

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

На правах рукописи

Глинкина Любовь Сергеевна
**ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ФАКТОРЫ ПРЕДПОЧТЕНИЯ
ТИПОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И ВОВЛЕЧЕННОСТИ В
НИХ В ПЕРИОДЫ ЮНОСТИ И РАННЕЙ ВЗРОСЛОСТИ**

Научная специальность 5.3.7. Возрастная психология

Диссертация на соискание ученой степени кандидата
психологических наук

Научный руководитель —
кандидат психологических наук,
В.Е. Василенко

Санкт-Петербург

2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	6
ГЛАВА 1. ИГРЫ И ИХ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ.....	18
1.1. Игры и их психологическое значение.....	18
1.1.1. Понятие игры и ее место в современных психологических и философских концепциях.....	18
1.1.2. Виртуальность и компьютерные игры.....	23
1.1.3. Классификации компьютерных игр и около-компьютерно-игровые практики.....	25
1.2. Вовлеченность в компьютерные игры. Виды вовлеченности. Механизмы формирования вовлеченности в компьютерные игры.....	40
1.2.1. Понятие компьютерно-игровой аддикции и ее критерии.....	40
1.2.2. Увлеченность погружением в иной мир. Состояние потока. Пост-произвольное внимание.....	49
1.2.3. Искажения Я-образа у пользователей компьютерных игр.....	53
1.3. Факторы формирования вовлеченности в компьютерные игры.....	56
1.3.1. Увлеченность играми в контексте связи с личностными и социально-психологическими особенностями.....	56
1.3.2. Понятие кризиса. Виды кризисов. Кризисы перехода к взрослости и особенности динамики их переживания.....	61
1.3.3. Понятие стресса и копинг-стратегий.....	76
1.3.4. Модель предикторов вовлеченности в компьютерные игры различных типов.....	80
Выводы к главе 1.....	84
ГЛАВА 2. ОРГАНИЗАЦИЯ И МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ.....	87
2.1. Цели и задачи исследования.....	87
2.2. Характеристика выборки.....	90
2.3. Методы исследования.....	91

2.3.1. CIAS (Шкала интернет-зависимости Чен).....	96
2.3.2. Тест на интернет-аддикцию (Т.А.Никитина, А.Ю. Егоров).....	97
2.3.3. Тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми.....	97
2.3.4. Авторская анкета на тип вовлеченности (качественные характеристики увлеченности) в компьютерные игры.....	98
2.3.5. НЕХАСО-60.....	102
2.3.6. Методика «Способность самоуправления» (тест ССУ).....	107
2.3.7. Диагностика моральных оснований.....	109
2.3.8. Анкета кризисных переживаний для студентов (В.Р. Манукян).....	110
2.3.9. Анкета кризисных переживаний для старшеклассников (А.А. Баннова, В.Е. Василенко).....	111
2.3.10. Опросник повседневных стрессоров.....	111
2.3.11. Список стрессовых ситуаций.....	113
2.3.12. Опросник «Потери и приобретения персональных ресурсов».....	113
2.3.13. Шкала устойчивости к источникам стресса.....	114
2.3.14. Самооценка эмоциональных состояний.....	115
2.4. Методы математической обработки данных.....	116
ГЛАВА 3. РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ.....	118
3.1. Структура предпочтений и вовлеченности в компьютерные игры.....	118
3.1.1. Предпочтения типов игр в периоды юности и ранней взрослости.....	118
3.1.2. Структура вовлеченности в компьютерные игры в периоды юности и ранней взрослости.....	120
3.2. Параметры интернет-зависимости и увлеченности компьютерными играми.....	130
3.2.1. Параметры интернет-зависимости и увлеченности компьютерными играми в группе ранней взрослости.....	130

3.2.2. Параметры интернет-зависимости и увлеченности компьютерными играми в группе юности.....	133
3.3. Личностные особенности играющих в компьютерные игры.....	136
3.3.1. Личностные особенности группы ранней взрослости.....	136
3.3.2. Личностные особенности группы юности.....	140
3.4. Кризисные и стрессовые переживания играющих в компьютерные игры.....	144
3.4.1. Кризисные и стрессовые переживания группы ранней взрослости.....	144
3.4.2. Кризисные и стрессовые переживания группы юности.....	151
3.5. Сравнительный анализ по уровню игровой активности.....	154
3.5.1. Сравнительный анализ в группе ранней взрослости.....	154
3.5.2. Сравнительный анализ в группе юности.....	155
3.6. Сравнительный анализ юношей и взрослых, играющих в компьютерные игры.....	156
3.7. Предикторы предпочтений разных видов компьютерных игр и вовлеченности в них.....	157
3.7.1. Предикторы предпочтений разных видов игр в период ранней взрослости.....	157
3.7.2. Предикторы предпочтений разных видов компьютерных игр в период юности.....	160
3.7.3. Предикторы общей вовлеченности в компьютерные игры (регрессионный анализ). Группа ранней взрослости.....	163
3.7.4. Предикторы общей вовлеченности в компьютерные игры (регрессионный анализ). Группа юности.....	164
3.7.5. Предикторы типов увлеченности компьютерными играми (регрессионный анализ). Группа ранней взрослости.....	165
3.7.6. Предикторы типов увлеченности компьютерными играми (регрессионный анализ). Группа юности.....	171
3.8. Динамика кризисных и стрессовых переживаний в процессе снижения компьютерно - игровой активности (по результатам эксперимента).....	175

ГЛАВА 4. ОБСУЖДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ИССЛЕДОВАНИЯ.....	181
4.1. Предпочтения компьютерных игр различных типов.....	181
4.2. Структура увлеченности компьютерными играми, ее выраженность.....	184
4.3 Личностные черты, стрессовые и кризисные переживания играющих в компьютерные игры.....	186
4.4. Предикторы предпочтений различных видов компьютерных игр.....	188
4.5. Предикторы увлеченности компьютерными играми.....	190
4.6. Влияние игровой активности на выраженность стрессовых и кризисных переживаний.....	199
ВЫВОДЫ.....	200
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	204
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	206
ПРИЛОЖЕНИЕ А.....	246
ПРИЛОЖЕНИЕ В.....	248
ПРИЛОЖЕНИЕ С.....	269
ПРИЛОЖЕНИЕ D.....	270
ПРИЛОЖЕНИЕ E.....	273
ПРИЛОЖЕНИЕ F.....	277

ВВЕДЕНИЕ

Продолжающаяся четвертая (цифровая) [Слюсарев В.В., Хусяинов Т.М., 2018] революция характеризуется тем, что происходит трансформация общества - постепенное проникновение компьютеров, гаджетов и неразрывно связанной с ними виртуальной реальности в повседневную жизнь людей. По данным GfK (англ. Growth from Knowledge — Международный институт маркетинговых и социальных исследований) в 2019 г. среди россиян в возрасте 20-29 лет количество людей в России постоянно пользующихся компьютером и интернетом приблизилось к 97 %¹, а среди подростков этот параметр составляет почти 100%.

