

СОЦИАЛЬНАЯ ПСИХОЛОГИЯ ЛИЧНОСТИ

ЛИЧНОСТНЫЕ КОРРЕЛЯТЫ ЗАВИСИМОСТИ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

©2024 г. В.П. Шейнов*, В.А. Карпиевич**

* Доктор социологических наук, кандидат физико-математических наук, профессор, кафедра психологии и педагогического мастерства, Республиканский институт высшей школы; 220001, Республика Беларусь, г. Минск, ул. Московская, 15; e-mail: sheinov1@mail.ru

** Кандидат исторических наук, доцент, кафедра философии и права, Белорусский государственный технологический университет, 220006, Республика Беларусь, г. Минск, ул. Свердлова, 13а; e-mail: karpievich68@yandex.by

DOI: 10.38098/ipran.sep_2024_36_4_01

Поступила в редакцию 19 сентября 2024 г.

Аннотация. Современные исследования продемонстрировали тесную связь между аддиктивным использованием компьютерных технологий и сопутствующими психическими расстройствами. Интернет-игровое расстройство или онлайн-игры (видеоигры) – это новый диагноз, включенный в последнее (11-е) издание Международной классификации болезней как «психическое расстройство, приводящее к личностным и социальным нарушениям». Зарубежные исследования показали, что по сравнению с другими видами интернет-поведения онлайн-игры могут вызывать более серьезную тревогу, депрессию, академическую прокрастинацию и ухудшение качества сна. *Цель* данной статьи – выявление в русскоязычной среде возможных связей зависимости от компьютерных игр с зависимостями от смартфона и социальных сетей, тревогой, депрессией, прокрастинацией и проблемами со сном. Основой данного эмпирического исследования послужили результаты онлайн-тестирования 703 респондентов (средний возраст $M=19,9$ года, $SD=5,2$), в том числе 370 женщин (52%) и 333 мужчины. В исследовании использованы: опросник АПА зависимости от компьютерных игр, короткая версия опросника зависимости от смартфона (автор В.П. Шейнов), опросник зависимости от социальных сетей (авторы В.П. Шейнов, А.С. Девицын), короткая версия опросника прокрастинации (авторы В.П. Шейнов, А.С. Девицын), Госпитальная шкала тревоги и депрессии. Были установлены положительные взаимосвязи зависимости от компьютерных игр и зависимостями от смартфона и социальных сетей, тревогой, депрессией, прокрастинацией и проблемами со сном, а также отрицательные взаимосвязи с возрастом и женским полом. При этом все взаимосвязи зависимости от компьютерных игр линейные, с женским полом – нелинейная. Выявленные в настоящем исследовании результаты имеют определенное теоретическое значение. Они, в частности, показывают, что: 1) зависимость от компьютерных игр имеет глобальный характер; 2) она проявляется в разных странах сходными связями со многими свойствами личности; 3) у мужчин зависимость от компьютерных игр выражена значительно сильнее, нежели у женщин, что означает, что половые различия в этой зависимости более значимы, нежели межнациональные. В практическом плане полученные в данном исследовании результаты могут быть использованы в работе по предотвращению формирования у учащихся и студентов зависимости от компьютерных игр.

Ключевые слова: зависимость от компьютерных игр, депрессия, тревога, зависимость от смартфона, зависимость от социальных сетей, прокрастинация, проблемы со сном.

Компьютерные игры (видеоигры) получили широкое распространение в современном мире. Этому во многом способствовали развитие интернета и социальных сетей. При этом распространение видеоигр носит массовый характер, делая игроков (геймеров) зависимыми от них. И если изначально речь шла о подростках и юношах, то теперь возрастной диапазон геймеров значительно расширился, захватывая и младших подростков, и представителей старшего возраста.

По оценкам специалистов, почти 41% населения планеты в той или иной степени играют в видеоигры. В целом, количество игроков в 2023 г. превысило 3,26 млрд. и достигло к 2024 г. 3,32 млрд.¹ По прогнозам аналитиков, к концу 2026 г. число игроков достигнет 3,79 млрд.²

Следует отметить, что более половины игроков приходится на Азиатско-Тихоокеанский регион – 53%. Значительная доля игроков – на такие страны, как Индия и Китай, а также Южную Корею и Японию. По данным платформы Steam, одной из ведущих по распространению видеоигр, запросы на китайском языке занимают второе место по популярности, уступая только английскому (25,96% пользователей и 36,02% соответственно). На Северную Америку и Европу приходится 20% игроков.³

Геймеров все больше привлекают стриминговые платформы. Эти площадки для проведения видеотрансляций удобны и легко доступны. В 2023 г. объем часов, потраченных пользователями на стриминговых платформах, достиг 2,8 млрд., что на 75% больше по сравнению с 2019 г.⁴

¹ *Dimitrievski M.* 33 Evolutionary Gaming Statistics of 2024 / URL: <https://truelist.co/blog/gaming-statistics/> (date of access: 15.11.2024).

² Итоги и тенденции игрового рынка в 2023 году / URL: <https://games.logrusit.com/ru/news/game-industry-trends-year/> (дата обращения: 15.11.2024).

³ Итоги и тенденции игрового рынка в 2023 году / URL: <https://games.logrusit.com/ru/news/game-industry-trends-year/> (дата обращения: 15.11.2024).

⁴ Компьютерные и видеоигры (мировой рынок) / URL: [https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Компьютерные_и_видеоигры_\(мировой_рынок\)](https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Компьютерные_и_видеоигры_(мировой_рынок)) (дата обращения: 15.11.2024).

