

Взаимосвязь субъективного чувства одиночества со склонностью к компьютерно-игровой зависимости в юношеском возрасте

<https://doi.org/10.31483/r-112191>

УДК 159.9.072

Краснова С. Г.^{1,a}, Чернышов В. В.^{2,b}¹Чувашский республиканский институт образования Минобрнауки Чувашии
Чебоксары, Российская Федерация.²Чувашский государственный университет им. И.Н. Ульянова ROR
Чебоксары, Российская Федерация.^a <https://orcid.org/0000-0002-1056-5588>, e-mail: krasnova20009@rambler.ru^b <https://orcid.org/0000-0003-0763-9897>, e-mail: chernyshovvit@mail.ru

Резюме. Статья посвящена проблеме выявления взаимосвязи субъективного чувства одиночества и склонности к компьютерно-игровой зависимости в юношеском возрасте. Одинокие люди, как правило, очень несчастны, у них мало социальных контактов, их личные связи с другими людьми или ограничены, или разорваны. В связи с развитием компьютерно-игровых технологий компьютерно-игровая зависимость имеет высокую распространенность. Изучение взаимосвязи субъективного чувства одиночества со склонностью к компьютерно-игровой зависимости в юношеском возрасте является значимой задачей в понимании причин формирования компьютерно-игровой зависимости и связано с возможностью своевременной коррекции такого отклонения в развитии и поведении юношей и девушек. Предполагается, что субъективное чувство одиночества детерминирует выработку компьютерно-игровой зависимости в возрасте юношества. Цель исследования заключается в выявлении взаимосвязи между субъективным чувством одиночества и склонностью к компьютерно-игровой зависимости в юношеском возрасте. В статье приводятся результаты корреляционного анализа между параметрами чувства одиночества и компьютерно-игровой зависимости: «тяжесть компьютерно-игровой зависимости» и «общее одиночество», «позитивное одиночество», «зависимость одиночества от общения». Полученные результаты исследования позволяют сделать вывод о том, что тяжесть компьютерно-игровой зависимости может способствовать усилению одиночества.

Ключевые слова: взаимосвязь, одиночество, юношеский возраст, субъективное чувство одиночества, компьютерно-игровая зависимость, склонность к компьютерно-игровой зависимости.

Для цитирования: Краснова С. Г. Взаимосвязь субъективного чувства одиночества со склонностью к компьютерно-игровой зависимости в юношеском возрасте / С. Г. Краснова, В. В. Чернышов // Развитие образования. 2024. Т. 7, № 3. С. 84–92. DOI 10.31483/r-112191. EDN UJEGKI.

Relationship of subjective feelings of loneliness with a tendency to computer game addiction in adolescence

Svetlana G. Krasnova^{1,a}, Vitaly V. Chernyshov^{2,b}Chuvash Republican Institute of Education
Cheboksary, Russian Federation.ROR Chuvash State University
Cheboksary, Russian Federation.^a <https://orcid.org/0000-0002-1056-5588>, e-mail: krasnova20009@rambler.ru^b <https://orcid.org/0000-0003-0763-9897>, e-mail: chernyshovvit@mail.ru

Abstract. The article is devoted to the problem of identifying the relationship between the subjective feeling of loneliness and the tendency to computer and gaming addiction in adolescence. Lonely people tend to be very unhappy, they have few social contacts, and their personal connections with other people are either limited or severed. In connection with the development of computer and gaming technologies, computer and gaming addiction is highly prevalent and tends to increase. Studying the relationship between the subjective feeling of loneliness and the tendency to computer gaming addiction in adolescence is a significant task in understanding the reasons for the formation of computer gaming addiction in adolescence and is associated with the possibility of timely correction of such deviations in the development and behavior of boys and girls. We assume that the subjective feeling of loneliness determines the development of computer and gaming addiction in adolescence. The article presents the results of a correlation analysis between the parameters of feelings of loneliness and computer game addiction: "severity of computer game addiction" and "general loneliness", "positive loneliness", "dependence of loneliness on communication". The results of the study allow us to conclude that an increase in indicators according to the criteria of "general loneliness" and "subjective feeling of loneliness" leads to an increase in the criterion of "severity of computer gaming addiction".

Keywords: adolescence, relationship, loneliness, subjective feeling of loneliness, computer gaming addiction, tendency to computer gaming addiction.


For citation: Krasnova S. G., & Chernyshov V. V. (2024). Relationship of subjective feelings of loneliness with a tendency to computer game addiction in adolescence. *Razvitiye obrazovaniya = Development of education*, 7(3), 84–92. EDN: UJEGKI. <https://doi.org/10.31483/r-112191>.

Çамрăк сын пĕчченлĕхе туйнипе компьютер вайи ене туртăнни пĕр-пĕрне витĕм кўни

Краснова С. Г.^{1,а}, Чернышов В. В.^{2,б}

¹Чăваш Республикин вĕрену институтĕ
Шупашкар хули, Раçсей Федерацийĕ.

²И.Н. Ульянов ячĕллĕ Чăваш патшалăх университетĕ
Шупашкар хули, Раçсей Федерацийĕ.