Такие изменения, несомненно, вызывают беспокойство в обществе и в научной среде по причине того, что помимо многочисленных плюсов, вызванных данными изменениями, к примеру, возникновению явления удаленной работы, существует и ряд зон риска. Одной из них является погружение в виртуальную среду, выходящее за пределы необходимости и превращающееся в чрезмерное пристрастие. При этом это не какой-то отдельный тип аддикции, а целый «букет» близких и в отношении отдельных людей взаимопроникающих патологических зависимостей.

Первопроходцами в изучении интернет-зависимости являлись И. Гольдберг, М. Гриффитс и К. Янг [Dalal P.K., Basu D., 2016]. В период между 1994 и 1998 годами К. Янг разработала первую методику для диагностики интернет-зависимости [Young K.S., 1998 b]. Проблема же

¹ РБК. Технологии и медиа, 13 янв. 2020, 07:00 «Прирост интернет-аудитории в 2019 году обеспечили пенсионеры» URL: https://www.rbc.ru/technology_and_media/13/01/2020/5e1876549a7947210b5ef6

возможности существования компьютерно-игровой зависимости попала в поле зрения исследователей несколько раньше - в 1983 году У.Б. Сопер и М.Дж. Миллер упоминают ее в качестве одной из проблем студентов [Soper W.B., Miller M.J., 1983]. В то же время за почти сорок лет исследований по данной тематике, наука пока не может дать ни однозначный ответ на вопрос: какова распространенность данных явлений среди населения, ни представить относительно точные диагностические критерии.

Наша работа посвящена одному из феноменов виртуальной реальности – кибер играм, ведущим свою историю из 60-х годов 20 века. Неоспорим тот факт, что за почти 60 лет истории видео и компьютерных игр неоднократно были предприняты попытки их изучения. Анализировать влияние компьютеров на человека начали еще в 1960-х, в числе первых отечественных исследователей значатся Я.А. Пономорев и А.В. Брушлинский [Полутина Н.С., 2007]. Первые же работы, посвященные компьютерным играм, появились в середине 1980-х. Отдельного упоминания среди ранних работ заслуживают работы О.К. Тихомирова, пришедшего к выводу, что изменение типов деятельности неизменно приводит к изменению психологии пользователей [цит. по: Войскунский А.Е., 2008].

Большая часть исследований компьютерных игр затрагивает тему отрицательных последствий геймерства: повышение агрессии, враждебность, снижение эмпатии и формирование зависимости [Adachi P.J.C., Willoughby T., 2013]. В 2013 году в приложение вышедшей DSM-5 «видеоигровое расстройство» было внесено в качестве состояния, требующего дальнейшего изучения [King D.L., Delfabbro P.H., 2014]. С другой стороны, работы, посвященные позитивным эффектам игр, являются редкостью, и вдобавок часто игнорируются, если они касаются «серьезных игр» и геймификации.

Юность и раннюю взрослость на современном этапе развития науки можно обозначить как периоды «вхождения во взрослость». Так, период ранней взрослости в связи со сменой типа общества на постиндустриальное

стал приобретать черты промежуточного, как приобрели эти черты подростковый и юношеский периоды в связи со становлением аграрного и индустриального обществ. Эта идея удлинения психосоциального моратория выражена в концепции «появляющейся взрослости» Дж. Арнетта [Arnett J.J., 2015]. В последние годы растет интерес к феноменам невзроslения, обозначаемым как «кидалты» - недостаточно эмоционально-личноcтно зрелые взрослые, сохраняющие детские, в том числе, игровые интересы; «твикстеры» - люди, находящиеся в поиске себя, пробующие разные виды деятельности и имеющие сложности с самоопределением, «дети-бумеранги» - взрослые, возвращающиеся в родительские семьи в позиции ребенка. Описаны такие феномены как «синдром Питера Пэна», «синдром Персефоны», «синдром невзроslения» [Степанов С.С., 2006; Сапогова Е.Е., 2016].

Задачей развития в юности по Э. Эриксону является формирование идентичности [Erikson E.H., Erikson J.M., 1998], основное новообразование этого периода – личностное и профессиональное самоопределение. Юность характеризуется становлением ценностей, мировоззрения и одновременным пребыванием в мире фантазий, мечтаний. Уязвимость этого периода в том, что он сензитивен для проявления акцентуаций характера и формирования склонностей к аддикциям.

Задачей ранней взрослости считается обретение близости, т.е. умения выстраивать близкие отношения [Erikson E.H., Erikson J.M., 1998], также это период вхождения в профессию, профессиональной адаптации. Это время коррекции нереалистичного жизненного плана, время примирения с реальностью.

Таким образом, мы видим, что оба периода ставят много значимых и сложных задач развития перед человеком, что может провоцировать уход от реальности, в том числе, в виртуальную среду. И юность, и ранняя взрослость предстают критическими периодами для понимания вовлеченности в компьютерные игры.

Актуальность исследуемой проблемы обусловлена стремительным развитием индустрии компьютерных игр, которое привело к устареванию их традиционной классификации, а также отсутствием в современной психологии четких критериев определения компьютерно-игровой зависимости и способов выделения этого вида вовлеченности в компьютерные игры от других.

Также актуальным является выявление психологических факторов предпочтений типов компьютерных игр и типов вовлеченности в них на основе изучения личностных особенностей, кризисных и стрессовых переживаний с учетом возрастного периода – юность и ранняя взрослость.

Изучение этих двух периодов важно для понимания того, как игра, перенесенная в виртуальность, выполняет свою функцию помощи усвоения общественного опыта, как игроки формируют свои игровые предпочтения и какова природа различных типов вовлеченности.

Ключевым понятием нашего исследования является «вовлеченность в компьютерные игры». Данный термин был выбран нами с учетом смысловых коннотаций. Вовлеченность означает активность более сильную, чем увлеченность и имеет дополнительный негативный подтекст, который важен по причине того, что одним из видов вовлеченности является аддикция.

Термины «аддикция» и «зависимость», несмотря на их разведение в дискурсе наркологии, в нашем психологическом исследовании мы используем как синонимы.

Следует также отметить, что при апелляции к текстам других публикаций мы сохраняли термины, использовавшиеся их авторами, все видимые противоречия вышесказанного продиктованы этим правилом.

Объект исследования – вовлеченность в компьютерные игры и обуславливающие ее психологические факторы.

Предмет исследования – структура вовлеченности в компьютерные игры различных типов, предикторы предпочтений игр различных типов и

разных типов вовлеченности в компьютерные игры (личностные особенности, кризисные и стрессовые переживания).

Цели и задачи исследования

Основной целью исследования является создание и апробация модели психологических факторов предпочтения типов компьютерных игр и около-компьютерно-игровых практик, а также вовлеченности в них в периоды юности и ранней взрослости. При этом предполагается анализ предпочтений различных типов компьютерных игр на основе разработанной нами классификации и создание типологии вовлеченности в компьютерные игры.