Значительное влияние на распространение во всем мире видеоигр и рост увлечения ими оказал киберспорт. В настоящее время в странах Азии насчитывается более 1,5 млрд. геймеров, большая часть из которых являются поклонниками киберспорта. Зрительская аудитория этого региона составляет 57% от общего числа. Аудитория киберспорта в США в 2023 г. составила около 45 млн человек. На долю Европы приходится около 16% мировой аудитории киберспорта.⁵

В целом, в 2023 г. глобальная аудитория киберспорта составила около 574 млн. человек, половина из которых являются основными поклонниками киберспорта, а вторая – случайные зрители. Прогнозируется, что к 2025 г. число зрителей вырастет 641,1 млн. человек.⁶

Интерес к киберспорту подогревает и возможность заработать хорошие деньги. Так, самым высокооплачиваемым геймером является 31-летний игрок в Dota 2 Йохан N0tail Сундштайн из Дании с доходом в \$6,8 млн., а самый большой выигрыш в киберспорте составил 15 млн. долларов.⁷

В опубликованном отчете Digital 2023 October Global Statshot Report отмечается, что 81,6% пользователей по всему миру играют в видеоигры. При этом они активно используют мобильные устройства (67,2%). Игровые консоли используют 22,1% игроков, а планшеты – 14,2%. Отмечается, что мужчины тратят больше времени на игры по сравнению с женщинами, но эта разница составляет только около 3%. Также существует связь между возрастом и временем, затрачиваемым на видеоигры. Аудитория в возрасте 16-24 лет почти

⁵ Перспективы мирового рынка киберспорта на 2024 год / URL: <https://asoworld.com/ru/blog/global-esports-market-outlook-for-2024/> (дата обращения: 15.11.2024).

⁶ Отчет о мировом рынке киберспорта (2023 г.) / URL: <https://asoworld.com/ru/blog/global-esports-market-report-2023/> (дата обращения: 15.11.2024).

⁷ Cybersport: история создания и успеха Киберспорта / URL: <https://lindeal.com/business/cybersport-istoriya-sozdaniya-i-uspekha> (дата обращения: 15.11.2024).

90% свободного времени уделяет играм, в то время как люди в возрасте 55-64 лет – примерно 65%.⁸

В отчете Digital 2023 October Global Statshot Report также приведен список популярных игровых жанров. Наибольшую популярность среди аудитории 16-64 лет имеют форматы *шутер* (52,8%) и *приключенческий боевик* (49,7%). Далее идут *гонки* (34,1%), *головоломки* (33,8%) и *стратегии* (32,8%). Также в отчете отмечается, что за последние 6 лет значительно вырос объем мобильного трафика, который составил на смартфонах в среднем 20,4 GB в месяц.⁹

Таким образом, приведенные данные отчетов и аналитических обзоров свидетельствуют о том, что повсеместно возрастает использование мобильных устройств, мобильного интернета и растет число геймеров.

Распространенность *зависимости от смартфонов* широко изучалась (Шейнов, Девицын, 2022б), но исследования взаимосвязи зависимости от смартфонов и расстройствами, связанными с компьютерными играми, не так многочисленны.

За последнее десятилетие *исследования аддиктивного технологического поведения* существенно возросли. Они продемонстрировали тесную связь между аддиктивным использованием технологий и сопутствующими психическими расстройствами (Шейнов, Девицын, 2022а). *Интернет-игровое расстройство* (IGD) – это новый диагноз, включенный в последнее (11-е) издание Международной классификации болезней (Higuchi et al., 2021; Hofstedt, 2023) как «психическое расстройство, приводящее к личностным и социальным нарушениям» (Zhu et al., 2023, p. 754).

⁸ Рейтинг мобильных игр и другие факты из отчета Digital 2023 October Global Statshot Report / URL: <https://www.byyd.me/ru/blog/2023/12/digital-2023-october/> (дата обращения: 15.11.2024).

⁹ Рейтинг мобильных игр и другие факты из отчета Digital 2023 October Global Statshot Report / URL: <https://www.byyd.me/ru/blog/2023/12/digital-2023-october/> (дата обращения: 15.11.2024).

Из всех видов интернет-поведения 20,8% для студентов колледжей были характерны онлайн-игры, 43,9% в основном смотрели короткие видео, а 35,3% занимали время другими видами интернет-поведения (Xia et al., 2023). Недавно проведенные международные исследования показывают, что уровень распространенности IGD в мире близок к 2% (Hofstedt, 2023).

Результаты исследования показали связи *одиночества*, *физической агрессии* и *тревожности* с патологическим геймингом. При этом первые два были предпосылками, а тревожность – следствием патологического гейминга (Krossbakken et al., 2018).

По сравнению с другими видами интернет-поведения, онлайн-игры и короткие видео могут вызывать более серьезную *тревогу/депрессию* и академическую *прокрастинацию*. По мере увеличения времени, проведенного за онлайн-играми и просмотром коротких видео, тревога и депрессия становились сильнее (Xia et al., 2023).

Показано, что люди, проводящие ежедневно 7 или более часов за интернет-играми, с большей вероятностью проявляют высокую импульсивность и агрессию (Hammad, Al-Shahrani, 2024). Установлена связь между зависимостью от видеоигр и агрессивностью (Bayanfar et al., 2022).

Прокрастинация является серьезной проблемой среди молодежи – установлено, что с ней связано множество факторов, одним из которых являются видеоигры. Причина, по которой видеоигры могут быть связаны с прокрастинацией, является их способность предлагать мгновенное удовлетворение и обратную связь, при этом отвлекая от менее заманчивых и полезных задач (Pfuhl, Nordby, 2018).

Установлено, что академическая прокрастинация в значительной мере влияет на игровую зависимость (Saputra et al., 2023). Выявлена положительная связь между прокрастинацией и часами, проведенными за видеоиграми (Nordby et al., 2019).

