

ГЕНДЕРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ЛИЧНОСТИ ЮНОШЕЙ И ДЕВУШЕК С КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТЬЮ

А.Е. Журавлева, М.Н. Потапенко

Гомельский государственный университет имени Франциска Скорины,
Республика Беларусь, г. Гомель

Статья посвящена изучению гендерных особенностей личности юношей и девушек с компьютерно-игровой зависимостью. В ней описываются результаты эмпирического исследования, проведённого с использованием методов тестирования, диагностических методик, методов математической статистики, анализа научной литературы, с привлечением теста «Определение зависимости от компьютерных игр» А.В. Котлярова и 16 факторного личностного опросника Р. Б. Кеттелла (форма С) (адаптация Э.С. Чугуновой) в качестве психодиагностического инструментария.

Ключевые слова: зависимость, компьютерно-игровая зависимость, личностные особенности, юношеский возраст, гендерные особенности.

В связи с интенсивным развитием компьютерных технологий и сетевых ресурсов в современном обществе постоянно увеличивается количество молодых людей, страдающих от компьютерно-игровой зависимости. Как показывает статистика, более 2 миллиардов человек играют в видеоигры по всему миру и около 10% игроков имеют проблемы с зависимостью. Так, опрос жителей Соединенных Штатов Америки показал, что 64% американцев страдают от компьютерно-игровой зависимости [1].

Современные исследования позволяют понять, что феномен компьютерно-игровой зависимости связан с патологическим использованием компьютерных игр для опосредования игровой деятельности. Отечественные и зарубежные психологи относят компьютерно-игровую зависимость к группе нехимических зависимостей, поскольку объектом данной зависимости является поведенческий паттерн. Тем не менее отдельные исследователи признают компьютерно-игровую зависимость одной из социально опасных аддиктивных форм поведения, так как она может быть причиной развития психопатологических изменений личности и нарушения поведения [2, с. 8-9].

Также можно говорить о разной степени формирования данной зависимости, которая непосредственно связана с типологией компьютерных игр. Считается наиболее вероятным ее возникновение в результате использования ролевых компьютерных игр, при этом происходит это достаточно быстро. Обусловлено это тем, что виртуальный мир удовлетворяет большинство потребностей молодых людей, предлагая легкодоступность и большинство преимуществ перед реальностью за счёт возможности формирования нового идеального образа «Я», анонимности и большому количеству информации [3, с. 86].

В связи с вышеизложенным следует отметить, что в 2018 году Всемирная организация здравоохранения включила игровое расстройство в 11-й перечень международной классификации болезней. ВОЗ привела свое определение компьютерно-игровой зависимости – «Игровое расстройство». Этот

диагноз ставится тем, кто в течении 12 месяцев не контролировал свое игровое поведение, ставил игры превыше других интересов и видов деятельности и продолжал играть, несмотря на негативные последствия для собственного здоровья [4].

В современной психологии продолжает расти число различных исследований, направленных на изучение и описание компьютерно-игровой зависимости, а также ее влияния на личность игрока. Среди отечественных исследователей компьютерно-игровую зависимость изучали А. Л. Венгер, Ю. Д. Бабаева, К. Янг, Н. И. Алтухова, К. Ю. Галкина. Также был проведен ряд исследований, затрагивающих проблему игр агрессивного характера, их влияния на психическое состояние играющего, авторами которых являются: В. И. Медведев, В. П. Казначеев, Ю. Д. Бабаева, А. В. Войскунский. Некоторые исследователи отмечают и положительный эффект влияния игр на личность: В. Г. Болтянский, Е. П. Велихов, В. В. Рубцов, Е. Ю. Заничковский, Е. И. Машбиц, Ю. Д. Бабаева, А. Е. Войскунский. Вопрос о мотивационной привлекательности компьютерных игр на данный момент не имеет однозначного ответа несмотря на то, что исследования этого аспекта психологии компьютерной игры достаточно широко представлены как в отечественной, так и в зарубежной науке. Мотивы погружения в компьютерную реальность описаны в работах таких исследователей, как А. Г. Макалатия, Н. Йи, К. Е. Диллом, М. Баллард.