Задачи теоретической части исследования:

1. Разработка классификации компьютерных игр и около-компьютерно-игровых практик, отражающей текущее состояние гейм-индустрии;
2. Разработка классификации различных типов вовлеченности в компьютерные игры и около-компьютерно-игровые практики;
3. Разработка методического инструментария для определения типов вовлеченности в компьютерные игры и около-компьютерно-игровые практики;
4. Разработка модели психологических факторов, влияющих на предпочтения типа компьютерных игр и около-компьютерно-игровых практик, а также на типы вовлеченности в компьютерные игры и около-компьютерно-игровые практики.

Задачи эмпирической части исследования:

1. Исследовать вовлеченность в компьютерные игры в периоды юности и ранней взрослости, выявить предпочтения типов игр (с учетом пола) и типы вовлеченности;
2. Изучить личностные особенности, кризисные и стрессовые переживания юношей и взрослых, увлеченных компьютерными играми (с учетом пола);

3. Провести сравнительный анализ личностных особенностей, кризисных и стрессовых переживаний у юношей и взрослых с учетом их игровой активности;

4. Выявить предикторы предпочтений разных видов компьютерных игр в периоды юности и ранней взрослости;

5. Выявить предикторы общей вовлеченности в компьютерные игры и ее типов на основе параметров личностных особенностей, кризисных и стрессовых переживаний;

6. Проанализировать динамику кризисных и стрессовых переживаний в процессе снижения компьютерного-игровой активности (по результатам эксперимента).

Гипотезы исследования:

1. Вовлеченность в компьютерные игры выше в юности, чем в ранней взрослости, при этом у юношей и взрослых есть различия в предпочтениях типов компьютерных игр.

2. Существует несколько видов вовлеченности в компьютерные игры, обусловленных различными факторами: зависимостью, использованием игр для управления эмоциональным состоянием, идентификацией с персонажем, общением с соигроками и состоянием потока.

3. Юноши и взрослые с высокой компьютерно-игровой активностью могут иметь уровень кризисных и стрессовых переживаний, свидетельствующий о игре как копинг-стратегии.

4. В зависимости от фактора предпочтения различных типов компьютерных игр у игроков будет наблюдаться специфический личностный портрет, различная интенсивность кризисных и стрессовых переживаний.

Данную гипотезу мы разделили на несколько более узких и на основе данных других работ конкретизировали:

- Предпочитающие игры с персонажем игроки должны испытывать большие кризисные и стрессовые переживания, т.к. RPG и шутеры,

относящиеся к играм с персонажем считаются более аддиктивными [Lemmens J.S., Hendriks S.J.F. 2016, Lee C., Kim O., 2017];

- Предпочитающие игры без морального выбора игроки должны испытывать большие кризисные и стрессовые переживания по причине того, что эти игры наиболее связаны с копинг-стратегией бегства [Maroney N. et al. 2019];
- Игроки, предпочитающие однопользовательские игры, будут испытывать большие кризисные и стрессовые переживания, по причине опосредования этих переживаний копинг-стратегией бегства и, следовательно, нежелания дополнительного общения;
- Игроки, предпочитающие игры от первого лица, будут испытывать меньшее количество кризисных и стрессовых переживаний по причине того, что игры от первого лица в большей степени связаны с идентификацией, а также по причине того, что игры от первого лица вызывают наибольшую иммерсию [Denisova A., Cairns P., 2015];
- В отношении личностных черт сделать предположения о направлении гипотезы на основе теоретических изысканий удалось лишь в отношении предпочтений наличия или отсутствия морального выбора. Так, по нашему предположению предпочитающие должны быть более открытыми и обладать меньшими моральными принципами [Körner R., Kammerhoff J., Schütz A. 2021].

5. Предикторами общей вовлеченности в компьютерные игры и ее разных типов в периоды юности и ранней взрослости могут выступать личностные особенности, а также кризисные и стрессовые переживания, для каждого из типов их соотношение различно.

6. В условиях вынужденного ограничения времени активность в компьютерных играх влияет на степень выраженности кризисных и стрессовых переживаний.

Согласно предлагаемой нами теоретической модели, вовлеченность в компьютерные игры провоцируется переживанием нормативного кризиса, а также рядом факторов – повседневными стрессорами, моральным позиционированием и наиболее устойчивыми образованиями – личностными чертами. Суммарно эти факторы определяют качественные характеристики вовлеченности и тип предпочитаемых игр. В случае, если данная модель окажется соответствующей реальности, – можно будет говорить о симптомокомплексе вовлеченности в рамках системного подхода, а не о случайных связях между фактом компьютерно-игровой зависимости и выбранным для анализа исследователем параметром.

При этом сама вовлеченность в компьютерные игры согласно предлагаемой нами концепции представляет собой многомерный конструкт, сочетающий в себе несколько ее видов.

Методологическую основу исследования составляют работы А.Г. Шмелева, О.А. Попова, Э. Аарсета и др. (классификации компьютерных игр); А.Дж. ван Руйи, Д. Дж. Кусс, А.К. Пжибитцкого, Дж. Чена, В.Л. Малыгина (исследования в области компьютерных игр и их последствий); А.Ю. Егорова, А.Е. Войскунского, К. Янг (интернет- и компьютерная зависимость); М. Чикесентмихайи, Н.Ф. Добрынина (произвольное внимание и состояние потока); Л.С. Выготского, К.Н. Поливановой, В.Р. Манукян (возрастно-нормативные кризисы), Р. Лазаруса, С. Фолкман, Т.Ю. Морозовой, С.М. Момбей-оол (копинг-стратегии); Дж. Серидо, Д.М. Алмейда, Э. Уэтингтон, Л.В. Бабаковой, М.Д. Петраш (повседневные стрессоры); М. Эштона, К. Ли, Дж. Хайдта (личностные черты) и ряда других.

Теоретическими предпосылками исследования являются концепция игры как одного из ведущих типов деятельности (А.Н. Леонтьев, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, Р. Кайуа, Е. Финк), концепция технологических зависимостей (А.Ю. Егоров), представления о стабильных и

кризисных периодах онтогенеза, о возрастных кризисах юности и взрослости (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, К.Н. Поливанова, В.Р. Манукян), концепция стресса и модели совладающего поведения (Г. Селье, Р. Лазарус, С. Фолкман, Д.М. Алмейда, М.Д. Петраш) и диспозициональная шестифакторная модель личности М. Эштона, К. Ли.

Научная новизна и теоретическая значимость исследования

Нами была предложена классификация компьютерных игр, объединяющая их с около-компьютерно-игровыми практиками и представляющаяся устойчивой к текущим изменениям гейм-индустрии. Мы определили предикторы увлеченности различными типами компьютерных игр в периоды юности и ранней взрослости.

Нами предложена теоретически и практически обоснованная типология видов вовлеченности в компьютерные игры, получивших названия: аддикция, чувство сообщества, эмоциональная поддержка, погружение, потоковость и индентификация. Также были выявлены предикторы каждого из предложенных видов и создана модель, определяющая предпочтения в компьютерных играх в периоды юности и ранней взрослости. В том числе, было показано, что игровая активность влияет на интенсивность кризисных переживаний, снижая их проявление.