В ряде исследований обнаружена положительная связь между расстройством, связанным с интернет-играми (от англ. Internet Gaming Disorder – IGD), и зависимостью от *социальных сетей* (Krishnan, Chew, 2024). Люди, которые имеют зависимость от социальных сетей, а также высокий уровень FoMO (боязнь пропустить интересное, от англ. Fear of missing out) более склонны к импульсивности и проводят больше времени за игрой, что имеет непосредственную связь с зависимостью от видеоигр (Li et al., 2020). Показано, что игровая зависимость тесно связана с временем, проведенным за игрой, и зависимостью от социальных сетей (Li et al., 2021).

Показано также, что *зависимость от смартфона* имеет прямое влияние на расстройство, связанное с интернет-играми (Yilmaz et al., 2023), которое тесно связано ($p \leq 0,001$) с зависимостью от смартфона (Zhang et al., 2024).

Тринадцать эмпирических исследований, опубликованных в период с 2018 по 2021 гг., показали положительные связи низкого или среднего уровня между интернет-игровым расстройством и зависимостями от смартфона и от социальных сетей (Casale et al., 2021).

Полученные результаты свидетельствуют о том, что степень тяжести IGD связана с ухудшением *качества сна* (Wong et al., 2020). Выявлены опосредованные связи между временем, проведенным за игрой, и показателями психологического дистресса и бессонницы (Lin et al., 2023).

IGD – это одна из зависимостей от Интернета, которая приводит к виктимизации (Sheinov, 2018), ухудшению асертивности (Шейнов, 2014) и уменьшению уверенности в себе (Шейнов, 2016).

Мужской пол в большей степени связан с игровой зависимостью, чем женский, мужчины проводят больше времени за видеоиграми (Wartberg et al., 2020). Обнаружено, что в тестах на IGD они набирают значительно больше баллов, чем женщины (Zhu et al., 2023). Также анализ более 20 исследований, проведенных преимущественно в Европе, показал, что большинство

исследователей выявили более высокие показатели IGD у мужчин (González-Vueso, 2018). Также установлена положительная связь игровой зависимости с более молодым возрастом (Nakayama et al., 2020).

Исследователи личных черт современной молодежи отмечают нарастание социальной отчужденности, снижение эмоциональной зрелости, независимости, адаптации и пр. (Карпиевич, 2023, с. 20-21).

Американская Психиатрическая Ассоциация (АПА) разработала 9 критериев для диагностики расстройства зависимости от сетевых игр, на основе которых создан соответствующий опросник (Higuchi et al., 2021).

Отечественными авторами разработан ряд оригинальных опросников для диагностики расстройства зависимости от компьютерных игр. Однако они не позволяют сравнивать получаемые результаты с теми, что обнаружены зарубежными исследователями. Поэтому в данной работе использован опросник АПА, адаптированный нами к русскоязычному социуму.

В настоящее время актуальна установка на сокращение количества заданий в опросниках, поскольку (как показали исследования), чем больше вопросов, тем хуже качество получаемых ответов, как при тестировании офлайн (Herzog, Bachman, 1981), так и онлайн (Galesic, Bosnjak, 2009). Поэтому проведена работа по возможному сокращению количества пунктов в адаптированном варианте опросника АПА.

Приведенные выше результаты получены зарубежными исследователями. Ввиду их важности возникает вопрос, имеют ли место аналогичные связи в русскоязычном социуме?

В связи с вышесказанным, *цель* данной статьи – выявление в русскоязычной среде возможных связей зависимости от компьютерных игр с зависимостями от смартфона и социальных сетей, тревогой, депрессией, прокрастинацией и проблемами со сном.

Рабочей гипотезой №1 исследования является предположение о наличии в русскоязычном социуме положительной связи зависимости от компьютерных игр с зависимостью от социальных сетей, зависимостью от смартфона, депрессией, тревогой и прокрастинацией.

Рабочей гипотезой №2 является предположение о наличии положительной связи зависимости от компьютерных игр с проблемами со сном и ее отрицательной связи с возрастом и женским полом.

Задачи исследования: 1) проверить справедливость рабочих гипотез; 2) сопоставить полученные связи с результатами зарубежных исследований; 3) определить характер выявленных связей относительно их линейности или нелинейности.

МЕТОДИКА

Сбор данных

Основой данного эмпирического исследования послужили результаты онлайн-анкетирования 703 респондентов (средний возраст $M=19,9$ года, $SD=5,2$), в том числе 370 женщин (52%) и 333 мужчины.

Использованные методики

В исследовании использованы: адаптированный опросник АПА *зависимости от компьютерных игр* (Higuchi et al., 2021), короткая версия опросника *зависимости от смартфона* (Шейнов, 2021), короткая версия опросника *прокрастинации* (Шейнов, Девицын, 2024), опросник *зависимости от социальных сетей* (Шейнов, Девицын, 2021), Госпитальная шкала *тревоги и депрессии* (Морозова и др., 2023).

Респондентам был задан дополнительный вопрос: *есть ли у них проблемы со сном?*

Статистический анализ проводился программами из пакета SPSS-22, принят уровень статистической значимости $p \leq 0,05$.

РЕЗУЛЬТАТЫ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ

Прежде всего, был осуществлен *профессиональный перевод* исходной версии опросника АПА с английского языка на русский, который проверен обратным переводом на английский с привлечением носителя английского языка. Разночтения устранялись сравнениями с немецким и французским вариантами опросника АПА.

