

УДК 159.99:316.624

DOI: 10.26140/anip-2019-0802-0092

**СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ПОСЛЕДСТВИЯ УВЛЕЧЕНИЯ
ПОДРОСТКОВ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ**

© 2019

Швацкий Алексей Юрьевич, кандидат психологических наук, доцент,
заведующий кафедрой «Психология и педагогика»*Оренбургский государственный университет, филиал в г. Орск
(462403, Россия, Орск, проспект Мира, 15а, e-mail: alexuysh@mail.ru)*

Аннотация. Решение проблемы компьютерной зависимости невозможно без понимания характера влияния компьютерных игр на поведение и личность субъекта. Это связано с тем, что чрезмерное увлечение компьютерными играми как форма поведенческих девиаций в последнее время значительно активизировалось в детской и молодежной среде. При этом, особую группу риска составляют подростки, так как подростковый возраст - это самый трудный и сложный из всех этапов личностного становления, определяющий его переход от детства к взрослой жизни. Анализ современных исследований показал, что влияние увлечения подростков видеоиграми оценивается двояко: с одной стороны, они способствуют его самореализации и самоутверждению в группе, помогают приспособиться к новым социальным условиям, расширяют мировоззрение, развивают способности, с другой стороны, они могут иметь и вполне реальные негативные последствия, которые приводят к формированию психологической зависимости. Традиционно выделяют три группы последствий чрезмерного увлечения компьютерными играми у несовершеннолетних: последствия на физиологическом, психологическом и социальном уровнях. В статье представлены результаты исследования социально-психологических последствий увлечения компьютерными играми в подростковом возрасте. Были использованы диагностические методики, направленные на: определение степени увлечения подростков компьютерными играми, оценку уровня личностной и ситуативной тревожности, выявление коммуникативных склонностей подростков, определение уровня агрессивности и враждебности. Полученные результаты позволили сделать вывод, что увлечение компьютерными играми повышает риск формирования игровой зависимости в подростковом возрасте и приводит к таким негативным социально-психологическим последствиям, как: снижение уровня социальной адаптированности подростка, ограничение его социальной активности, проявление агрессивности, и эмоциональной несдержанности, готовность реализовывать разные формы девиантного поведения.

Ключевые слова: подростковый возраст, девиантное поведение, компьютерные игры, зависимость, увлечение компьютерными играми, социально-психологические последствия

**SOCIO-PSYCHOLOGICAL CONSEQUENCES OF ADOLESCENT'S
EXCESSIVE INTEREST IN COMPUTER GAMES**

© 2019

Shvatskiy Alexey Yurievich, candidate of psychological sciences, associate professor,
head of the chair «Psychology and pedagogy»*Orenburg State University, branch in Orsk
(462403, Russia, Orsk, Mira prospect, 15a, e-mail: alexuysh@mail.ru)*

Abstract. It is impossible to solve the problem of computer addiction without understanding the influence of computer games on subject's behaviour and personality. It is determined by the fact that lately excessive interest in computer games as a form of behavioural deviations increased dramatically in adolescent and youthful groups. In this connection adolescents constitute an especially vulnerable group because it is the most complicated period in the process of a personality formation defining the transition from childhood to adulthood. The analysis of recent researches implies that the influence of excessive interest in video games is assessed in two different ways: on one hand, playing on the computer helps an adolescent to find his fulfillment and assert himself in a group, to adapt to new social conditions, to expand his world view and develop his abilities, on other hand it has truly negative consequences that can cause psychological addiction. Traditionally, three groups of consequences of excessive adolescent's interest in computer games are distinguished, they are ones on physiological, psychological and social levels. The author's findings in the field of socio-psychological consequences of adolescent's interest in computer games are presented in this article. The research methods to define the extent of adolescent's interest in computer games, level of his personal and situational anxiety, adolescent's aptitude for communication and his level of aggressiveness and hostility have been used. The results let us make conclusions that excessive adolescent's interest in computer games increases the risk of becoming a game addict and can lead to such socio-psychological consequences as being less socially adapted and limited in his social activities, becoming more aggressive and emotionally unrestrained, ready to perform different forms of deviant behavior.