Практическая значимость исследования обусловлена тем, что результаты работы возможно будет внедрить в практику оказания психологической помощи аддиктам. Метод диагностики, предложенный нами, может использоваться для выявления таковых из общего массива высоко увлеченных компьютерными играми людей, т.е. быть частью коррекционной программы, направленной на борьбу с аддикцией. Данные, полученные нами, могут использоваться и в рамках другого подхода: нами было показано, что активная игровая деятельность снижает кризисные переживания, следовательно, при должной проработке контента компьютерные игры могут использоваться в работе с людьми, остро переживающими состояние кризиса

и нуждающимися в дополнительной психологической опоре в текущий период.

Основные положения, выносимые на защиту:

1. Игроки преимущественно предпочитают компьютерные игры определенных типов: это однопользовательские игры с моральным выбором. В зависимости от возраста они предпочитают игры с возможностью играть за персонажа (взрослые) или без него (юноши). При этом игроки, предпочитающие различные типы компьютерных игр, обладают специфическими личностными портретами.

2. Обнаружены и теоретически обоснованы 6 типов увлеченности компьютерными играми. Они получили названия: аддикция, чувство сообщества, эмоциональная поддержка, погружение, потоковость и идентификация.

3. Предикторами вовлеченности в компьютерные игры и ее разных типов в периоды юности и ранней взрослости выступают личностные особенности, а также кризисные и стрессовые переживания. Для каждого из 6 типов их соотношение различно, при этом доминируют личностные черты.

4. В условиях вынужденного ограничения времени, отведенного на игру, компьютерно-игровая активность снижает кризисные переживания, но усиливает стрессовые.

Апробация результатов исследования. Результаты теоретических и практических исследований в рамках указанной темы представлены:

- на XXVII Международной конференции студентов, аспирантов и молодых учёных «Ломоносов» (Москва, Россия, 10-27 ноября 2020 г.)
- на конференции «Будущее клинической психологии – 2021», в рамках которой был опубликован сборник статей (Выходные данные: Будущее клинической психологии – 2021 = The Future of Clinical Psychology – 2021 / [Электронный ресурс]: материалы XV Всероссийской научно-практической конференции с междунар. участием (3-4 июня 2021 г.) / Пермский государственный национальный исследовательский

университет. – Электронные данные. – Пермь, 2021. – Вып. 15. – 1,67 Мб ; 214 с. – Режим доступа:

<http://www.psu.ru/files/docs/science/books/sborniki/budushee-klinicheskoy-psihologii-2021.pdf>. – Заглавие с экрана)

- на 25th Anniversary Annual International CyberPsychology, CyberTherapy & Social Networking Conference (CYPSY25) (Милан, Италия, 13-15 сентября 2021 г.) в рамках которой выходит ежегодный сборник полных статей «Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine». (Выходные данные: L. Glinkina, V. Vasilenko, «The relationship between computer-game-type preference and personality traits, moral foundations, and self-regulation among young adults» in Wiederhold B. K., Riva G. (ed.). Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine 2022: Metaverse Creates New Opportunities in Healthcare. – Interactive Media Institute. San Diego. 2022. С. 25-30.)
- на конференции «Ананьевские чтения — 2022. 60 лет социальной психологии в СПбГУ: от истоков — к новым достижениям и инновациям» (Санкт-Петербург, Россия, 18-21 октября 2022 г.) в рамках которой был опубликован сборник тезисов. (Выходные данные: Глинкина Л. С., Василенко В. Е. Личностные особенности юношей и взрослых, играющих в компьютерные игры // в сборнике материалов конференции «Ананьевские чтения — 2022. 60 лет социальной психологии в СПбГУ: от истоков — к новым достижениям и инновациям» (Санкт-Петербург, Россия, 18-21 октября 2022 г.) с.607-608.)

Содержание диссертации также было опубликовано:

- в рамках статьи Глинкиной Л. С., Василенко В. Е. Взаимосвязь предпочтений типов компьютерных игр с выраженностью кризисных и стрессовых переживаний в период ранней взрослости // Мир науки. Педагогика и психология. — 2021 №5. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/05PSMN521.pdf>
- в рамках статьи Глинкиной Л. С., Василенко В. Е. Анкета увлеченности компьютерными играми для юношей и взрослых: психометрические характеристики // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия Акмеология образования. Психология развития. — 2022. Т. 11. Вып. 2(42). С. 154-167.
- в рамках статьи Глинкиной Л. С., Василенко В. Е. Предикторы увлеченности компьютерными играми в период ранней взрослости //

Мир науки. Педагогика и психология. — 2022 №2. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/42PSMN222.pdf>

- в рамках статьи Глинкиной Л. С., Василенко В. Е. Психологические предикторы разных типов вовлеченности в компьютерные игры в период ранней взрослости // Консультативная психология и психотерапия. — 2023. —Т. 31 —№ 1 — С. 107—126. DOI: <https://doi.org/10.17759/cpp.2023310105>

ГЛАВА 1. ИГРЫ И ИХ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ

1.1. Игры и их психологическое значение

1.1.1. Понятие игры и ее место в современных психологических и философских концепциях

В классическом понимании игра – это один из важнейших видов человеческой деятельности, такое мнение высказывают А.Н. Леонтьев [Леонтьев А.Н., 1944] и С.Л. Рубинштейн [Рубинштейн С.Л., 1989]. Игру принято рассматривать как ведущую деятельность детей, и именно так она представлена в работах Е.А. Аркина, Л.И. Божович, В.С. Мухиной и др. [Аркин Е.А., 1948; Мухина В.С., 1988; Юдина Т.А., 2008].

Игра в работах этих исследователей служит способом преодоления барьеров и ограничений, устанавливаемых взрослым миром. При нарушении этих границ ребенку грозит наказание различного рода, игра же выводит его в качественно новый мир, который подчиняется его замыслу, и который может быть в любой момент изменен в угоду игроку без каких-либо последствий [Аркин Е.А., 1968, с. 229].

Корни истории изучения игр мы находим в работах Аристотеля, который говорил об игре как «идее эстетического воспитания, направленного на духовное совершенствование человека» [цит. по: Карденахлишвили Т.Д., 2010, с. 206].

В трудах Н. Кузанского, в частности в «De ludo globi», мы видим одно из первых философских объяснений игры в истории германской философии. Автор понимает игру как уникальную и присущую лишь человеку способность, предполагающую духовно-метафизическую основу, свойственную разуму и душе, поэтому лишь человек обладает способностью к занятиям игрой как целенаправленной деятельностью. В игре

разворачивается внутренняя духовная жизнь человека, при этом игровой акт - действия - является не внешним, а внутренним по причине того, что каждый телесный акт зависит от духовных интенций. И лишь личное усердие, и собственный разум определяют для человека исход игры в шар, на примере которого разбирается весь игровой акт. Исход не зависит ни от случая, ни от судьбы [Душин О.Э., 2013; с. 163-164].