Однородность исходной версии опросника АПА оказалась приемлемой: α - Кронбаха равно 0,747 (см. табл.1). Однако соответствующая программа SPSS-22 улучшения однородности предложила исключение пунктов № 8 и №6. После их этого однородность опросника АПА действительно улучшилась, свидетельством чего является увеличение α Кронбаха с 0,747 до 0,785.

Проверка по критерию Колмогорова-Смирнова показала, что часть выборок изучаемых переменных отвечает нормальному распределению, другая – не соответствует ему. Поэтому возможные взаимосвязи между переменными выявлялись посредством параметрической корреляции Пирсона и непараметрической корреляции Кендалла, поскольку последняя обнаруживает как линейные, так и нелинейные взаимосвязи. Применение корреляции Пирсона было возможно, поскольку изучаемые выборки были достаточно большие ($N=703$).

Дискриминативность всех пунктов сокращенного опросника оказалась высокой: корреляции пунктов опросника с его результатом $\geq 0,570^{**}$ ($p \leq 0,001$) по Пирсону и $\geq 0,465^{**}$ ($p \leq 0,001$) по Кендаллу.

Доказательство *валидности* сокращенного опросника АПА было осуществлено посредством проверки его связей с такими актуальными в наше время свойствами, как связи с зависимостями от смартфона и от социальных

сетей, депрессией, тревожностью, прокрастинацией, а также с проблемами со сном, полом и возрастом испытуемых. Полученные корреляции свидетельствуют о конструктивной валидности сокращенного опросника АПА относительно указанных личностных свойств испытуемых, поскольку они соответствуют установленным ранее аналогичным его взаимосвязям.

Проверка *надежности* сокращенного опросника АПА проведена по его: 1) внутренней согласованности (однородности) и 2) дискриминативности и 3) повторным тестированием (ретестом). Однородность сокращенного опросника АПА количественно оценивается коэффициентом Альфа Кронбаха, равным 0,785, то есть превышает рекомендуемое (всеми пособиями) значение его показателя не меньшего, чем 0,7. *Дискриминативность* пунктов опросника (как следует из предыдущего) также весьма высокая.

Ретестовая надежность сокращенной версии опросника АПА проверена повторным тестированием с интервалом в один месяц. В ретесте приняли участие 97 респондентов. Корреляция между первым и вторым тестом равна 0,710 ($p \leq 0,001$). Этот результат свидетельствует о хорошей ретестовой надежности сокращенной версии опросника АПА, поскольку показатель больше 0,7, что служит свидетельством надежности по данному критерию.

Искомые взаимосвязи зависимости от компьютерных игр показаны в нижеследующих таблицах 1 и 2.

Таблица 1.

Корреляции r Пирсона и τ Кендалла зависимости от компьютерных игр с личностными свойствами испытуемых (N=703).

| Корреляции | Зависимость от соцсетей | Смартфон-аддикция | Тревожность | Депрессия | Прокрастинация |
|------------|-------------------------|-------------------|----------------|----------------|----------------|
| r | 0,490** | 0,337** | 0,326** | 0,353** | 0,172** |
| p | 0,000 | 0,000 | 0,000 | 0,000 | 0,000 |
| τ | 0,319** | 0,258** | 0,244** | 0,271** | 0,150** |
| p | 0,000 | 0,000 | 0,000 | 0,000 | 0,000 |

Примечание: * $p \leq 0,05$, ** $p \leq 0,01$.

Данные таблицы 1 свидетельствуют о положительной связи зависимости от компьютерных игр с зависимостью от социальных сетей, зависимостью от смартфона, депрессией, тревогой, прокрастинацией.

Эти результаты соответствуют ранее полученным зарубежным результатам: положительным связям зависимости от компьютерных игр с зависимостью от социальных сетей (Krishnan, Chew, 2024; Li et al., 2020; Li et al., 2021), зависимостью от смартфона (Zhang et al., 2024; Yilmaz et al., 2023), депрессией и тревогой (Xia et al., 2023), прокрастинацией (Nordby et al., 2019; Pfuhl, Nordby, 2018; Saputra et al., 2023).

Таблица 2.

Корреляции r Пирсона и τ Кендалла зависимости от компьютерных игр с возрастом и полом испытуемых (N=703).

| Корреляции | | Возраст | Пол | Проблемы со сном |
|------------|-------------------|-----------------|-----------------|------------------|
| Пирсона | Показатель r | -0,201** | 0,039 | 0,265** |
| | Значимость p | 0,000 | 0,300 | 0,000 |
| Кендалла | Показатель τ | -0,185** | -0,080** | 0,214** |
| | Значимость p | 0,000 | 0,006 | 0,000 |

Примечание: * $p \leq 0,05$, ** $p \leq 0,01$.

В таблице 2 показана положительная связь зависимости от компьютерных игр с проблемами со сном и отрицательную связь с возрастом и женским полом.

Связь зависимости от компьютерных игр с женским полом нелинейная, поскольку корреляция Пирсона статистически незначима, корреляция Кендалла – значима.

В ряде исследований показана отрицательная взаимосвязь аддиктивного увлечения видеоиграми с женским полом (Zhu et al., 2023) и с возрастом (Nakayama et al.) и положительная – с проблемами со сном (Wong et al., 2020).

Установленные взаимосвязи соответствуют перечисленным зарубежным результатам.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

По результатам проведенного исследования можно констатировать обнаружение в русскоязычном социуме положительных взаимосвязей зависимости от компьютерных игр с зависимостью от социальных сетей, зависимостью от смартфона, депрессией, тревогой, прокрастинацией и проблемами со сном и отрицательных взаимосвязей с переменными возраста и женского пола. Таким образом, все гипотезы исследования полностью подтвердились. При этом все взаимосвязи зависимости от компьютерных игр линейные, за исключением того, что ее взаимосвязь с женским полом – нелинейная. Данные результаты соответствуют аналогичным, полученным зарубежными исследователями, уточняя их в части характера взаимосвязи зависимости от компьютерных игр с женским полом.