Keywords: adolescence, deviant behavior, computer games, addiction, excessive interest in computer games, socio-psychological consequences

Постановка проблемы в общем виде и ее связь с важными научными и практическими задачами. Одним из важнейших изобретений человечества является компьютер. Электронно-вычислительная машина изначально разрабатывалась для работы с огромными массивами данных, числовых манипуляций, однако с развитием данной технологии расширилась и сфера применения компьютеров: теперь это и средство общения, и мультимедийная станция, позволяющая воспринимать различные виды искусства (музыка, фильмы, картины), а также инструмент для создания новых продуктов человеческой культуры. Но особое место среди многообразия видов применения компьютера занимает такой развлекательный компонент, как компьютерные игры. Широкому распространению компьютерных игр и повышенному интересу к ним среди людей различных воз-

растов, и прежде всего подростков, способствуют такие факторы, как: сеттинг (или же игровая среда); геймплей (игровой процесс, интерактивный компонент); музыка - мелодии, композиции, которые сопровождают игрока во время игры; технологичность (использование сложных программных и технических ресурсов); сюжет (свой оригинальный или основанный на книгах или фильмах сюжет) и др.

По данным российских и международных информационных агентств, более 68% современных подростков играют в компьютерные игры, половина из которых погружается в игровую среду более чем на 6-8 часов в день. В последнее время фиксируется значительный рост случаев не просто повышенной увлеченности компьютерными играми в молодежной среде, но и игровой зависимости, которая по многим своим симптомам схо-

жа с алкогольной и наркотической. Именно поэтому актуальной становится проблема влияния компьютерных игр на поведение и социально-психологические стороны личности подростка.

Анализ последних исследований и публикаций, в которых рассматривались аспекты этой проблемы и на которых обосновывается автор; выделение нерешенных ранее частей общей проблемы. Несмотря на стремительный рост популярности видеоигр в подростковой среде, в научном плане это сравнительно новое явление, характер влияния которого на психологическое и физическое состояние человека исследован еще не в полной мере. Но бесспорным является положение о том, что игромания является разновидностью девиантного (аддиктивного) поведения [1-5]. Проблемой влияния компьютерных игр на поведение человека занимались такие авторы, как: А. Андерсон, К. Янг, И. Голдберг, Д. Гринфилд, Д. Хоффман, Т. Новак, А. Е. Жичкина, В. А. Лоскутова, О. Н. Арестова, Ю. Д. Бабаева, А. Е. Войсунский, Д. Гроссман, М. С. Иванов, М. Лорд, К. Рое, С. А. Шапкин, Ф. Скотт и другие.

Распространенность и популярность компьютерных игр специалисты оценивают двояко: с одной стороны - нельзя не восхищаться возможностями современных компьютеров, развитием технологий, с другой стороны - во многих публикациях можно обнаружить суждения об опасном влиянии компьютера в целом и компьютерных игр в частности на психику и поведение человека. Часто можно столкнуться с рассуждениями о том, что занятия с компьютером стоит классифицировать как психологическую зависимость, которая имеет свои симптомы, а именно: неспособность человека переключаться на другие виды деятельности, завышенная самооценка, нервозность, нарушение режима труда и отдыха. К отрицательным последствиям увлечения компьютерными играми также относят ограниченность круга интересов, уход в другую, виртуальную реальность. Негативную картину дополняют соматические нарушения (снижение остроты зрения, быстрая утомляемость, гиподинамия), которые являются прямым следствием «компьютеризации» свободного времени человека. По мнению некоторых авторов, занятия с компьютером в ущерб общения с окружающими людьми, приводят к социальной изоляции и трудностям в межличностных взаимодействиях. С другой стороны, закомплексованный человек, с трудностями в общении, может наоборот, найти друзей в игровых сообществах, сформировать коммуникативные навыки и навыки лидерства в процессе игровой деятельности.

Увлечения компьютерными играми как форма аддиктивного поведения фиксируется не только у взрослых людей, но и в детской и молодежной среде. При этом, как отмечает большинство авторов, особую группу риска составляют подростки. Подростковый возраст - это самый трудный и сложный из всех этапов личностного становления потому, что главное содержание этого возраста составляет его переход от детства к взрослой жизни. Все стороны развития подвергаются качественной перестройке, возникают и формируются новообразования, закладываются основы сознательного поведения, формируются социальные установки. Этот процесс преобразования и определяет все основные особенности личности детей подросткового возраста. Процесс полового созревания, кардинальная перестройка всех физиологических систем организма, слабое осознание подростка ее причин и последствий, повышение уровня возбудимости и тревожности ребенка, снижение его самооценки, постоянные конфликты с окружающими и, прежде всего, взрослыми, - эти и другие факторы приводят к возникновению подросткового кризиса. Содержание этого кризиса определяется типичными подростковыми реакциями, которые проявляются в поведении ребенка. К ним относятся: реакция эмансипации, реакция группирования со сверстниками, реакция увлечения (хобби).