К. Маркс и Ф. Энгельс рассматривали труд как прогрессивное начало жизнедеятельности и интерпретировали игру в виде подготовительного этапа к данному процессу [цит. по: Новикова О.Н., 2014; с. 8]. Базируясь на этой идее, классики отечественной психологии говорили об игре как о важной части человеческой деятельности, дефицит которой негативно сказывается на развитии детей [Смирнова Е.О., Рябкова И.А., 2013].

Так, С.Л. Рубинштейн, перечисляя основные виды деятельности, ставит игру в один ряд с учением и трудом и то же самое делает А.Н. Леонтьев [Рубинштейн С.Л., 1989; Леонтьев А.Н., 1983]. Б.Г. Ананьев, придерживаясь несколько другой точки зрения (в качестве основных видов деятельности он указывает общение, познание и труд и игру рассматривает как синтез общения и познания), тем не менее, называет игру частью процесса социального формирования личности [Ананьев Б.Г., 2001; с. 93].

Д.Н. Узнадзе видит в игре действие изнутри созревших функций, которые еще не могут быть осуществлены в практической жизни. Игра с такой точки зрения превращается в формальную активность, наполнение которой приходит извне, что позволяет рассматривать игру как позитивное явление. Однако при таком подходе игра оказывается обесцененным явлением, а не деятельностью, рождающейся во взаимоотношениях с окружающим миром, какой она является по сути (в особенности, теряется обучающий компонент детской игры) [Рубинштейн С.Л., 2002, с. 655-666].

Чуть ранее к выводу, подобному выводу Д.Н. Узнадзе, пришел З. Фрейд. В его трудах не изложена теория игры как таковая, но в различных работах он

предлагает два возможных толкования детской игры - воспроизведение запрещенных действий и получение от этого удовольствия, или же действий - подражаний взрослым, своеобразную «мечь» - попытку воспроизвести травмирующее событие, но при этом самому оказаться в роли того, кто травмирует [Фрейд З., 1992]. В любом случае игра – это воспроизведение вытесненного, разрядка напряженности доступным методом, который во взрослой жизни становится сублимацией.

Корни классического подхода к рассмотрению игры лежат в работах даже не психологов, а этнологов, таких как М. Мид, Д. Ливингстон, Н.Н. Миклухо-Маклай, А.Т. Брайант, описавших быт различных народов. Все эти исследователи и многие другие сообщают об отсутствии сюжетно-ролевых игр у членов племен, находящихся на стадии первобытного строя, связывая это с ранним вступлением детей во взрослую жизнь.

В результате анализа динамики развития общества, следуя за предложенной этнологами логикой, В.А. Шупер [Шупер В.А., 2002; с. 89] выдвигает гипотезу, что появление игр связано с процессом постепенной инфантилизации общества, идущей бок о бок с развитием технологий. Технологии влекут за собой рост благосостояния в развитых странах, благосостояние расширяет число степеней свободы практически для каждого отдельно взятого человека. Расширившееся число степеней свободы, в свою очередь, приводит к постепенной инфантилизации общества.

В результате этой накопившейся инфантилизации в современном обществе мы получили целых два «искусственных» возраста: подростковый и юношеский. Их появление привело к тому, что процесс взросления растянулся на более длительный период, в течение которого люди вынуждены «играть» во взрослую жизнь вместо того, чтобы проживать ее по-настоящему.

Французский новеллист Ж. Жироду, в «*Sans pouvoirs*» высказал идею, резонирующую с вышесказанным, говоря о том, что люди «посредством игры

имитируют те телесные - а иногда и моральные – действия, от которых их заставляет отказываться современная жизнь» [Giraudoux J., 1946; с.112-113].

Феноменолог О. Финк причисляет игру наряду со смертью, трудом, господством и любовью к основным проявлениям человеческого бытия. Игра позволяет человеку освободиться от времени как фиксатора жизни и обратиться к миру недействительного и возможного, пронизывая при этом все феномены жизни [цит. по: Душин О.Э., 2013; с. 163].

Им обоим вторит российский философ и культуролог М.М. Бахтин, который писал об игре как о «жизни, вырванной из жизни» [цит. по: Тендрякова М.В., 2008; с. 61].

В связи с этим, следует отметить, что еще Л.С. Выготский также ставил вопрос о роли игры в онтогенезе куда шире, чем исключительно в рамках периода дошкольного детства. В своих записях он отмечал: «Дошкольник – расхождение внешнего смыслового поля и видимого (игра). Школьник – возникновение внутреннего смыслового поля, независимого, но не накладываемого сверху, а координированного с внешним (спортивная игра). Подросток - в сознании возникает Ernspiel (серьезная игра)» [цит. по: Эльконин Д.Б., 1999; с. 339]. Другими словами, согласно Л.С. Выготскому, главным в игре становятся отношения между желаниями и принятыми ролями вместе с закрепленными за ними правилами [Выготский Л.С., 1966].

Но классический подход - не единственная точка зрения на роль игры в обществе. Альтернативной версии возникновения и распространенности игр придерживается в своих работах философ Й. Хейзинга [Хейзинга Й., 2011], который высказал предположение противоположное и противоречащее довлевшей в конце девятнадцатого века концепции Ф. Энгельса, что именно труд сделал человека человеком и сформировал культуру [Энгельс Ф., 1934]. Й. Хейзинга в своей работе 1938 года «Homo ludens» утверждает, что именно игра, а именно установление «игровых» правил сформировало современное общество.

Французский философ Р. Кайуа [Кайуа Р., 2007; с. 86] следом за Й. Хейзингой говорит о том, что игра встроена в социум далеко за пределами детства, располагаясь или на периферии социального механизма в виде спорта, лотерей, театра или альпинизма; или интегрируясь и прячась за биржевой спекуляцией, этикетом, коммерческой конкуренцией и рискованными профессиями; или вовсе искажаясь до неузнаваемости в виде алкоголизма и наркомании, веры в астрологию и различные суеверия, мошенничество и даже доходя в своих проявлениях иногда до психиатрического диагноза под названием диссоциативное расстройство идентичности.

Такой же точки зрения (что игра пронизывает все человеческие отношения) придерживается в своей книге, выпущенной в 1964 году и Э. Берн [Берн Э., 1992]. Основатель транзакционного анализа рассматривал все человеческое поведение (у взрослых) как игры, разворачивающиеся по одному из многочисленных сценариев, базирующихся на комбинации трех возможных Эго-позиций: Родителя, Взрослого и Ребенка. Многочисленные ритуалы, от приветствий до богослужений, существующие в мире, основаны на позициях Родителя и Ребенка, труд и деятельность, так или иначе, сводятся к взаимоотношению Взрослых. Выученные игры – непродуктивные способы общения и их порядок, усвоенный еще в детстве, составляют жизненный сценарий.

К. Кастанеда мыслит еще более глобально. Он рассматривает культуру как структуру всеобъемлющей организующей игры, закрывающей от человека подлинную оргиастическую калейдоскопичность жизни, и навязывающую человеку приемлемые способы освоения реальности [Дубровская Е.А., Франц С.В., 2014; с. 17].