Выявленные в настоящем исследовании результаты имеют определенное теоретическое значение. Они, в частности, показывают, что: 1) зависимость от компьютерных игр имеет глобальный характер, она распространена повсеместно; 2) эта зависимость проявляется в разных странах сходными связями со многими свойствами личности; 3) у мужчин зависимость от компьютерных игр выражена значительно сильнее, нежели у женщин, что означает, что половые различия в этой зависимости более значимы, нежели межнациональные.

В практическом плане полученные в данном исследовании результаты могут быть подспорьем в работе по предотвращению формирования у учащихся и студентов зависимости от компьютерных игр. Информирование их о результатах данного исследования может способствовать убедительности воспитательного воздействия. Перспективы дальнейших исследований авторы

видят в изучении зависимости от компьютерных игр в разных возрастных группах и нахождении возможных количественных и качественных межгрупповых отличий.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Карпиевич В.А.* Отражение проблемы социального отчуждения в японских культурных индустриях // Человек в социокультурном измерении. 2023. № 2. С. 19-25.
- Морозова М.А., Потанин С.С., Бениашвили А.Г., Бурминский Д.С., Лепилкина Т.А., Рупчев Г.Е., Кибитов А.А.* Валидация русскоязычной версии Госпитальной шкалы тревоги и депрессии в общей популяции // Профилактическая медицина. 2023. Т. 26. № 4. С. 7-14. DOI:10.17116/profmed2023260417.
- Шейнов В.П.* Ассертивное поведение: оценки и свойства // Российский психологический журнал. 2014. №11(4). С. 55-67.
- Шейнов В.П.* Уверенность в себе и психологический пол // Системная психология и социология. 2016. № 3(19). С.54-59.
- Шейнов В.П., Девцын А.С.* Разработка надежного и валидного опросника зависимости от социальных сетей // Системная психология и социология. 2021. № 2. С. 41-55. DOI:10.25688/2223-6872.2021.38.2.04.
- Шейнов В.П., Девцын А.С.* Взаимосвязь зависимости от социальных сетей и признаков психологического неблагополучия // Институт психологии Российской академии наук. Социальная и экономическая психология. 2022 (а). Т. 7. № 2(26). С. 83-106. DOI: 10.38098/ipran.sep_2022_26_2_04.
- Шейнов В.П., Девцын А.С.* Зависимость от смартфона и ее взаимосвязи с эмоциональным интеллектом, уверенностью в себе и поведением в конфликтах // Институт психологии Российской академии наук. Социальная и экономическая психология. 2022 (б). Т. 7. № 4(28). С. 83-106. DOI: 10.38098/ipran.sep_2022_26_4_03.
- Шейнов В.П., Девцын А.С.* Короткая версия опросника прокрастинации: надежность, валидность, факторная структура // Журнал Белорусского государственного университета. Социология. 2024. № 2. С. 68-76.
- Шейнов В.П.* Короткая версия опросника «Шкала зависимости от смартфона» // Институт психологии Российской академии наук. Организационная психология и психология труда. 2021. № 1. С 97-115. DOI:10.38098/ipran.opwp.2021.18.1.005.
- Bayanfar F., Khatami M., Halakouei Filabadi Z., Rajaei Manesh R.* Explaining an Online Gaming Addiction Model based on Academic Failure, Concentration Skill, and Aggressive Behavior: Mediating role of Family Life Events and Changes // Journal of Family Psychology. 2022. V. 8. № 2. P. 39-56. DOI: 10.52547/ijfp.2022.536816.0.

- Casale S., Musicò A., Spada M.M.* A systematic review of metacognitions in Internet Gaming Disorder and problematic Internet, smartphone and social networking sites use // *Clinical Psychology & Psychotherapy*. 2021. V. 28. №. 6. P. 1494-1508. DOI:10.1002/cpp.2588.
- Galesic M., Bosnjak M.* Effects of questionnaire length on participation and indicators of response quality in a web survey // *Public Opinion Quarterly*. 2009. V. 73. № 2. P. 349-360.
- González-Bueso V., Santamaría J. J., Fernández D., Merino L., Montero E., Ribas J.* Association between internet gaming disorder or pathological video-game use and comorbid psychopathology: a comprehensive review // *International journal of environmental research and public health*. 2018. V. 15. №. 4. P. 668.
- Hammad M.A., Al-Shahrani H.F.* Impulsivity and aggression as risk factors for internet gaming disorder among university students // *Sci Rep*. 2024. V. 14. № 1. P. 3712. DOI:10.1038/s41598-024-53807-5.
- Herzog A.R., Bachman J.G.* Effects of Questionnaire Length on Response Quality // *The Public Opinion Quarterly*. 1981. V. 45(4). P. 549-559.
- Higuchi S., Osaki Y., Kinjo A., Mihara S., Maezono M., Kitayuguchi T., Saunders J.B.* Development and validation of a nine-item short screening test for ICD-11 gaming disorder (GAMES test) and estimation of the prevalence in the general young population // *Journal of Behavioral Addictions*. 2021. V. 10. №. 2. P. 263-280. DOI:10.1556/2006.2021.00041.
- Hofstedt A., Mide M., Arvidson E., Ljung S., Mattiasson J., Lindskog A., Söderpalm-Gordh A.* Pilot data findings from the Gothenburg treatment for gaming disorder: a cognitive behavioral treatment manual // *Frontiers in Psychiatry*. 2023. V. 14. P. 1162492. DOI:10.3389/fpsy.2023.1162492.
- Krishnan A., Chew P.K.H.* Impact of Social Media Addiction and Internet Gaming Disorder on Sleep Quality: Serial Mediation Analyses // *Psychiatric Quarterly*. 2024. P. 1-18. DOI:10.1007/s11126-024-10068-9.
- Krossbakken E., Pallesen S., Mentzoni R.A., King D.L., Molde H., Finserås T.R., Torsheim T.* A Cross-Lagged Study of Developmental Trajectories of Video Game Engagement, Addiction, and Mental Health // *Front Psychology*. 2018. № 9. P. 2239. DOI:10.3389/fpsyg.2018.02239.
- Li L., Niu Z., Griffiths M.D., Mei S.* Relationship Between Gaming Disorder, Self-Compensation Motivation, Game Flow, Time Spent Gaming, and Fear of Missing Out Among a Sample of Chinese University Students: A Network Analysis // *Front Psychiatry*. 2021. 12. P. 761519. DOI:10.3389/fpsy.2021.761519.
- Li L., Griffiths M.D., Niu Z., Mei S.* Fear of missing out (FoMO) and gaming disorder among Chinese university students: Impulsivity and game time as mediators // *Issues in Mental Health Nursing*. 2020. V. 41. №. 12. P. 1104-1113. DOI:10.1080/01612840.2020.1774018.
- Lin C.Y., Potenza M.N., Pontes H.M., Pakpour A.H.* Psychometric properties of the Persian Gaming Disorder Test and relationships with psychological distress and insomnia in adolescents // *BMC Psychol*. 2023. № 11. 326. DOI:10.1186/s40359-023-01368-z.