Сфера хобби или увлечений является специфиче-

ской особенностью жизни ребенка подросткового возраста. На первом месте у современного подростка стоит активность, связанная с компьютером, и, прежде всего, компьютерные игры. Компьютерная игра - это «компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра» [6, с.231]. Компьютерные игры, также как и другие молодежные увлечения, выполняют в жизни подростка вполне определенные социально-психологические функции. Они помогают ребенку проявить себя как личность, способствуют его самореализации и самоутверждению в группе (самоактуализационная функция), помогают приспособиться к новым социальным условиям (социализирующая или адаптационная функция), возбуждают познавательные интересы, расширяют мировоззрение, обучают, развивают целый спектр способностей, могут помогать познавать окружающий мир (воспитательная функция), создают позитивный настрой и помогают его поддерживать в течение всей длительности (эмоциональная функция), предоставляют возможность для общения как между участниками-сверстниками, так и между представителями разных поколений (коммуникативная функция), позволяют изменять психоэмоциональное самочувствие играющего, его отношение к окружающим, а также к самому себе (психотерапевтическая функция) [7,8].

Также, подростковые игры успешно решают такую задачу, как создание условной ситуации, направленной на реализацию и удовлетворение своих возрастных потребностей, которые связаны с общением, объединением, самопознанием и самоопределением личности. Подросток, играя, может примерять различные роли, определять свои ценности и модели поведения. В видеоиграх особый акцент делается на ролевой составляющей: хотя в игре нет реального действия, оно виртуальное, наблюдаемое на экране и осуществляется при нажатии определенной комбинации кнопок, в этом виртуальном мире подросток может играть любую роль, которую выбирает сам - гонщик, медик, военный, рабочий, мифический герой, обладающий невероятной силой или вообще полностью оригинальный, созданный игроком персонаж.

Отдельные исследования показывают, что компьютерные игры положительно влияют на личностную сферу подростков. Игры в жанре «экшен» способствуют лучшему распределению внимания, развивают способности к сосредоточению и пространственному мышлению; стратегические ролевые игры обеспечивают высокие результаты в решении логических задач; дети, играющие в ролевые и приключенческие компьютерные игры, чаще используют воображение для того, чтобы мысленно перенестись в сюжет игры и продумать мотивацию персонажа, его поведение, что развивает их креативность. Можно сказать, что игры создают для подростков «зону ближайшего развития», которая сочетается в себе оптимальный баланс между трудностью задач и связанной с ней фрустрацией и переживаниями успеха и завершенности. Компьютерные игры - идеальная тренировочная площадка, так как они прививают понимание поэтапного развития своих способностей. Так как игроки вознаграждаются за каждую решенную задачу, они учатся воспринимать постепенное обучение и возрастающие достижения. А значит, мотивация, полученная в игре, может реализовываться и в реальной жизни подростка [9-11].

Несмотря на определенные позитивные моменты, увлечение подростков компьютерными играми может иметь и вполне реальные негативные последствия, которые могут приводить к формированию психологической зависимости. К. Янг определяет компьютерную зависимость как многомерное явление, которое включает уход в виртуальную реальность и наряду с этим поиск нового, стремление к постоянной стимуляции чувств, удовольствие ощущать себя виртуозом при использовании

компьютера [12]. При наличии зависимости от видеоигр подросток постепенно отдаляется от родственников и друзей, оставляя приоритет за виртуальным времяпровождением. Пользователь может скрывать от окружающих, сколько времени он проводит в играх.

Общими чертами разных типов компьютерной зависимости является характерный набор симптомов, которые условно можно разделить на психологические и физические [13]. Так, к психологическим симптомам относят: превосходное настроение и отличное самочувствие во время нахождения за компьютером; невозможность перерыва или прекращения игры; увеличение количества времени, проводимого за компьютерными играми; пренебрежение семьей и игнорирование реальных друзей, социальная изоляция; ощущения опустошенности, печали, подавленного настроения, раздражения, находясь не за компьютером; обман окружающих о своей деятельности; проблемы с учебой; многочасовое проведение времени за компьютером; вспышки агрессии на замечания других по поводу игромании [14-16]. Физическими симптомами являются: туннельное поражение нервных стволов руки, связанное с длительным перенапряжением мышц; раздражение глаз; частые мигрени; боли в спине, нарушение осанки; нарушение режима питания и сна; пренебрежение гигиеной.