Некоторые философы и ученые продвигаются дальше в резкости своих заявлений и считают игру конечной целью человеческого существования. Так это делают Ф. Шиллер, Ф. Ницше, К. Рицлер, Р. Каснер, Г. Гадамер и М. Эпштейн [цит. по: Дубровская Е.А., Франц С.В., 2014].

Так Ф. Шиллер трактует игру как эстетическую деятельность, вызванную «избытком сил» индивида, свободных от какой-либо «внешней потребности» [Маллаев Д.М., Гасанова Д.И., 2014]. Лишь в игре, по его мнению, гармонично сочетаются, уравнивают, облагораживают и усиливают друг друга все те противоборствующие стремления, что в обычной ситуации грозят нарушить целостность личности.

У Ф. Ницше игра выступает прообразом творчества, которое в свою очередь приводит к созданию новой морали [Королькова А.А., 2015]. Однако при этом игра в порядок у Ф. Ницше имеет критерий правильности - «волю к власти», благодаря которой происходит становление мира в виде несвязанных между собой циклов сотворения и разрушения порядка. Повторяясь из раза в раз, игра служит воспроизводству власти [Аликин В.А., 2015; с. 23].

Отдельно следует отметить, что к теме игры обращался в своих работах и М. Хайдеггер. Г.Г. Гадамер, анализируя его труды, говорит о том, что игра есть представление, а слово «представлять» по своему происхождению значит «ставить что-то перед глазами», таким образом, через язык, который является представлением (а, следовательно, и игрой) мыслитель выходит на Бытие и пытается представить его через слово [цит. по: Лазько И.Н., 1999; с. 18]. Следовательно, то, как человек себе представляет реальность и есть его реальность.

Таким образом, в современной психологии и философии термин «игра» вышел далеко за пределы классического понимания, определяющего игру как ведущую деятельность у детей.

1.1.2. Виртуальность и компьютерные игры

Размышления, представленные в конце предыдущего пункта, подводят нас к понятию «виртуальной реальности» и к играм этой реальности – компьютерным играм.

Ведь если мы можем представить себе то, что мы называем реальностью, то что нам мешает представить себе и другую реальность? Примерами таких воображаемых реальностей могут служить любые утопии и антиутопии, начиная от «Града Божьего» до мира «Песни льда и пламени» Дж. Р.Р. Мартина и вселенной «Матрицы», снятой Вачовски. Сам термин виртуальность тоже отнюдь не нов, его появление не связано с удачной рекламной компанией Ж. Ланье 1984 года, в связи с выходом компьютеров и сенсорных устройств.

Термин виртуальность уходит корнями к латинскому слову *virtus*, означающему «высшая способность». В те времена оно использовалось для обозначения душевного подъема и героических поступков, позднее - перекочевало в труды Фомы Аквинского, где обозначало «душу вещей» и реальность более высокого порядка, чем очевидный мир. Затем этот термин оказался практически в забвении, актуализировавшись лишь в связи с компьютерными технологиями.

Но, тем не менее, И.Д. Скотт определял виртуальность как информационный эквивалент вещи, рассуждая в том ключе, что вещь существует «реально» (вне зависимости от наличия наблюдателя), но проявить себя может лишь «виртуально» (через взаимодействие с наблюдателем).

Начиная с У. Томаса в XX веке ученые (П. Бурдьё, Н. Луман, Ч. Тарт) заговорили о том, что реальность, какой мы ее видим, отличается от объективной реальности, и лишь от того, как человек смотрит на мир, зависит то, что он считает реальным [Усанова Д. О., 2011].

Современным понятием «виртуальность» обозначается объект или события, не существующие в реальности, но способные возникнуть при определенных условиях.

В связи с этим остро встает вопрос о том, что человек, играющий в компьютерные игры, абстрагируется от реальной реальности и погружается в

виртуальную реальность, рискуя при этом потерять связи с настоящим миром. Такую потерю связей в психологии связывают с аддиктивным поведением [Васильева Е.В., 2016]. Проблемы компьютерных «виртуальных реальностей» и интернет-зависимости нашли отражение в работах Н. Винера, С.И. Орехова, Д.И. Дубровского, Р.Ф. Абдеева, Д.В. Иванова, М.Б. Игнатьева, К. Янг, Д. Гринфилда, А.Ю. Егорова и многих других [Винер Н., 1968; Орехов С.И., 2002; Дубровский Д.И., 1980; Абдеев Р.Ф., 1994; Иванов Д.В., 2004; Игнатьев М.Б., 2004]. Отдельное место в виртуальной реальности занимает такое явление, как компьютерные игры, изучение которых в связи с относительной новизной их широкой доступности, а также включением в июне 2016 года киберспорта во всероссийский реестр, является одним из актуальных вопросов современной психологии.

1.1.3. Классификации компьютерных игр и около-компьютерно-игровые практики

В 1962 г. в результате развития технологий была создана первая компьютерная игра под названием «SpaceWar» [Graetz J.M., 1981; Мурлина В.А., Шелякин А.Е., 2016; с.18], которая представляла собой одноцветный пиксельный контур. Дальнейшая история развития игр шла в сторону наращивания реалистичности и сложности геймплея² через «Золотой век аркад» и аркадных автоматов 1970-х, к появлению в 1994 г. кооперативных игр («Doom 2») [Буянова А.В., Козилина В., 2017; с.77] и в 1996 г. первой

² Геймплей — это степень и характер интерактивности, которую включает в себя игра. Включает в себя разные содержательные аспекты компьютерной игры, в том числе технические, такие как внутриигровая механика, совокупность определённых методов взаимодействия игры с игроком и др.

многопользовательской онлайн игры «Meridian 59» и ее конкурента «Ultima Online», принесшего данному жанру популярность.

Проведенный нами анализ существующих компьютерных игр показал, что за последние годы как таковых новых жанров игр не появилось, а последним рывком с точки зрения механики было появление в 2010 году технологии Kinect, позволяющей бесконтактно захватывать движения игрока, что дало новый толчок к развитию ритм-игр, появившихся еще в 1974 году [Wolf M.J.P., 2012].

Появление же инновационных на первый взгляд игр дополненной реальности и игр виртуальной реальности с теоретической точки зрения можно описать как спиралевидное развитие. Так, в 2000-х появились первые игры дополненной реальности, бум популярности которых пришелся на релиз «Pokémon Go» в 2016 г. В том же году для широкой продажи были представлены различные гарнитуры виртуальной реальности, в частности PlayStation VR (для приставки PS4 и пока не имеющая аналогов) и Oculus Rift (для компьютеров, на 2020 г. существуют 4 модели серии Oculus), разработки которых начались в 2010 и в 2012 году, соответственно. И хотя сейчас в официальной продаже существует лишь немногим больше шести с половиной сотен игр (669 вышедших или анонсированных для PlayStation и 355 вышедших или анонсированных для серии Oculus по данным на 23.07.2022, часть из которых пересекается), можно смело говорить, что распространение игр этого поколения лишь вопрос времени.