^а  <https://orcid.org/0000-0002-1056-5588>, e-mail: krasnova20009@rambler.ru

^б  <https://orcid.org/0000-0003-0763-9897>, e-mail: chernyshovvit@mail.ru

Аннотаци. Статъяра сăмах çамрăк сын пĕчченлĕхе туйнипе компьютер вайи ене туртăнни хушшинче сыхăну пуррине тупас ыйту пирки пырат. Пĕччен сынсем ялан тенĕ пек хайсене мĕскĕн туяççĕ, сынсемпе сахал хутшăнаççĕ, ытти сынсемпе сайра тĕл пулаççĕ е унченхи сыхăнусене пачах татаççĕ те малалла тăсмаççĕ. Компьютер вайиисен технологийĕ аталанă май сĕнĕ йышши вайăсем çамрăксем хушшинче анлă сарăлаççĕ. Çамрăк сұлсенче палăракан пĕчченлĕх туйăмĕпе компьютер вайи выляс туртăм хушшинче аталанакан сыхăнава тĕпчеси яш сынсем компьютер ене туртăнни сăлтавне тупма пулăшакан пĕлтерешлĕ ёç пулса тăрат тата качăсемпе хĕрсен тыткаларашĕпе аталанăвне вăхăтлă улаштарма май парать. Малтанах палăртса хунă тăрăх, çамрăксем пĕчченлĕх туйăмĕ компьютер вайи выляс патне илсе пыракан вай пулма тивĕç. Тĕпчев тĕллевĕ çамрăк сұлсенче харпăр сынра аталанакан пĕчченлĕх туйăмĕпе компьютер вайи выляс килни хушшинче пĕр-пĕрне витĕм кўрекен сыхăну пуррине тупаси пулса тăрат. Статъяра пĕчченлĕх туйăмĕн параметресемпе компьютер вайи выляс кăмăлăн параметресене танлаштарса тĕпченин результатĕсене илсе панă: «компьютер вайи туртăмĕн вайĕ» тата «йĕркеллĕ пĕчченлĕх», «майлă пĕчченлĕх», «хутшăнуран килекен пĕчченлĕх». Тĕпчев результатĕсемпе компьютер вайин илĕртмĕшĕ пĕчченлĕх туйăмне вайлатма пултарать тесе пĕтĕмлетме май параççĕ.

Тĕп сăмахсем: пĕчченлĕх, харпăр сыннан пĕчченлĕх туйăмĕ, компьютер вайин туртăмне пăхăнни, компьютер вайи ене турăнас сĕм, яшлăх сұлĕ, хире-хирĕç сыхăну.

Цитатăлама: Краснова С. Г. Çамрăк сын пĕчченлĕхе туйнипе компьютер вайи ене туртăнни пĕр-пĕрне витĕм кўни / С. Г. Краснова, В. В. Чернышов // Вĕрену аталанăвĕ. 2024. Т. 7, № 3. С. 84–92. DOI 10.31483/r-112191. EDN UJEGKI.

Введение

Проблема субъективного чувства одиночества является одной из серьезнейших проблем человечества. В последнее время появляется все больше исследований, указывающих на то, что очень остро эта проблема стоит в юношеском возрасте. Одиночество в юношеском возрасте – весьма распространенное явление в наши дни, протекающее очень остро и интенсивно, и зачастую способно привести к такому психологическому нарушению, как компьютерно-игровая зависимость.

Проблема одиночества отражена в исследованиях как зарубежных [Azab, Effat, Aly, Mahmoud, 2019; Джонг-Гирвельд, Раадшелдерс, 1989; Zilboorg, 1943; Young, 2000; Роджерс, 1994], так и отечественных психологов [Зинченко, Рудя, 2015; Кон, 1990; Айсина, Нестерова, 2019; Войскунский, Солдатова, 2019; Рогова, 2021; Зарецкая, 2017; Бубнова, 2018]. В ряде исследований раскрываются психологические особенности одиночества в юношеском возрасте [Кон, 1990; Моисеева, Юртаева, 2019], изучены виды и проявления одиночества [Корчагина, 2008], выявлена взаимосвязь одиночества и самооценки [Пепло, Мицели, Мораш, 1989]. Данные исследования Н.Е. Водопьяновой свидетельствуют о том, что переживание одиночества у мужчин в большей мере связано с неудовлетворенностью их прошлой и настоящей жизнью, а у женщин – с неудовлетворенностью их прошлой и неуверенностью в будущей счастливой жизни [Водопьянова, 2009].

Проблема взаимосвязи субъективного чувства одиночества со склонностью к компьютерно-игровой зависимости в юношеском возрасте до настоящего времени остается мало разработанной. Высокая теоретическая и практическая значимость обозначенной

задачи, с одной стороны, и дефицит научных разработок, посвященных ее решению, с другой стороны, определяют актуальность нашего исследования.

Материал и методы исследования

В рамках психологического исследования были использованы следующие методы: анализ теоретических источников по проблеме исследования, изучение ресурсов образовательных порталов интернета, тестирование, методы математической статистики. С целью выявления корреляционных связей применен коэффициент ранговой корреляции Спирмена Rs. Для обзора литературы была использована поисковая система Pubmed в электронной базе данных Scopus, научная электронная библиотека (e-Library). В ходе проведения исследования осуществлялся поиск публикаций и веб-данных по ключевым словам и словосочетаниям: «субъективное чувство одиночества», «компьютерно-игровая зависимость», «юношеский возраст». Для определения уровней одиночества была использована методика субъективного ощущения одиночества Д. Рассела и М. Фергюсона, для выявления уровней переживания одиночества применен опросник ДОПО-3к (авт. Д.А. Леонтьев, Е.Н. Осин). В целях количественного измерения степени зависимости от компьютерных игр применен опросник PVP (Dr. Ricardo Tejeiro-Salguero, Dr. Rosa María Bersabé-Moran).