Обобщая результаты теоретических и экспериментальных исследований, Л. Н. Никитина выделяет три группы последствий чрезмерного увлечения компьютерными играми у несовершеннолетних: 1) последствия на психофизиологическом уровне; 2) последствия на психологическом уровне; 3) последствия на социально-психологическом уровне [17]. При этом автор пристальное внимание уделяет социально-психологическим аспектам, которые реализуются в процессе общения и взаимодействия подростков с окружающими. Длительное пребывание за компьютером часто провоцирует конфликты подростков с родителями и родными. Возможен шантаж в ответ на запреты, который может проявляться в угрозах уйти из дома, покончить жизнь самоубийством, отомстить за отказ в получении желаемого. Снижается уровень социальной активности ребенка, так как на фоне видеоигр другие увлечения (игра в шашки, шахматы, футбол с друзьями) кажутся скучными и неинтересными. Отсутствие реального живого общения, потеря контакта с главными для этого возраста институтами социализации, которыми являются семья и школа, готовность реализовывать разные формы делинквентного поведения, - все это приводит к социальной дезадаптации подростка и еще более усугубляет его психологическую зависимость от компьютерных игр.

С. В. Фадеева рассматривает формирование компьютерной зависимости как поэтапный процесс, включающий в себя 4 стадии: стадия легкой увлеченности, на которой происходит первоначальная адаптация к новому виду деятельности; стадия увлеченности (период резкого роста, быстрого формирования зависимости); стадия зависимости - характерно проявление максимального количества психологических и физических симптомов компьютерной зависимости; стадия привязанности (сила зависимости на определенный промежуток времени остается устойчивой, а затем идет на спад и опять же фиксируется на определенном уровне, оставаясь устойчивой в течение длительного времени) [18].

Из перечисленных стадий игромании в подростковой среде чаще всего встречается первая и вторая стадии зависимости. Поэтому основное внимание педагогов и психологов уделяется проведению профилактической и психоконсультативной работы с подростками [19]. Сущность социально-психологической профилактики компьютерной зависимости среди подростков заключается в том, чтобы переключить внимание ребенка на иные аспекты социальной жизни, расширить круг интересов подростка, восстановить гармоничные отношения с окружающими людьми, сформировать социально-важ-

ные навыки и вести здоровый образ жизни.

Формирование целей статьи (постановка задания). Целью нашего исследования стало изучение влияния компьютерных игр на социально-психологические особенности подростков, а также выявление последствий чрезмерного увлечения подростков компьютерными играми.

Изложение основного материала исследования с полным обоснованием полученных научных результатов. Организация экспериментального исследования и выбор методов определялись целью и теоретическими положениями, изложенными выше. Программа исследования включала в себя проведение методик, направленных на выявление показателей компьютерной зависимости в подростковом возрасте: определение степени увлечения подростков компьютерными играми (Массачусетский опросник в авторской модификации А. В. Фокиной); оценка уровня личностной и ситуативной тревожности (опросник Ч. Д. Спилбергера, адаптированный Ю. Л. Ханиным); выявление коммуникативных склонностей подростков (методика КОС, разработанная В. В. Синявским и Б. А. Федоришиным), выявление уровня агрессивности и враждебности подростков (опросник А. Басса и Э. Дарки). В исследовании принимали участие обучающиеся 7-8 классов средней общеобразовательной школы г. Орска в общем количестве 112 человек.

Результаты Массачусетского опросника увлечения компьютерными играми показали, что 52,7% испытуемых (59 человек) играют в компьютерные игры, и делают это регулярно. Подростки, которые играют в видеоигры, одним из любимых жанров определили «шутеры». Среди предпочитаемых игр ими были выделены игры, которые в принципе популярны в игровом сообществе: «Контр-страйк», «Дота 2», «ГТА 5», «Симс 4». Среди привлекательных аспектов компьютерных игр чаще всего упоминались следующие: захватывающий игровой процесс; снятие напряжения, отвлечение; отдых; интересный сюжет; удовольствие.