Однако эти игры по своей сути являются проекционными технологиями, в то время как технологии настоящих 3-d голограмм, которые действительно могли бы повлиять как на жанровую, так и на психологическую составляющую игр, на данном этапе развития представляют собой эквиваленты одноцветной, крайне ограниченной в количестве пикселей графики. Современные голограммы это или не доступные обычному пользователю технологии, находящиеся на ранних стадиях разработки, к

примеру, японские разработки, авторы которых с конца 2020 года сумели создать в цвете лишь 20 кадровый фильм [Izumi R., Ikezawa S., Iwami K., 2020, Yamada N. et al. 2022], плазмолазерные голограммы компании Burton, разработки Ochiai Y. et al. представленные в 2016 [Ochiai Y. et al., 2016], или звуковые голограммы, разрабатываемые в университете Сассекса [Hirayama R. et al., 2019], или же трехмерные аналоги механического телевидения такие как динамические дисплеи inFORM. Поэтому в нашей работе мы рассматриваем лишь плоскостные (экранные) игры.

А.Г. Макалатия и Л.В. Матвеева дают такое обобщенное определение компьютерной игре. Кибер-игра – это «добровольное, внутренне мотивированное занятие, приносящее удовольствие, где деятельность протекает в созданном авторами игры виртуальном игровом мире, с которым пользователь взаимодействует при помощи электронных устройств» [Макалатия А.Г., Матвеева Л.В., 2017; с.17].

Такое определение позволяет причислить к кибер-играм явления, обычно в категорию компьютерных игр не попадающие: форумные ролевые игры, которые являются видом RPG, и фанфикшен – эти два явления являются около-компьютерно-игровыми практиками и, по сути, представляют собой одно- и многопользовательские компьютерные игры без визуальной составляющей.

Из этого можно заключить, что вопреки предсказаниям, компьютерные игры оказались не «временной блажью», но завоевали огромную популярность. Пандемия и сопутствовавшие ей карантин и режимы самоизоляции оказали огромное влияние на повседневную жизнь людей и привели к тому, что компьютерные игры сейчас считаются крупнейшей отраслью индустрии досуга на мировой арене [Witkowski W., 2020]. При этом сама эта индустрия является крайне неоднородной.

За почти 60 лет истории видео и компьютерных игр неоднократно были предприняты попытки классифицировать их. На нынешнем этапе изучения

компьютерных игр существует целый ряд различных их классификаций, при этом эти классификации отличны от классификаций игр у дошкольников, в частности, от европейской классификации, содержащей 16 типов игр [Смирнова Е.О., 2014].

Т. Эпперли в 2006 году разделил существующие классификации игр на два типа: классификации, ставящие во главу угла механику игры и классификации, ставящие во главу угла визуальную составляющую [Apperley Т.Н., 2006]. Однако анализ литературных источников показал, что есть и другие виды классификаций. Так, классификации можно условно разделить на:

Традиционные: жанровая классификация М. Гриффитса (1993) [Griffiths M.D.,1993], жанровая классификация Дж.С. Райта (1997) [Wright J.C. et al., 2001], жанровая классификация К. Орландо, С. Стейнберга и Д. Томаса (2007) [Thomas D., Orland K., Steinberg S., 2007], жанровая классификация Т. Кутлалиева (2014) [Кутлалиев Т.Х., 2014], деление по количеству игроков (однопользовательские, кооперативные, многопользовательские), по наблюдению за реальностью (от первого лица, сверху на персонажа, руководительские), по типу платформ (компьютерные, для консолей, для телефонов и т.д.), по типу операционных систем и ряд других классификаций.

По механике: классификация К. Кроуфорда (1984) [Crawford С., 1984], классификация М. Вольфа (2001) [Wolf M.J.P., 2001], классификация Э. Аарсет, С. Сметстад и Л. Суннано (2003) [Aarseth E., Smedstad S.M., Sunnanå L., 2003], классификация П.Г. Сибирякова (2003) [Грановская О.В., Дуков Е.В., Иоскевич Я.Б. и др., 2005], классификация И.И. Югай (2008) [Югай И.И., 2008] и классификация О.А. Попова (2009).

Использующие психологические основания деления: классификация А.Г. Шмелева (1988) [Шмелев А.Г.,1988], с доработками С.А. Шапкина (1999) [Шапкин С.А., 1999] и классификация Е.О. Смирновой и Р.Е. Радеевой (2000) [Смирнова Е.О., Радеева Р.Е. 2000].

В рамках традиционных жанровых классификаций наиболее часто выделяют следующие виды игр: традиционные игры; симуляторы; стратегии; аркады; квесты; экшн (англ. action) и ролевые игры (англ. RPG) [Аветисова А.А., 2011; с. 40-41]. Однако в современных играх жанры оказываются пересекающимися и присвоение какого-то одного определенной игре вызывает сложность [Elverdam C, Aarseth E. 2007].

Помимо этого, традиционные классификации не отражают психологические аспекты взаимодействия человека с игрой. Попытка классификации компьютерных игр по психологической составляющей была предпринята в 1988 году А.Г. Шмелевым, еще до появления части существующих на нынешний момент жанров, но даже переработанная позднее С.А. Шапкиным, она устарела и не способна отразить текущее состояние гейм-индустрии в том числе и по причине тенденции к смешению жанров в современных, все более усложняющихся по геймплею играх. Эта мысль была высказана еще в 2010 году Н.С. Полутинной [Полутина Н.С., 2010], а за период, превышающий десятилетие, игры еще больше усложнились, приобретая сходство с реальностью.

Другой подход, отличный от разделения игр по ведущему процессу (когнитивному, эмоциональному или волевому), легшему в основу классификации А.Г. Шмелева, предложили Е.О. Смирнова и Р.Е. Радеева в 2000-м году, обратившись к концепции игровой деятельности Д.Б. Эльконина. Они выделили пять типов игр: головоломки и традиционные, перенесенные на компьютер; аркады (платформеры); стратегии; симуляторы и, наконец, игры-повествования. Однако даже в этой версии отнести некоторые современные образцы компьютерных игр лишь к одному типу не представляется возможным.

Таким образом, классификации, использующие в качестве основания игровую механику, представляются наиболее устойчивыми к эволюции компьютерных игр.

Норвежские исследователи Э. Аарсет, С. Сметстад и Л. Суннано в 2003-м году создали крайне подробную многомерную классификацию компьютерных игр, которая на момент публикации даже предсказывала появление еще не существовавших игр. Данная классификация содержит измерения пространства, времени, количества игроков, игровых правил и типов управления, реализованных в играх. Но итоговый объем предлагаемых в таком случае поджанров оказывается крайне неудобным для практических психологических исследований. Посредством подсчетов количества вариантов согласно правилам комбинаторики, мы получаем 55 296 видов игр, что при использовании данной классификации, по самым скромным оценкам, повлечет за собой необходимость участия в исследовании по меньшей мере 300 000 респондентов-геймеров (Таблица 1).

Таблица 1. Классификация игр по Aarseth E., Smedstad S. M., Sunnanå L.