Традиционно компьютерные игры относят к мужской сфере. Последнее проведенное исследование в этой области в Америке показало, что большая половина мужского населения в Соединенных Штатах Америки страдает компьютерной игровой зависимостью [5]. Однако с точки зрения нейровизуализации З. Ван и его коллеги недавно обнаружили, что женщины, по-видимому, более уязвимы к зависимости от онлайн-игр, чем мужчины [6]. Поэтому неудивительно, что с ростом массовости использования ролевых онлайн-игр (MMORPG) увеличилась и женская аудитория в игровой индустрии.

В интервью и онлайн-дневниках А. Льюис и Дж. Гриффитс, а также Л. Маклин и Дж. Гриффитс подчеркивается, что девушки обычно играют в казуальные игры. Они предпочитают логические и обучающие игры и участвуют в стереотипных женских мероприятиях, таких, как шоппинг и одевание. Во время игр девушки чаще заводят друзей, вступают в группы, обращаются за помощью. Они берут на себя собственные женские роли геймеров и имеют свой собственный игровой опыт и привычки, игровую мотивацию и выбор. В свою очередь юноши больше предпочитают шутеры и спортивные игры [6]. В соответствии с распространенными гендерными стереотипами юноши, как правило, наслаждались соревнованием. Проведенное в 2006 году исследование Т. Хатманном и Х. Климмтом показало следующие гендерные различия в мотивации в жанре игр MMORPG: наличие социальных причин для девушек и причины достижений для юношей [8].

Определенные мужские или женские личностные качества в обществе понимаются в связи с гендерной характеристикой: например, чуткость счита-

ется женской характеристикой, а мужскую личность связывают с рациональностью. Процесс формирования гендерных стереотипов можно рассматривать как последовательность экстраполяций. Учитывая только половой ярлык, люди могут предполагать наличие множества характеристик, связанных с полом. Однако юноши и девушки не всегда проявляют все личностные качества в соответствии со стереотипами относительно их пола, а демонстрируют лишь некоторые из них. Дж. Т. Спенс также утверждает, что они могут проявлять также характеристики, связанные с противоположным полом [5].

П. Коста, А. Терраччиано и Р. Р. МакКрэй в 2001 обнаружили, что половые различия в личностных качествах на самом деле минимальны в нескольких культурах, но все же соответствуют гендерным стереотипам. Исходя из этого, можно полагать, что мотивация игрового процесса, такая, как достижения или социальное взаимодействие, больше связана с гендерными атрибутами, чем с биологическим полом. Переноса результаты исследований гендерных атрибутов на мотивацию игрового процесса, следует отметить, что гендерные особенности личности играют важную роль в прогнозировании причин для участия в видеоиграх [5]. Однако существуют и общие для девушек и юношей мотивы игры. Оба пола наслаждаются фантастическим аспектом игр и любят жить через свои виртуальные личности, как юноши, так и девушки ищут отношений, отвлечения от повседневной жизни и волнения.

В исследованиях К. С. Янг, С. К. Рыженко, М. Гриффитса, Ю. В. Фомичевой и других подтверждается, что существует личностная предрасположенность к увлеченности компьютерными играми. Среди факторов, способствующих возникновению компьютерно-игровой зависимости, выделяются следующие: низкая самооценка, малочисленность и бедность социальных контактов, высокий интеллект и творческий потенциал личности, потребность в признании собственной силы другими людьми, сниженная переносимость трудностей повседневной жизни, наряду с хорошей переносимостью кризисных ситуаций, скрытый комплекс неполноценности, сочетающийся с внешне проявляемым превосходством, стереотипность поведения, зависимость и тревожность. Также на формирование зависимости у юношей и девушек может повлиять воспитание в детстве, в частности, психологические травмы, формирование ранней тревоги в связи с эмоциональным напряжением или наличие зависимого поведения у других членов семьи.