В группе подростков, которые играют в видеоигры, у 33,9% (20 человек) они не вызывают психологической зависимости, однако 66,1% (39 человек) имеют риск формирования такой зависимости. Респонденты с ярко выраженной игровой зависимостью не выявлены. В группе подростков, которые не играют в видеоигры, у всех испытуемых отсутствуют компьютерная зависимость и риск её возникновения. Интересно, что в обеих группах подростки в целом неадекватно оценивают возможность негативного влияния увлечения видеоиграми на их поведение. Только 13,4% испытуемых утверждают, что компьютерные игры негативно влияют на учебу. Остальные подростки предполагают, что компьютерные игры не оказывают отрицательного влияния на их поведение (39,3%), либо затруднились ответить на этот вопрос (43,7%), а некоторые испытуемые считают, что видеоигры оказывают только положительное влияние на поведение и взаимоотношения с окружающими.

Диагностика уровня личностной и ситуативной тревожности выявила статистически значимые различия в степени выраженности данных показателей в группе подростков, которые играют в видеоигры, и в группе, где увлечение компьютерными играми не выявлено. Так, большинство испытуемых первой группы (96,6%) имеют умеренный уровень личностной тревожности. Высокая и низкая личностная тревожность зафиксирована только у 2 подростков. Среди подростков, которые не играют в видеоигры, преобладает умеренная и высокая личностная тревожность (50,9% и 33,9% соответственно). Что касается ситуативной тревожности, то результаты в группах получились противоположные. В группе подростков, которые играют в видеоигры, преобладают умеренный и высокий уровни (84,7%), а во второй группе чаще всего фиксировалась низкая ситуативная тревожность (77,4%).

Анализ данных по методике КОС показывает, что в

обеих группах подростков встречаются все уровни развития коммуникативных способностей – от низкого до самого высокого, однако среди подростков, играющих в компьютерные игры, больше респондентов с ярко выраженными уровнями ниже среднего. В группе, где увлечение компьютерными играми не выявлено, наоборот преобладающими стали средний и высокий уровни.

По результатам опросника Басса-Дарки величина индекса агрессивности и враждебности находится в пределах нормы только у 32,2% подростков, играющих постоянно в видеоигры, и у 73,6% испытуемых в группе не увлекающихся компьютерными играми подростков. Среди видов агрессивного поведения у подростков первой группы наиболее часто встречается: физическая агрессия, обидчивость, подозрительность, а также словесная агрессия. При этом подростки, проявляющие повышенную тенденцию к одной из сфер агрессивного поведения, проявляют ее и к другим сферам. У не играющих в видеоигры подростков, по результатам исследования, наиболее ярко выражена такая сфера агрессивного поведения, как негативизм.

Наблюдение за поведением подростков в естественных условиях и опрос классных руководителей и учителей-предметников, работающих в данных классах, позволили выделить преобладающие формы девиантного поведения. Больше всего случаев показателей поведенческих девиаций было выявлено в группе подростков, увлеченных компьютерными играми. Среди форм отклоняющегося от социальных норм поведения в данной группе испытуемых преобладают: курение, грубость и сквернословие, отрицательное отношение к школе, нарушение правил поведения в школе, неподчинение, критика учителей. В отдельных случаях фиксировались такие девиации в поведении, как: побеги из дома, ношение «вызывающей» одежды и причесок хулиганство в школе, мелкое воровство и самоповреждения. В отношении двух учеников высказывалось подозрение на употребление наркотических средств, хотя объективных доказательств предоставлено не было. К тому же связать эти факты однозначно только с увлечением компьютерными играми не представляется возможным.

Обобщая полученные результаты, можно утверждать, что компьютерные игры широко охватывают подростковую аудиторию: среди испытуемых более половины подростков регулярно играют в видеоигры. Подростки предпочитают играть в модные, популярные и наиболее распространенные игры. Среди испытуемых игровая зависимость не выявлена, хотя у большинства любителей компьютерных игр существует высокий риск формирования такой зависимости. Преобладание высокого уровня ситуативной тревожности говорит о неспособности подростков контролировать свое эмоциональное состояние в напряженных социальных ситуациях. Также подростки, увлекающиеся компьютерными играми, характеризуются высокими показателями индекса агрессивности и враждебности, при этом одни и те же ребята проявляют склонность к разным типам агрессивного поведения. Чаще, чем у подростков, не интересующихся видеоиграми, у таких лиц фиксируются поступки и действия, отклоняющиеся от нормы.