- Nakayama H., Matsuzaki T., Mihara S., Kitayuguchi T., Higuchi S.* Relationship between problematic gaming and age at the onset of habitual gaming // *Pediatrics International*. 2020. V. 62. №. 11. P. 1275-1281. DOI:10.1111/ped.14290.
- Nordby K., Løkken R.A., Pfuhl G.* Playing a video game is more than mere procrastination // *BMC psychology*. 2019. V. 7. P. 33. DOI:10.1186/s40359-019-0309-9.
- Pfuhl G., Nordby K.* Procrastination among videogamers // *BMC Psychology*. 2018. DOI:10.31219/osf.io/4r7eg.
- Saputra M.D., Marjohan M., Ahmad R.* The Contribution of Academic Procrastination to Game Addiction Behavior // *IBERS: Jurnal Pendidikan Indonesia Bermutu*. 2023. V. 2. №. 1. P. 11-21. DOI:10.61648/ibers.v2i1.75.
- Sheinov V.P.* Developing the technique for assessing the degree of victimization in adults // *Russian Psychological Journal*. 2018. № 15(S2-1). С. 69-85. DOI:10.21702/rpj.2018.2.1.5.
- Wartberg L., Kriston L., Thomasius R.* Internet gaming disorder and problematic social media use in a representative sample of German adolescents: Prevalence estimates, comorbid depressive symptoms and related psychosocial aspects // *Computers in Human Behavior*. 2020. V. 103. P. 31-36. DOI:10.1016/j.chb.2019.09.014.
- Wong H.Y., Mo H.Y., Potenza M.N., Chan M.N.M., Lau W.M., Chui T. K., Lin, C.Y.* Relationships between severity of internet gaming disorder, severity of problematic social media use, sleep quality and psychological distress // *International journal of environmental research and public health*. 2020. V. 17. №. 6. P. 1879. DOI:10.3390/ijerph17061879.
- Xia L.L., Li J.D., Duan F., Zhang J., Mu L.L., Wang L.J., Jiao D.L.* Effects of Online Game and Short Video Behavior on Academic Delay of Gratification-Mediating Effects of Anxiety, Depression and Retrospective Memory // *Psychology Research and Behavior Management*. 2023. P. 4353-4365. DOI:10.2147/PRBM.S432196.
- Yilmaz R., Sulak S., Griffiths M.D., Yilmaz F.G.K.* An exploratory examination of the relationship between internet gaming disorder, smartphone addiction, social appearance anxiety and aggression among undergraduate students // *Journal of Affective Disorders Reports*. 2023. V. 11. P. 100483. DOI:10.1016/j.jadr.2023.100483.
- Zhang M., Chi C., Liu Q., Zhang Y., Tao X., Liu H., Xuan B.* Prevalence of smartphone addiction and its relation with psychological distress and internet gaming disorder among medical college students // *Frontiers in Public Health*. 2024. V. 12. P. 1362121.
- Yin M., Huang S., Yu C.* Association of internet gaming disorder with impulsivity: role of risk preferences // *BMC psychiatry*. 2023. V. 23. №. 1. P. 754. DOI:10.3390/ijerph20043633.

BIBLIOGRAFICHESKYJ SPISOK

Karpievich V.A. Otrazhenie problemy social'nogo otchuzhdeniya v yaponskih kul'turnyh industriyah // *CHelovek v sociokul'turnom izmerenii*. 2023. № 2. S. 19-25.