Было проведено эмпирическое исследование изучения личностных особенностей юношей и девушек с компьютерно-игровой зависимостью. В нем приняли участие 78 студентов первого курса, из них 36 обучаются на факультете математики и технологий программирования, 20 - на факультете физики и информационных технологий и 22 на факультете психологии и педагогики в УО «Гомельский государственный университет имени Ф. Скорины». Средний возраст респондентов составил 19 лет.

Для выявления личностных особенностей юношей и девушек с игровой зависимостью был использован 16-тифакторный личностный опросник Р.Б. Кеттелла (форма С). Результаты изучения различий личностных особен-

ностей юношей и девушек с компьютерно-игровой зависимостью и без нее представлены в таблице 1.

Анализ показателей, представленных в таблице 1, позволяет говорить о наличии достоверно значимых различий в группах юношей и девушек с компьютерно-игровой зависимостью по следующим факторам: «самооценка», «замкнутость – общительность», «эмоциональная устойчивость», «сдержанность – экспрессивность», «социальная смелость», «расслабленность – напряженность».

Полученные результаты свидетельствуют о следующих личностных особенностях у юношей и девушек с компьютерно-игровой зависимостью:

– У девушек по сравнению с юношами с компьютерно-игровой зависимостью достаточно заниженная самооценка, что говорит о том, что они, как правило, недовольны собой и своими результатами, излишне критичны к себе и своим поступкам, неуверенные в своих силах и возможностях.

Таблица 1

Результаты исследования различий по личностным факторам у юношей и девушек с компьютерно-игровой зависимостью

Факторы	Статистика Т-критерия студента	Среднее значение
MD – самооценка*	5.2	0,084
A – замкнутость – общительность *	3.2	0,044
B – интеллект	0	0,001
C – эмоциональная устойчивость *	8.1	0,142
E – доминантность – подчиненность	1.6	0,012
F – сдержанность – экспрессивность*	3.2	0,044
G – нравственность	0.6	0,008
H – социальная смелость *	3.1	0,042
I – жестокость – чувствительность	1.5	0,010
L – доверчивость – подозрительность	0.7	0,006
M – практичность – мечтательность	0.7	0,006
N – простота – утонченность	0.5	0,010
O – спокойствие – тревожность	1.1	0,002
Q1 – консерватизм – радикализм	1.6	0,012
Q2 – конформизм – нонконформизм	0.3	0,014
Q3 – самоконтроль	0.7	0,006
Q4 – расслабленность – напряженность	2.5	0,030

*Примечание: * – достоверно значимые различия между группами испытуемых*

– Девушкам также свойственна замкнутость, они предпочитают работать самостоятельно, необщительны, скованны в завязывании знакомств и поддержании социальных контактов. Таких людей часто называют холодными, отстраненными. Среди их особенностей – недоверчивость, строгость, критичность, зато – склонность к точности.

– И, в свою очередь, они эмоционально нестабильны: девушки легко раздражаются, ярко реагируют даже на незначительные вещи или явления – их многое выбивает из колеи. Как правило, для них характерны перепады настроения, они часто меняют интересы.

– Девушкам свойственна робость. Они осторожны, осмотрительны, не любят рисковать и испытывают стресс при взаимодействии с незнакомцами. Застенчивы, в компании предпочитают молчать. Зато они очень чутко реагируют на любые опасности и угрозы.

– Юношам, в отличие от девушек, больше характерна доминантность. Им свойственно мыслить самостоятельно, не опираясь на общественное или чье-либо мнение. Эти личности напористы, упрямы (вплоть до проявления агрессии), они не привыкли признавать чужой авторитет. Из-за своего поведения могут вступать в конфликты, вести себя как бунтари.

– Юноши более эгоцентричны, не признают своих ошибок и требуют, чтобы другие следовали их нормам и правилам. Как правило, у них высокое самомнение, они ревнивы и раздражительны.