Результаты исследования и их обсуждение

В исследовании А.Е. Войскунского и Г.У. Солдатовой одиночество определяется как социально-психологическое явление, эмоциональное состояние человека, вызывающее комплексное и острое чувство, которое выражает

определенную форму самосознания, и показывающее раскол основной реальной сети отношений и связей внутреннего мира личности [Войскунский, Солдатова, 2019]. Т.А. Моисеева, Ю.О. Юртаева под субъективным чувством одиночества понимают «переживание личности, которое обусловлено конкретными особенностями социальной ситуации развития и индивидуально-возрастными особенностями человека» [Моисеева, Юртаева, 2019]. Ими выделены диффузное, отчуждающее и диссоциированное одиночество. Диффузное одиночество обуславливается преобладающим действием механизма идентификации с другими людьми и потерей собственного «Я». Отчуждающее одиночество проявляется в возбудимости, тревожности, низкой эмпатии, выраженной неспособностью к коллективной деятельности, мнительности и конформности (чаще, в зависимости от мнения других). Диссоциированное одиночество выражается в демонстративности характера, личной направленности, сочетании высокой и низкой степени эмпатии, эгоистичности и зависимости в социальной среде. Исследователи отмечают, что «люди с таким видом одиночества крайне амбивалентны в своем поведении» [Моисеева, Юртаева, 2019].

Вотечественной психологии С.Г. Корчагина считается одним из первых исследователей проблемы одиночества. Как и диктовало время, ее работы построены на основе личностно-деятельностного подхода к изучению одиночества. Отличительной особенностью является то, что личность рассматривается как целостное образование, которое не раскладывается на отдельные части без потерь. На основе данного подхода ей удалось построить типологию видов одиночества, выделив 4 основных вида: отчуждающее одиночество, диффузное одиночество, диссоциированное одиночество и уединение [Корчагина, 2008].

Сторонники психодинамического подхода, возможно, в наибольшей степени склонны рассматривать феномен одиночества как патологию. Согласно мнению G. Zilboorg, которого считают автором первого психологического труда на изучаемую нами тему, «одиночество становится отражением характерных черт личности: нарциссизма, мании величия и враждебности» [Zilboorg, 1943].

В исследовании К. Роджерса одиночество является следствием несоответствия между проявлениями истинного «Я» индивида и социально одобряемыми образцами, навязываемыми обществом. Эта ситуация ведет к опустошенности, бессмысленности существования, и, в конечном итоге, к одиночеству. К. Роджерс видит истоки одиночества в жизненном опыте настоящего момента [Роджерс, 1994].

В когнитивном подходе одиночество рассматривается как восприятие индивидом своих отношений как поверхностных и недостаточных, как несоответствие желаемого уровня своих контактов и реального положения дел [Пепло, Мицели, Мораш, 1989]. На причины одиночества исследователи смотрят довольно широко, рассматривая как внутриличностные, так и ситуативные факторы, а также влияние как событий прошлого, так и настоящего. Резюмируя вышесказанное в соответствии

с рассмотренными подходами, чувство одиночества определим как субъективную реакцию на несоответствие желаемого и достигнутого уровней социальных контактов.

Анализ различных научных источников, в том числе А.Е. Войскунского и Г.У. Солдатовой, позволил понять, что чувство одиночества в острой форме впервые появляется именно в подростковом и раннем юношеском возрасте, когда происходит поиск собственной идентичности и связей с окружающим миром. В юношеском возрасте личность продолжает самоопределяться, и одиночество вполне может детерминировать как положительное, так и отрицательное саморазвитие, самоопределение. Фрустрирующие ситуации являются фактором, которые тормозят гармоничное развитие личности в юношеском возрасте, а также мешают социальной адаптации и оказывают влияние на отношения не только со взрослыми, но и со сверстниками [Войскунский, Солдатова, 2019].

Зависимость, в том числе и компьютерно-игровая, рассматривается внутри чрезвычайно сложной и многообразной категории «отклоняющееся поведение» личности. Разработкой проблемы компьютерно-игровой зависимости занимаются ученые в области психологии, физиологии, социологии, педагогики, медицины.

А.Ю. Егоров в своем исследовании отмечает, что «компьютерно-игровая зависимость стала первой нехимической зависимостью, которую международное профессиональное сообщество признало собственно аддиктивным расстройством. В последней американской классификации DSM-V [2], принятой в 2013 году, патологический гемблинг (игровая зависимость) уже диагностируется как поведенческая аддикция в разделе «Зависимости и сопутствующие расстройства» (Addiction and related disorders). Основанием для этого стало сходство химических и нехимических зависимостей по следующим позициям: основные симптомы (критерии), коморбидные расстройства, общая наследственность, данные функциональной визуализации о нейрокогнитивном профиле, эффективные методы лечения» [Егоров, 2014, с. 47].

А.Е. Войскунский, О.В. Митина, А.Г. Рагимова отмечают, что «компьютерно-игровой зависимости подвержены в основном в подростковом и юношеском возрасте представители мужского пола. Это обусловлено динамичностью, непрерывностью игры. Полное погружение в игру создает эффект участия игрока в существующем только для него сложном и динамичном процессе, и именно это затягивает в игру. Пройти игру для молодого человека становится смыслом жизни, несмотря на необходимость выполнения обязательств в социуме. Как и другие виды зависимости (алкогольная, наркотическая), данная зависимость может повышать вероятность правонарушений в подростковом и юношеском возрасте (незаконный «взлом» компьютерных программ и т. п.)» [Войскунский, Митина, Рагимова, 2018, с. 75].

Мы считаем, что для полноты рассмотрения вопросов, касающихся проблемы одиночества, необходимо обсуждение возрастных особенностей юношеского возраста. Хронологическими рамками юношеского возраста являются 16–17 и 20–21 год. Собственно, юность определяется с 17 до 20 лет жизни, поздняя юность – с

20 до 21 года. Основными социально-психологическими характеристиками являются социальная ситуация развития (определение своего места в обществе), ведущий вид деятельности (учебно-профессиональная), сфера общения (имеет чрезвычайно важное значение для юношей и девушек, и именно качественные характеристики этого процесса).