- Morozova M.A., Potanin S.S., Beniashvili A.G., Burminskij D.S., Lepilkina T.A., Rupchev G.E., Kibitov A.A. Validaciya russkoyazychnoj versii Gospital'noj shkaly trevogi i depressii v obshchej populyacii // Profilakticheskaya medicina. 2023. T. 26. № 4. S. 7-14. DOI:10.17116/profmed2023260417.
- Shejnov V.P. Assertivnoe povedenie: ocenki i svojstva // Rossijskij psihologicheskij zhurnal. 2014. №11(4). S. 55-67.
- Shejnov V.P. Uverenost' v sebe i psihologicheskij pol // Sistemnaya psihologiya i sociologiya. 2016. № 3(19). S.54-59.
- Shejnov V.P., Devicyn A.S. Razrabotka nadezhnogo i validnogo oprosnika zavisimosti ot social'nyh setej // Sistemnaya psihologiya i sociologiya. 2021. № 2. S. 41-55. DOI:10.25688/2223-6872.2021.38.2.04.
- Shejnov V.P., Devicyn A.S. Vzaimosvyaz' zavisimosti ot social'nyh setej i priznakov psihologicheskogo neblagopoluchiya // Institut psihologii Rossijskoj akademii nauk. Social'naya i ekonomicheskaya psihologiya. 2022 (a). T. 7. № 2(26). S. 83-106. DOI: 10.38098/ipran.sep_2022_26_2_04.
- Shejnov V.P., Devicyn A.S. Zavisimost' ot smartfona i ee vzaimosvyazi s emocional'nym intellektom, uverenost'yu v sebe i povedeniem v konfliktah // Institut psihologii Rossijskoj akademii nauk. Social'naya i ekonomicheskaya psihologiya. 2022 (b). T. 7. № 4(28). S. 83-106. DOI: 10.38098/ipran.sep_2022_26_4_03.
- Shejnov V.P., Devicyn A.S. Korotkaya versiya oprosnika prokrastinacii: nadezhnost', validnost', faktornaya struktura // ZHurnal Belorusskogo gosudarstvennogo universiteta. Sociologiya. 2024. № 2. S. 68-76.
- Shejnov V.P. Korotkaya versiya oprosnika «SHkala zavisimosti ot smartfona» // Institut psihologii Rossijskoj akademii nauk. Organizacionnaya psihologiya i psihologiya truda. 2021. № 1. S 97-115. DOI:10.38098/ipran.opwp.2021.18.1.005.
- Bayanfar F., Khatami M., Halakouei Filabadi Z., Rajaei Manesh R. Explaining an Online Gaming Addiction Model based on Academic Failure, Concentration Skill, and Aggressive Behavior: Mediating role of Family Life Events and Changes // Journal of Family Psychology. 2022. V. 8. № 2. R. 39-56. DOI: 10.52547/ijfp.2022.536816.0.
- Casale S., Musicò A., Spada M.M. A systematic review of metacognitions in Internet Gaming Disorder and problematic Internet, smartphone and social networking sites use // Clinical Psychology & Psychotherapy. 2021. V. 28. № 6. R. 1494-1508. DOI:10.1002/cpp.2588.
- Galesic M., Bosnjak M. Effects of questionnaire length on participation and indicators of response quality in a web survey // Public Opinion Quarterly. 2009. V. 73. № 2. R. 349-360.
- González-Bueso V., Santamaría J. J., Fernández D., Merino L., Montero E., Ribas J. Association between internet gaming disorder or pathological video-game use and comorbid psychopathology: a comprehensive review // International journal of environmental research and public health. 2018. V. 15. № 4. R. 668.

- Hammad M.A., Al-Shahrani H.F. Impulsivity and aggression as risk factors for internet gaming disorder among university students // *Sci Rep.* 2024. V. 14. № 1. R. 3712. DOI:10.1038/s41598-024-53807-5.
- Herzog A.R., Bachman J.G. Effects of Questionnaire Length on Response Quality // *The Public Opinion Quarterly.* 1981. V. 45(4). R. 549-559.
- Higuchi S., Osaki Y., Kinjo A., Mihara S., Maezono M., Kitayuguchi T., Saunders J.B. Development and validation of a nine-item short screening test for ICD-11 gaming disorder (GAMES test) and estimation of the prevalence in the general young population // *Journal of Behavioral Addictions.* 2021. V. 10. №. 2. R. 263-280. DOI:10.1556/2006.2021.00041.
- Hofstedt A., Mide M., Arvidson E., Ljung S., Mattiasson J., Lindskog A., Söderpalm-Gordh A. Pilot data findings from the Gothenburg treatment for gaming disorder: a cognitive behavioral treatment manual // *Frontiers in Psychiatry.* 2023. V. 14. R. 1162492. DOI:10.3389/fpsy.2023.1162492.
- Krishnan A., Chew P.K.H. Impact of Social Media Addiction and Internet Gaming Disorder on Sleep Quality: Serial Mediation Analyses // *Psychiatric Quarterly.* 2024. R. 1-18. DOI:10.1007/s11126-024-10068-9.
- Krossbakken E., Pallesen S., Mentzoni R.A., King D.L., Molde H., Finserås T.R., Torsheim T. A Cross-Lagged Study of Developmental Trajectories of Video Game Engagement, Addiction, and Mental Health // *Front Psychology.* 2018. № 9. R. 2239. DOI:10.3389/fpsyg.2018.02239.
- Li L., Niu Z., Griffiths M.D., Mei S. Relationship Between Gaming Disorder, Self-Compensation Motivation, Game Flow, Time Spent Gaming, and Fear of Missing Out Among a Sample of Chinese University Students: A Network Analysis // *Front Psychiatry.* 2021. 12. R. 761519. DOI:10.3389/fpsy.2021.761519.
- Li L., Griffiths M.D., Niu Z., Mei S. Fear of missing out (FoMO) and gaming disorder among Chinese university students: Impulsivity and game time as mediators // *Issues in Mental Health Nursing.* 2020. V. 41. №. 12. R. 1104-1113. DOI:10.1080/01612840.2020.1774018.
- Lin C.Y., Potenza M.N., Pontes H.M., Pakpour A.H. Psychometric properties of the Persian Gaming Disorder Test and relationships with psychological distress and insomnia in adolescents // *BMC Psychol.* 2023. № 11. 326. DOI:10.1186/s40359-023-01368-z.
- Nakayama H., Matsuzaki T., Mihara S., Kitayuguchi T., Higuchi S. Relationship between problematic gaming and age at the onset of habitual gaming // *Pediatrics International.* 2020. V. 62. №. 11. R. 1275-1281. DOI:10.1111/ped.14290.
- Nordby K., Løkken R.A., Pfuhl G. Playing a video game is more than mere procrastination // *BMC psychology.* 2019. V. 7. R. 33. DOI:10.1186/s40359-019-0309-9.
- Pfuhl G., Nordby K. Procrastination among videogamers // *BMC Psychology.* 2018. DOI:10.31219/osf.io/4r7eg.