– Девушки также склонны к чувству вины, чуть больше, чем юноши. Они мнительны, обладают пониженной самооценкой, подавлены (вплоть до депрессии), ранимы.

Таким образом, проведенное исследование гендерных особенностей личности юношей и девушек с компьютерно-игровой зависимостью подтверждает положение о том, что девушки, в отличие от юношей, довольно сдержанны в межличностных контактах, они испытывают трудности в непосредственном и социальном общении, замкнуты, направлены на свой внутренний мир. Юношам же свойственна сдержанность в установлении как межличностных, так и социальных контактов. В поведении – экспрессивность, импульсивность; в характере проявляются застенчивость и внешняя активность, склонность к индивидуальной деятельности. Многим из них свойственна интроверсия – поведение, характеризующее направленностью жизни на субъективное психическое содержание. Такие личности обладают низкой чувствительностью, поэтому в их характере имеется определенная эмоциональная упрощенность. Им не свойственны романтические порывы и возвышенное мировосприятие. Кроме этого, юноши и девушки с компьютерно-игровой зависимостью обладают конкретным воображением, критичностью и консервативностью в принятии нового, направлены на конкретное практическое мышление.

В качестве положительных моментов следует отметить у таких молодых людей рациональность, практичность, спокойную адекватность в восприятии действительности, уравновешенность и стабильность в поведении, а также четко выраженный прагматизм – направленность на конкретную практическую деятельность и на реальную действительность. Помимо этого, им также свойственна оперативность, подвижность мышления, высокий уровень общей культуры, эрудированность.

Список литературы

1. Короленко, Ц. П. Психосоциальная аддиктология / Ц. П. Короленко, Н В. Дмитриева. – Новосибирск: НГПУ, 2001. – 159 с.
2. Шапкин, С. А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований / С.А. Шапкин // Психологический журнал – 1999. – Т. 20. – С 8-88.
3. Hull, M. Video Game Addiction Statistics / M. Hull. [Электронный ресурс]– Режим доступа: <https://www.therecoveryvillage.com/process-addiction/video-game-addiction/related/>
<https://www.therecoveryvillage.com/process-addiction/video-game-%D0%B0d-diction / related /gaming-addiction-statistics> – Дата доступа: 23.10.2020. International Classification of Diseases, 11th Revision (ICD-11) [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/-1448597234> – Дата доступа: 23.10.2020.
4. Not Only for the (Tom) boys: Gender Variables as Predictors for Playing Motivations, Passion, and Addiction for MMORPGs [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1046878118823033> – Дата доступа: 32.10.2020.
5. Williams, A. J. Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women Within Gaming Culture: A Narrative Literature Review / A. J. Williams, M. D. Griffiths, D. J. Kuss [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6635696/#B14> – Дата доступа: 23.10.2020.

GENDER FEATURES OF THE PERSONALITY OF BOYS AND GIRLS WITH COMPUTER-GAMING ADDICTION

M.N. Potapenko, A. E. Zhuravleva

FrancyskSkaryna Gomel state University, Republic of Belarus, Gomel

The article is devoted to the study of gender characteristics of young men and women with computer-gaming addiction. It describes the results of an empirical study conducted using testing methods, diagnostic techniques, methods of mathematical statistics, analysis of scientific literature, using the test "Determining dependence on computer games" by A.V. Kotlyarov and the 16-factor personal questionnaire by R. B. Kettell (form C) (adapted by E. S. Chugunova) as a psychodiagnostic tool.

Keywords: addiction, computer-game addiction, personal characteristics, youth, gender characteristics.

Сведения об авторах:

ЖУРАВЛЁВА Алина Евгеньевна – старший преподаватель кафедры социальной и педагогической психологии УКО «Гомельский государственный университет имени Ф. Скорины», e-mail: Alina_sweetsmile@mail.ru

ПОТАПЕНКО Мария Николаевна - студентка 3 курса факультета психологии и педагогики «Гомельский государственный университет имени Ф. Скорины», e-mail: messenger280@mail.ru