Важная психологическая характеристика юности – самоуважение (принятие-непринятие себя, одобрение-неодобрение, удовлетворенность или неудовлетворенность собой и т. д.). Выраженная эмоциональность может быть связана с кризисом ранней юности, однако эмоциональное состояние оптимизируется с дальнейшим возрастным развитием юношей и девушек. Совершенствование эмоционально-чувственной сферы в юношеском возрасте имеет связь с индивидуально-личностными свойствами, с самосознанием и его ядром, самооценкой. Причиной тому является смысловая регуляция сознания, совершенствование мыслительной деятельности.

K.S. Young указывает на то, что опыт пребывания в сети сопряжен с «опытом потока» (flow) или «аутотелесным опытом». Его понимают как «совокупность переживаний, которые сопровождают и одновременно мотивируют деятельность, непрерывно подталкивая субъекта на ее возобновление и продолжение независимо от внешних подкреплений». Также K.S. Young заостряет внимание на «анонимности киберпространства, эскапизме (удобстве использования и избегании), которое включает уверенность анонимного общения, психологическую безопасность, что особенно важно для робких, застенчивых людей, не обладающих развитой социальной компетентностью и коммуникативными свойствами в реальной жизни». Исследователь отмечает, что «такая безопасность позволяет экспериментировать с собственной идентичностью: каждый онлайн-пользователь имеет неограниченную возможность перешагнуть через ограничения реальной жизни, чтобы изменить восприятие себя, как самим собой, так и другими». В сети можно осваивать новые способы поведения. Тихий и сдержанный человек может открыто высказывать собственное мнение, спорить, активно вступать в конфронтацию с виртуальным собеседником [Young, 2000, с. 26].

Многочисленные исследования позволяют сделать вывод в плане критериев оценки компьютерно-игровой зависимости – отсутствие контроля за временем. В исследовании Н.В. Кочеткова отмечается то, что «альтернативой этому критерию могут выступать: позиция «значимого другого» не в реальном мире, а в интернет-пространстве, а также отношения в игре (зависимые выстраивают их в логике «играющий-играющий», тогда как независимые – «персонаж-персонаж»)). Исследователь выделяет три стадии формирования игровой зависимости: напряжения, предельного напряжения и истощения. В исследовании определены три типа игровых ориентаций подростков: биофилический тип характеризуется переживаниями положительных эмоций, нарциссический тип – агрессивностью и недовольством собой, инцестуальный – межролевыми отношениями, возникающими в процессе игры. Также выявлены критерии различия по возрасту,

полу, времени, затраченному на игру в течение недели, тогда как игровой стаж не влияет на особенности игроков [Кочетков, 2020, с. 27].

Появление всемирной сети Интернет создало возможность так называемого интерактивного общения, которое стало чрезвычайно привлекательным для отчужденных и неуверенных в себе людей. А.Ю. Егоров пишет, что «одной из особенностей современных компьютерных игр является развитое звуковое и видеосопровождение, которые могут создать ощущение реальности и на время отстранить пользователя от восприятия окружающего мира» [Егоров, 2014, с. 46].

Исследователь О.Б. Симатова считает, что игровая зависимость связана с неудовлетворенностью окружающим миром и невозможностью самовыражения, страхом быть непонятым. Также в исследовании отмечается, что страдающие компьютерной зависимостью часто испытывают чувство одиночества, недостаток внимания и взаимопонимания со стороны близких людей, связанную с этим постоянную эмоциональную напряженность и тревогу. Характерно, что начало проявления компьютерной зависимости происходит в школьные годы, а ее разгар на первых курсах вуза, когда особенно необходима самостоятельность в принятии решений и стрессоустойчивость [Симатова, 2008].

В исследовании Е.А. Смирновой отмечается, что на возникновение компьютерно-игровой зависимости влияют «гиперопека или наоборот завышенные требования, «комплекс неудачника», нарушенные отношения среди других членов семьи, затруднения в общении и взаимопонимании» [Смирнова, 2013, с. 248].

Причины игровой зависимости кроются в эскапизме, неудовлетворенности социометрическим статусом, нереализованности психосоциальных потребностей, получении ярких впечатлений, успокоении и даже в потребности в эстетичности и красоте игр. Зависимое поведение возникает из-за отсутствия морального стержня, бездуховности.

Одним из важных факторов формирования компьютерной зависимости K.S. Young считает свойства характера: повышенная обидчивость, ранимость, тревожность, склонность к депрессии, низкая самооценка, плохая стрессоустойчивость, неспособность разрешать конфликты, уход от проблем [Young, 2000].

Таким образом, на формирование компьютерно-игровой зависимости влияют биологические, физиологические, индивидуально-психологические, социально-психологические факторы. Юноши и девушки, страдающие компьютерной зависимостью, как правило, не умеют строить отношения со сверстниками и противоположным полом, плохо адаптируются в коллективе, что способствует уходу от жизненных трудностей в виртуальный мир компьютера и постепенному формированию компьютерной зависимости.

Анализ литературных источников позволяет сделать следующие выводы: 1) лица мужского пола чаще лиц женского пола подвержены формированию компьютерно-игровой зависимости; 2) компьютерно-игровая зависимость возникает в школьные годы, затем, в отсутствие нужной коррекции поведения,

переходит в юношеский возраст; 3) компьютерно-игровая зависимость характерна людям, имеющим проблемы в социальном общении; 4) компьютерно-игровая зависимость позволяет человеку создавать пространство, в котором он может удовлетворить потребности, которые невозможно удовлетворить в реальной жизнедеятельности.