Выводы исследования и перспективы дальнейших исследований данного направления. Проведенное нами исследование позволяет сделать вывод, что увлечение компьютерными играми в подростковом возрасте повышает риск формирования игровой зависимости и приводит к разного рода негативным социально-психологическим последствиям. В частности длительное пребывание за компьютером снижает уровень социальной адаптированности подростка, ограничивает его социальную активность только общением в виртуальном мире, а любая жизненная ситуация вызывает страх и тревогу, что в свою очередь замедляет процесс формирования социально-коммуникативной компетентности подростка. Также, подростки-игроманы в процессе непосредствен-

ного взаимодействия с окружающими людьми (сверстниками, родителями, родными и учителями) склонны проявлять агрессивность, враждебность, эмоциональную несдержанность и чаще других готовы реализовывать разные формы девиантного поведения.

Перспективным мы считаем продолжение изучения данной проблемы в направлении раскрытия социально-психологического содержания игровой и компьютерной зависимости, а также определения наиболее эффективных форм профилактической и психокоррекционной работы с подростками, увлечение компьютерными играми которых имеет тенденцию к формированию психологической зависимости.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Клейберг Ю. А. Основы психологии девиантного поведения : монография. - Москва : АЛЕФ-пресс, 2014. - 231 с.
2. Змановская Е. В., Рыбников В. Ю. Девиантное поведение личности и группы. - Москва : Питер, 2011. - 351 с.
3. Прокурова С. В. Девиантное поведение подростков : учебно-методическое пособие. - Волгоград : Перемена, 2015. - 103 с.
4. Родермель Т. А. Девиантное поведение подростков: философский и клинико-психологический аспекты: учебное пособие. - Новосибирск : Изд-во ЦНПС, 2015. - 98 с.
5. Шнейдер Л. Б. Психология подростковой девиантности и аддиктивности: учебно-методическое пособие. - Москва : МПСУ, 2015. - 294 с.
6. Психологический словарь-справочник / Под ред. М.И. Дьяченко. - М.: Харвест, 2009. - 455 с.
7. Рипинен Т. О., Слободская Е. Р. Повседневное использование компьютера и благополучное развитие подростков // Теоретическая и экспериментальная психология. 2014. № 1. С. 15-21.
8. Макалатия А. Г., Матвеева Л. В. Субъективные факторы притягательности компьютерных игр для детей и подростков // Национальный психологический журнал. 2017. № 1 (25). С. 15-24.
9. Малый Д. В., Иноземцева Ю. В. Компьютерная игра как способ социализации личности // Национальные приоритеты России. 2017. № 1 (23). С. 68-75.
10. Бочаева Н. В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров // Вестник Московского Университета. Сер. 14. Психология. 2014. № 4. С. 120-128.
11. Кузьмина Г. П., Сидоров И. А. Компьютерные игры и их влияние на внутренний мир человека // Вестник ЧГПУ им. И. Я. Яковлева. 2012. № 2 (74). Ч. 2. С. 78-84.
12. Янг К. С. Диагноз - Интернет-зависимость // Мир Internet. 2000. №2. С.24-29.
13. Воеводскова Е. Е. Зависимость от компьютерной виртуальной реальности // Проблемы педагогики. 2015. № 2. С. 112-114.
14. Гришина А. В., Волкова Е. Н. Структура субъектности подростков с разным уровнем игровой компьютерной зависимости // Вестник Мининского университета. 2018. № 1. С. 46-51.
15. Гришина А. В., Волкова Е. Н. Увлеченность компьютерными играми как предиктор подросткового буллинга // Вестник Мининского университета. 2017. № 4. С. 62-69.
16. Полутина Н. С. Актуальные направления исследований в психологии компьютерной игры // Интеракция образования. 2010. № 4. С. 93-101.
17. Никитина Л. Н. Чрезмерное увлечение компьютерными играми как фактор девиантного поведения несовершеннолетних // Прикладная юридическая психология. 2017. № 1. С. 86-92.
18. Фадеева С. В. Компьютерная зависимость как фактор риска развития агрессивного поведения у подростков // Вестник КГУ им. Н. А. Некрасова. 2010. № 3. С. 250-257.
19. Обжорин А. М. Профилактика компьютерной и интернет-зависимости в современной школе // Научное обеспечение системы повышения квалификации кадров. 2011. № 3. С. 79-84.

Статья поступила в редакцию 19.02.2019

Статья принята к публикации 27.05.2019