- Saputra M.D., Marjohan M., Ahmad R. The Contribution of Academic Procrastination to Game Addiction Behavior // *IBERS: Jurnal Pendidikan Indonesia Bermutu*. 2023. V. 2. №. 1. R. 11-21. DOI:10.61648/ibers.v2i1.75.
- Sheinov V.P. Developing the technique for assessing the degree of victimization in adults // *Russian Psychological Journal*. 2018. № 15(S2-1). S. 69-85. DOI:10.21702/rpj.2018.2.1.5.
- Wartberg L., Kriston L., Thomasius R. Internet gaming disorder and problematic social media use in a representative sample of German adolescents: Prevalence estimates, comorbid depressive symptoms and related psychosocial aspects // *Computers in Human Behavior*. 2020. V. 103. R. 31-36. DOI:10.1016/j.chb.2019.09.014.
- Wong H.Y., Mo H.Y., Potenza M.N., Chan M.N.M., Lau W.M., Chui T. K., Lin C.Y. Relationships between severity of internet gaming disorder, severity of problematic social media use, sleep quality and psychological distress // *International journal of environmental research and public health*. 2020. V. 17. №. 6. R. 1879. DOI:10.3390/ijerph17061879.
- Xia L.L., Li J.D., Duan F., Zhang J., Mu L.L., Wang L.J., Jiao D.L. Effects of Online Game and Short Video Behavior on Academic Delay of Gratification-Mediating Effects of Anxiety, Depression and Retrospective Memory // *Psychology Research and Behavior Management*. 2023. R. 4353-4365. DOI:10.2147/PRBM.S432196.
- Yilmaz R., Sulak S., Griffiths M.D., Yilmaz F.G.K. An exploratory examination of the relationship between internet gaming disorder, smartphone addiction, social appearance anxiety and aggression among undergraduate students // *Journal of Affective Disorders Reports*. 2023. V. 11. R. 100483. DOI:10.1016/j.jadr.2023.100483.
- Zhang M., Chi C., Liu Q., Zhang Y., Tao X., Liu H., Xuan B. Prevalence of smartphone addiction and its relation with psychological distress and internet gaming disorder among medical college students // *Frontiers in Public Health*. 2024. V. 12. R. 1362121.
- Yin M., Huang S., Yu C. Association of internet gaming disorder with impulsivity: role of risk preferences // *BMC psychiatry*. 2023. V. 23. №. 1. R. 754. DOI:10.3390/ijerph20043633.

PERSONALITY CORRELATES OF COMPUTER GAME ADDICTION

V.P. Sheynov*, V.A. Karpievich**

*Sc.D. (sociology), Ph.D. (physic and mathematic), professor, department of psychology and pedagogical excellence, Republican Institute of Higher Education; 15, Moskovskaya str., Minsk, Belarus, 220001; e-mail: sheinov1@mail.ru

**Ph.D. (history), associate professor, department of philosophy and law, Belarusian State Technological University; 13A, Sverdlova str., Minsk, Belarus, 220006; e-mail: karpievich68@yandex.by

Summary. Previous studies have demonstrated a close connection between the addictive use of computer technologies and associated mental disorders. Internet gaming disorder or online gaming (video gaming) is a new diagnosis included in the latest (11th) edition of the International Classification of Diseases as «a mental disorder leading to personality and social impairment». Foreign studies have shown that, compared to other types of Internet behavior, online games can cause more severe anxiety, depression, academic procrastination, and poor sleep quality. The purpose of this article is to identify possible links between computer game addiction and smartphone and social media addictions, anxiety, depression, procrastination, and sleep problems in the Russian-speaking environment. The basis of this empirical study was the results of online testing of 703 respondents (mean age $M=19.9$ years, $SD=5.2$), including 370 women (52%) and 333 men. The study used the APA Computer Game Addiction Questionnaire, a short version of the Smartphone Addiction Questionnaire (authored by V.P. Sheynov), the Social Network Addiction Questionnaire (authors V.P. Sheynov, A.S. Devitsyn), a short version of the Procrastination Questionnaire (authors V.P. Sheynov, A.S. Devitsyn), and the Hospital Anxiety and Depression Scale. The study found positive relationships between computer game addiction and smartphone and social network addictions, anxiety, depression, procrastination, and sleep problems, and negative relationships with age and female gender. All relationships between computer game addiction are linear, but the relationship with female gender is nonlinear. The results revealed in this study have a certain theoretical significance. In particular, they show that: 1) computer game addiction is global in nature; 2) it manifests itself in different countries through similar relationships with many personality traits; 3) men show a significantly stronger dependence on computer games than women, which means that gender differences in this dependence are more significant than interethnic differences. In practical terms, the results obtained in this study can be helpful in preventing the formation of dependence on computer games in schoolchildren and students.

Keywords: dependence on computer games, depression, anxiety, dependence on smartphones, dependence on social networks, procrastination, sleep problems.