В эмпирической части исследования в целях достижения репрезентативности выборки использовался стратометрический отбор. Юноши и девушки подбирались в соответствии с возрастной ступенью юношеского возраста. База и выборка: Чувашский государственный университет им. И.Н. Ульянова, Чебоксарский техникум транспортных и строительных технологий, студенты названных образовательных учреждений в количестве 73 человек (84% респондентов в возрасте 18–19 лет, 16% – в возрасте 20–21 года). Среди них: лица мужского пола – 45 человек, женского – 28 человек. Для определения уровней одиночества была использована методика субъективного ощущения одиночества Д. Рассела и М. Фергюсона, для выявления уровней переживания одиночества применен опросник ДОПО-3к (авт. Д.А. Леонтьев, Е.Н. Осин), для количественного измерения степени зависимости от компьютерных игр применен опросник PVP (Dr. Ricardo Tejeiro-Salguero, Dr. Rosa María Bersabé-Moran).

Результаты исследования уровней субъективного ощущения одиночества по методике Рассела-Фергюсона оказались следующие. Выявленный низкий уровень одиночества (43%) у испытуемых говорит о том, что для них не характерно переживание одиночества как состояния, и это не влияет существенно на их межличностные отношения. У таких юношей и девушек иногда может возникать это состояние, однако в целом их межличностные отношения адекватны, и они могут дружить и чувствуют себя комфортно в социуме. Средний уровень (54%) характеризует особенности переживания субъективного ощущения одиночества под влиянием дефицита внимания к ним со стороны других людей, однако такое воздействие не столь значимо, но способно негативно сказаться на межличностных отношениях и поведении юношей и девушек.

У 3% респондентов выявлен высокий уровень субъективного ощущения одиночества. Согласно мнению авторов диагностической методики такие испытуемые тяжело переживают одиночество, часто тягостятся одиночества, для них невыносимо быть в этом состоянии, они испытывают нехватку общения со стороны окружающих, имеют трудности в установлении контактов с людьми и поэтому их социальные связи весьма поверхностны. Отсутствие общения с близким человеком, который сможет разделить переживание одиночества и поддержать в таком состоянии, способно ввергнуть в состояние острого чувства одиночества. Выявленный высокий уровень субъективного ощущения одиночества юношей и девушек подтверждает тот факт, что потеря взаимоотношений со значимыми людьми переживается очень остро.

Опросник ДОПО-3к (авт. Д.А. Леонтьев, Е.Н. Осин) предполагает определение уровней переживания одиночества по критериям «зависимость от общения» и «позитивное одиночество». Респондентов с переживанием одиночества по критерию «зависимость от общения» оказалось 74,45%, из них 4,5% принадлежит высокому уровню переживания одиночества, 10,14% – низкому и 59,81% – среднему. Следовательно, 25,55% от общего количества респондентов не переживают чувства одиночества.

Из 74,45% респондентов, переживающих одиночество по критерию «позитивное одиночество», низкий уровень выявлен у 27,37%, средний уровень у большинства респондентов – 42,58%, высокий уровень переживания одиночества выявлен у 4,5%. Следует отметить, что полученные результаты, отражающие высокий уровень переживания одиночества, выявленные по методике Д. Рассела и М. Фергюсона, с наличием небольших различий совпали.

На следующем этапе исследования респондентам был предложен опросник PVP (Dr. Ricardo Tejeiro-Salguero, Dr. Rosa María Bersabé-Moran) – опросник злоупотребления компьютерными играми для диагностики степени зависимости от онлайн-игр. Результаты исследования по опроснику «PVP Questionnaire» получились следующие. Всего из 73 человек с компьютерно-игровой зависимостью выявлено 29 человек. Расчет результатов теста на злоупотребление играми: 1–2 балла – легкая зависимость от игр (такой показатель выявлен у 21 испытуемого, что составляет 28,76%), 3–4 балла – средняя тяжесть зависимости (выявлена у 6 студентов, что составляет 8,21%), тяжелая зависимость определялась 5–7 баллами (выявлена у 2,73% испытуемых – 2 человека). Очень тяжелая зависимость у испытуемых не выявлена.

Согласно полученным результатам можно сделать вывод о том, что респонденты имеют в основном легкую и среднюю степень зависимости. Тяжелая степень зависимости выявлена у 2% испытуемых. Для таких респондентов характерен слабо выраженный контроль за своим поведением. Им тяжелее отказаться от сеанса в видеоигре, нежели респондентам со средней и легкой формой зависимости, а времяпрепровождение в онлайн-играх выступает в роли бегства от реальности.

В нашем исследовании респондентов-юношей со склонностью к игровой зависимости оказалось больше, чем девушек – на 6,14%. Полученные данные не противоречат результатам исследования А.Е. Войскунского, О.В. Митиной, А.Г. Рагимовой, которые отмечают, что компьютерно-игровая зависимость характерна в основном подросткам и юношам и именно мужского пола. Исследователи объясняют данный факт динамичностью, непрерывностью игры, полным погружением в игру с созданием эффекта только для играющего в динамично-игровой ситуации. Это придает для играющего огромное значение, смысл жизни, с одновременным отказом от выполнения обязательств в социуме [Войскунский, Митина, Рагинова, 2018].

Для выявления связи между субъективным чувством одиночества и склонностью к компьютерно-игровой зависимости в юношеском возрасте нами был проведен корреляционный анализ с помощью коэффициента корреляции Спирмена R_s . Коэффициент ранговой корреляции Спирмена относится к показателям оценки тесноты связи (зависимость вариации результативного признака от вариации признака-фактора). Были обнаружены корреляционные связи между переменными «компьютерно-игровой зависимости» и переменными «чувства одиночества» («зависимость от общения», «позитивное одиночество», «общее одиночество» (по Расселу-Фергюсону).

Выявленная положительная связь «субъективного чувства одиночества» со «склонностью к компьютерно-

игровой зависимости» оказалась значима на уровне ($R_s = 0,480$; $p \leq 0,01$) (таблица 1). Интересный результат был получен по взаимной связи между параметрами «позитивное одиночество» и «компьютерно-игровая зависимость» ($R_s = 0,337$; $p \leq 0,01$). В исследовании А.Е. Войскунского и Г.У. Солдатовой отмечается, что молодым людям характерно проведение свободного времени в играх [Войскунский, Солдатова, 2019]. По нашему мнению, такие ситуации могут говорить о том, что игра в одиночестве в свободное время – это развлечение и ни к чему не обязывающее времяпровождение, способное, однако, оказать влияние на возникновение компьютерно-игровой зависимости.

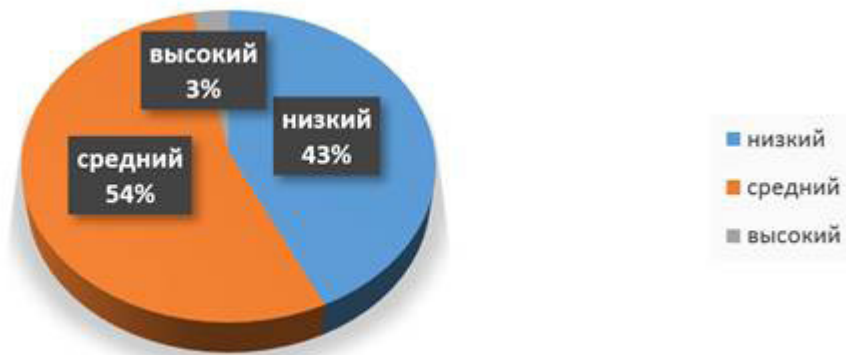


Рис. 1. Результаты исследования уровней субъективного ощущения одиночества по методике Рассела-Фергюсона (%)

Fig. 1. The results of a study of the levels of subjective feeling of loneliness using the Russell-Ferguson method (%)

Таблица 1. Результаты анализа данных выявления связи субъективного чувства одиночества со склонностью к компьютерно-игровой зависимости в юношеском возрасте: значимые корреляционные связи, обобщенные
Table 1. Results of data analysis to identify the relationship between subjective feelings of loneliness and a tendency to computer gaming addiction in adolescence: significant correlations, generalized

Параметры компьютерной зависимости и чувства одиночества		КЗ	ДОПО общее	Зависимость от общения	Позитивное одиночество	Общее одиночество по Расселу-Фергюсону	
Rs Спирмена	КЗ	Коэффициент корреляции	1,000	,432**	,145	,337**	,480**
		знач. (двухсторонняя)	-	,000	,221	,004	,000
	ДОПО общее	Коэффициент корреляции	,432**	1,000	,224	,217	,789**
		знач. (двухсторонняя)	,000	-	,057	,066	,000
	ДОПО Зависимость от общения	Коэффициент корреляции	,145	,224	1,000	-,155	,359**
		знач. (двухсторонняя)	,221	,057	-	,190	,002
ДОПО Позитивное одиночество	Коэффициент корреляции	,337**	,217	-,155	1,000	,222	
	знач. (двухсторонняя)	,004	,066	,190	-	,059	

**Корреляция значима на уровне 0,01 (двухсторонняя).

Примечание: R_s – коэффициент корреляции Спирмена, КЗ – компьютерная зависимость, ДОПО – общее переживание одиночества по методике ДОПО (авт. Д.А. Леонтьев, Е.Н. Осин).

«Общее одиночество», согласно мнению авторов диагностической методики, отражает степень актуального ощущения одиночества, нехватки близкого общения с другими людьми. Высокие баллы по шкале «общее одиночество» связаны с актуальной выраженностью переживания изоляции, нехваткой эмоциональной близости или контактов с людьми и осознанием респондентом себя как одинокого, изолированного человека. Низкие баллы по шкале свидетельствуют о том, что респондент не испытывает болезненного переживания одиночества, связанного с нехваткой близости или общения, и не считает себя одиноким человеком. Полученная связь ($R_s = 0,432$; $p \leq 0,01$) говорит о том, что, как высокая, так и средняя и легкая степень тяжести игровой зависимости находятся во взаимосвязи с «общим одиночеством». В целом в нашем исследовании прослеживается следующая связь: чем выше показатели «общего одиночества», «субъективного чувства одиночества», тем выше показатель «тяжести компьютерно-игровой зависимости».

Выводы

Результаты проведенного исследования взаимосвязи субъективного чувства одиночества со склонностью к компьютерно-игровой зависимости в юношеском возрасте позволяют сделать ряд выводов. Многочисленные исследования, раскрывающие

различные подходы к изучению проблемы одиночества и компьютерно-игровой зависимости в их взаимосвязи в юношеском возрасте, позволяют заключить, что данная проблема еще не до конца изучена. На данный момент определена сущность, выделены типы одиночества, выявлены причины его появления в разные периоды жизни. Анализ литературных источников по проблеме компьютерно-игровой зависимости подводит к следующему выводу: компьютерно-игровая зависимость – это форма аддиктивного поведения, проявляющаяся в навязчивом увлечении компьютерными играми, в которых играющий принимает на себя роль виртуального персонажа и живет его жизнью, ощущая в реальности себя дискомфортно, вместе с тем приводящая к резкому сокращению других видов деятельности, ограничению «живого» общения с другими людьми. В исследованиях выявлены факторы, влияющие на формирование компьютерно-игровой зависимости, признаки компьютерной зависимости, уровни проявления нарушений у молодых людей.

В рамках проведенного нами исследования выявлены испытуемые с легкой, средней и тяжелой степенью одиночества, а также с аналогичными степенями тяжести компьютерно-игровой зависимости, эмпирически обосновано наличие связи между параметрами субъективного чувства одиночества и склонностью к компьютерно-игровой зависимости. Полученные результаты исследования позволяют сделать вывод о том, что тяжесть компьютерно-игровой зависимости может способствовать усилению одиночества.

Список литературы

- Айсина Р. М., Нестерова А. А. Киберсоциализация молодежи в информационно-коммуникационном пространстве современного мира: эффекты и риски // Социальная психология и общество. 2019. Т. 10. №4. С. 42–57. DOI [10.17759/sps.2019100404](https://doi.org/10.17759/sps.2019100404). EDN XEQCHE
- Бубнова А. Н. Взаимодействие семьи и школы в профилактике аддиктивного поведения обучающихся // Воспитание школьников. 2018. №8. С. 14–20. EDN YTTWSL
- Водопьянова Н. Е. Психодиагностика стресса. Санкт-Петербург : Питер, 2009. 336 с. EDN QXVSDN
- Войсунский А. Е., Митина О. В., Рагимова А. Г. Связь интернет-зависимости с гендером и социальным статусом подростков // Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека : сборник научных статей и материалов международной конференции. Коломна : Государственный социально-гуманитарный университет. 2018. С. 75–80. EDN XWNAYX
- Войсунский А. Е., Солдатова Г. У. Эпидемия одиночества в цифровом обществе: хикикомори как культурно-психологический феномен // Консультативная психология и психотерапия. 2019. Т. 27. №3 (105). С. 22–43. DOI [10.17759/cpp.2019270303](https://doi.org/10.17759/cpp.2019270303). EDN GCHXNZ
- Джонг-Гирвельд Д., Раадшелдерс Д. Типы одиночества // Лабиринты одиночества. Москва : Прогресс, 1989. С. 301–319.
- Егоров А. Ю. Современные подходы к терапии игровой зависимости // Журнал неврологии и психиатрии им. С.С. Корсакова. 2014. №114 (52). С. 46–52. EDN STWYJR
- Зарецкая О. В. Компьютерная и интернет-зависимость: анализ и систематизация подходов к проблеме // Психолого-педагогические исследования. 2017. Т. 9. №2. С. 145–165. DOI [10.17759/psyedu.2017090213](https://doi.org/10.17759/psyedu.2017090213). EDN ZEJSOJ
- Зинченко Е. В., Рудя И. А. Субъективное ощущение одиночества у женщин // Северо-Кавказский психологический вестник. 2015. Т. 13. №4. С. 58–60. EDN VFZVZR
- Кон И. С. Многоликое одиночество. Популярная психология : хрестоматия / сост. В. В. Мироненко. Москва : Просвещение, 1990. С. 398.
- Корчагина С. Г. Психология одиночества: учебное пособие. Москва : МПСИ, 2008. 228 с. EDN TSTLQV
- Кочетков Н. В. Интернет-зависимость и зависимость от компьютерных игр в трудах отечественных психологов // Социальная психология и общество. 2020. Т. 11. №1. С. 27–54. DOI [10.17759/sps.2020110103](https://doi.org/10.17759/sps.2020110103). EDN IXEAEI

- Моисеева Т. А., Юртаева Ю. О. Особенности субъективного чувства одиночества в подростковом возрасте // Молодой ученый. 2019. №4 (242). С. 158–161. EDN [YVOMMP](#)
- Пепло Л. Э., Мицели М., Мораш Б. Одиночество и самооценка // Лабиринты одиночества. Москва : Прогресс, 1989.
- Рогова Е. Е. Взаимосвязь одиночества и Я-концепции в подростковом возрасте // Мир науки. Педагогика и психология. 2021. Т. 9. №6. С. 169–191. EDN [PSVBXJ](#)
- Роджерс К. Р. Взгляд на психотерапию. Становление человека. Москва : Прогресс, 1994. 479 с.
- Симатова О. Б. Психологические механизмы формирования аддиктивного поведения // Вестник Забайкальского государственного университета. 2008. №1. С. 83–92. EDN [KTYPXD](#)
- Смирнова Е. А. Особенности семейного воспитания интернет-зависимых подростков // Ярославский педагогический вестник. 2013. Т. 2. №1. С. 246–252. EDN [REDFUP](#)
- Azab H. M., Effat S., Aly H., Mahmoud O. Correlation of internet addiction with anxiety, depression and personality traits – Upper Egypt study // *Sohag Medical Journal*. 2019. No. 23 (1). Pp. 155–167. DOI [10.1177/23779608211055614](https://doi.org/10.1177/23779608211055614).
- Young K. S. Diagnosis – Internet addiction // *Internet World*. 2000. No. 2. Pp. 24–29.
- Zilboorg G. Fear of Death // *Psychoanalytic Quarterly*. 1943. No. 12 (4). Pp. 465–475.

References

- Aisina, R. M., Nesterova, A. A. (2019). Cyber socialization of youth in the information and communication space of the modern world: effects and risks. *Social Psychology and Society*, 10(4), 42–57. EDN: [XFQCHE](#). <https://doi.org/10.17759/sps.2019100404>
- Bubnova, A. N. (2018). Interaction of family and school in prevention of addictive behavior of students. *The Upbringing of Schoolchildren*, 8, 14–20. EDN: [YTTWSL](#)
- Vodopyanova, N. E. (2009). Psychodiagnostics of stress., 336. St. Petersburg: Peter. EDN: [QXVSDN](#)
- Voiskunsky, A. E., Mitina, O. V., Ragimova, A. G. (2018). Internet addiction disorder, gender and group status in adolescents. Digital society as a cultural and historical context of human development: a collection of scientific articles and materials of the international conference. Kolomna: State University of Social Sciences and Humanities, 75–80. EDN: [XWNAYX](#)
- Voiskunsky, A. E., Soldatova, G. U. (2019). Epidemic of loneliness in a digital society: hikikomori as a cultural and psychological phenomenon. *Counseling Psychology and Psychotherapy*, 27, 3(105), 22–43. EDN: [GCHXNZ](#). <https://doi.org/10.17759/cpp.2019270303>
- Jong-Girveld, D., Raadshelders, D. (1989). Types of loneliness. Labyrinths of loneliness. Moscow: Progress, 301–319.
- Egorov, A. Yu. (2014). Modern treatment approaches to gambling. *S.S. Korsakov Journal of Neurology and Psychiatry*, 114(52), 46–52. EDN: [STWYJR](#)
- Zaretskaya, O. V. (2017). Computer and internet addiction: analysis and classification of approaches. *Psychological-Educational Studies*, 9(2), 145–165. EDN: [ZEJSOJ](#). <https://doi.org/10.17759/psyedu.2017090213>
- Zinchenko, E. V., Rudya, I. A. (2015). The subjective feeling of loneliness among women. *North Caucasian Psychological Bulletin*, 13(4), 58–60. EDN: [VFZVZR](#)
- Kon, I. S. (1990). Multifaceted loneliness., 398. Popular psychology: A textbook / comp. V. V. Mironenko. Moscow: Enlightenment.
- Korchagina, S. G. (2008). Psychology of loneliness: a study guide., 228. Moscow: MPSI. EDN: [TSTLQV](#)
- Kochetkov, N. V. (2020). Internet addiction and addiction to computer games in the work of Russian psychologists. *Social Psychology and Society*, 11(1), 27–54. EDN: [IXEAEL](#). <https://doi.org/10.17759/sps.2020110103>
- Moiseeva, T. A., Yurtayeva, Yu. O. (2019). Features of the subjective feeling of loneliness in adolescence. *Young Scientist*, 4(242), 158–161. EDN: [YVOMMP](#)
- Peplo, L. E., Miceli, M., Morash, B. (1989). Loneliness and self-esteem. Labyrinths of loneliness. Moscow: Progress.
- Rogova, E. E. (2021). The relationship between loneliness and i-conception in adolescence. *World of Science. Pedagogy and psychology*, 9(6), 169–191. EDN: [PSVBXJ](#)
- Rogers, K. R. (1994). A look at psychotherapy. The formation of a person., 479. Moscow: Progress.
- Simatova, O. B. (2008). To the question of psychological mechanisms of addictive behavior formation. *Bulletin of the Trans-Baikal State University*, 1, 83–92. EDN: [KTYPXD](#)
- Smirnova, E. A. (2013). Features of family upbringing internet-dependent adolescents. *Yaroslavl Pedagogical Bulletin*, 2(1), 246–252. EDN: [REDFUP](#)
- Azab, H. M., Effat, S., Aly, H., Mahmoud, O. (2019). Correlation of internet addiction with anxiety, depression and personality traits–Upper Egypt study. *Sohag Medical Journal*, 23(1), 155–167. <https://doi.org/10.1177/23779608211055614>
- Young, K. S. (2000). Diagnosis – Internet addiction. *Internet World*, 2, 24–29.
- Zilboorg, G. (1943). Fear of Death. *Psychoanalytic Quarterly*, 12(4), 465–475.

Информация об авторе

Краснова Светлана Гурьевна, кандидат психологических наук, доцент,
Чувашский республиканский институт образования Минобразования Чувашии,
г. Чебоксары, Российская Федерация;
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1056-5588>, e-mail: krasnova20009@rambler.ru

Чернышов Виталий Васильевич, кандидат медицинских наук, доцент,
Чувашский государственный университет им. И.Н. Ульянова,
г. Чебоксары, Российская Федерация;
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0763-9897>, e-mail: chernyshovvit@mail.ru

Поступила в редакцию 06.06.2024

Принята к публикации 20.08.2024

Опубликована 26.08.2024

Information about the author

Svetlana G. Krasnova, Cand. Sci. (Psych.), associate professor,
Chuvash Republican Institute of Education,
Cheboksary, Russian Federation.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1056-5588>, e-mail: krasnova20009@rambler.ru

Vitaly V. Chernyshov, Cand. Sci. (Medic.), associate professor,
Chuvash State University,
Cheboksary, Russian Federation.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0763-9897>, e-mail: chernyshovvit@mail.ru

Received 6 June 2024

Accepted 20 August 2024

Published 26 August 2024

Автор çинчен пълтерни

Краснова Светлана Гурьевна, психологи йслăлăхĕн кандидачĕ, доцентĕ,
Çăваш Республикин вĕренĕ институтĕ,
Шупашкар хули, Раçсей Федерацийĕ.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1056-5588>, e-mail: krasnova20009@rambler.ru

Чернышов Виталий Васильевич, медицина йслăлăхĕн кандидачĕ, доцентĕ,
И.Н. Ульянов ячĕллĕ Çăваш патшалăх университетĕ,
Шупашкар хули, Раçсей Федерацийĕ.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0763-9897>, e-mail: chernyshovvit@mail.ru

Редакцияе çитнĕ 06.06.2024

Пичетлеме йышăннă 20.08.2024

Пичетленсе тухнă 26.08.2024