Группа	Измерение	Значение	Описание
Space	Perspective	Onni-present	Игра, где игровое пространство свободно осматривается
		Vagrant	Точка обзора строго закреплена относительно персонажа
	Topography	Geometrical	Есть свобода движения персонажа
		Topological	Есть системно отведенные места, по которым может перемещаться персонаж
	Environment	Dynamic	Игра, допускающая существенное изменение окружения в игровом мире
		Static	Изменение окружения в игре не доступно

Продолжение таблицы 1

Time	Pace	Realtime	Игры реального времени. Игрок действует вне зависимости от активности противника
		Turnbased	Игры с пошаговым течением времени. Каждой из сторон дается время на выполнение действий
	Representation	Mimetic	Есть попытка создания реалистичности
		Arbitrary	Отсутствует попытка создания реалистичности
	Teleology	Finite	Цель игры конечна, достижима
		Infinite	Цель игры отсутствует или недостижима
Player structure	Playerstructure	Singleplayer	Игрок один, соперников нет.
		Singleteam	Несколько игроков, играющих в одной команде.
		Twooplayer	Два игрока, являющихся друг для друга противниками.
		Twoteam	Несколько игроков, собранных в две противоборствующие команды.
		Multiplayer	Несколько игроков, каждый играет сам за себя.
		Multiteam	Игроков несколько. Они образуют несколько противоборствующих команд
Control	Mutability	Static	Награда не влияет на характеристики игры
		Powerups	Награда временно увеличивает какую-либо характеристику
		Experience-leveling	Награда поднимает уровень (усиливает) игрока на постоянной основе
	Savability	Non-saving	Игра, в которой игрок не может вернуться к более раннему состоянию игры.
		Conditional	Игра позволяет сохранять игровое состояние только на определённых позициях

Продолжение таблицы 1

Control	Savability	Un-limited	Игра имеет неограниченную возможность сохранения
	Determinism	Deterministic	Игра, которая дает одинаковый результат вне зависимости от количества попыток
		Non-deterministic	В игре ситуации и элементы генерируются каждый раз случайным образом
Rules	Topological rules	Yes	В игре есть правила, ставящие условием чего-либо занятие игроком определённого места
		No	Правил, ссылающихся на местоположение, в игре нет
	Timebased rules	Yes	В игре есть правила, ограничивающее время выполнения миссий и т. п.
		No	Ограничений, связанных с временем, в правилах игры нет
	Objective based rules	Yes	В игре есть четко выраженное понятие «прогресса», изменяющегося при выполнении конкретных действий
		No	Понятие «прогресса» в игре не выражено

Следующую по хронологии и сходную по устройству с предыдущей классификацию предложил О.А. Попов в 2009 году. В этой классификации при должном внимании можно обнаружить влияние Р. Кайуа [Кайуа Р., 2007], который выделял четыре типа игр: состязательные, азартные, подражательные и изменяющие реальность. О.А. Попов также предложил классифицировать игры по 4 типам, но основанным на двух осях изменений: «наличие-отсутствие персонажа» и «наличие-отсутствие морального выбора» (Рисунок 1).

Сама работа была опубликована лишь на персональном сайте этого психолога, что, очевидно, и повлекло за собой отсутствие внимания к ней исследователей. На первый взгляд эта классификация кажется охватывающей все возможные типы игр, но для целей, которые мы преследуем в данной

работе ее так же оказывается недостаточно по причине того, что она, ввиду своей простоты, относит к одному типу по сути различные игры.

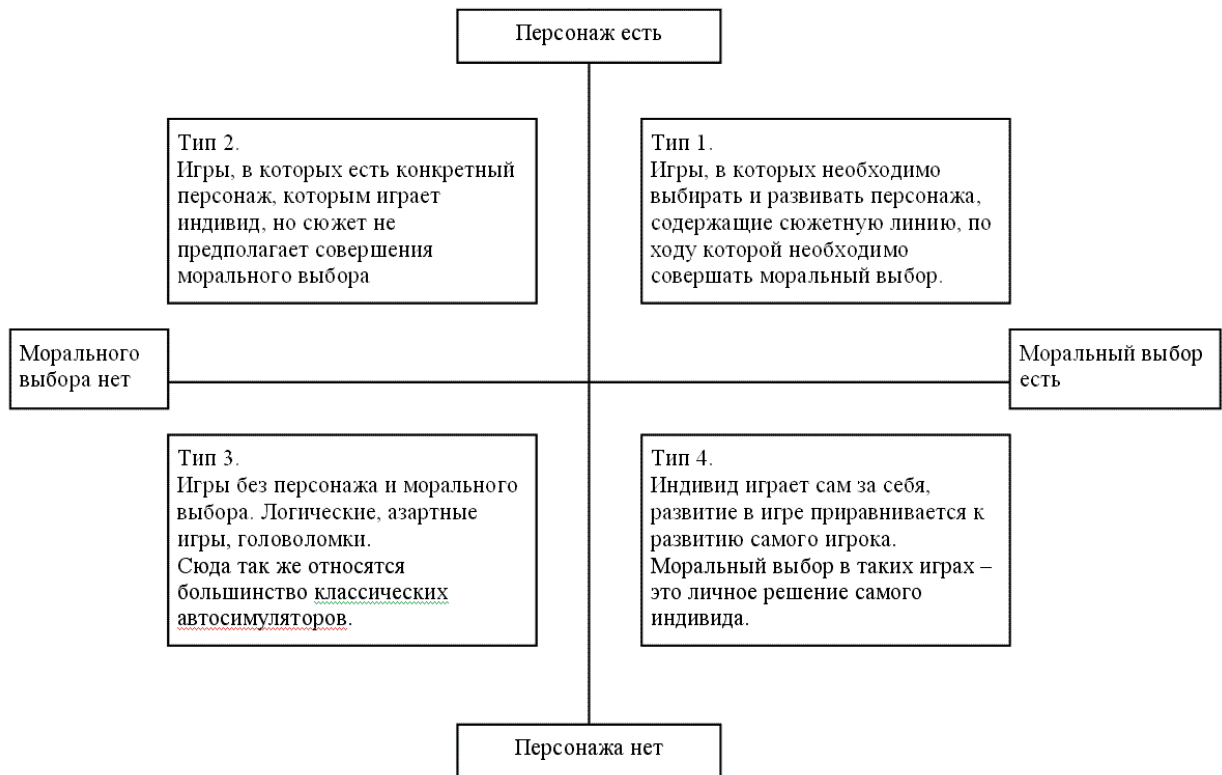


Рисунок 1 – Классификация компьютерных игр по О.А. Попову

На основе анализа находящихся в продаже и анонсированных игр мы пришли к выводу, что нынешнее состояние гейм-индустрии таково, что оптимальным будет использование нескольких несвязанных между собой измерений, образующих пентерактную матрицу типов компьютерных игр.

Измерения:

- Наличие/отсутствие морального выбора
- Наличие/отсутствие персонажа
- Наличие/отсутствие других игроков, с которыми можно взаимодействовать (однопользовательские, кооперативные, многопользовательские игры)

- Наличие/отсутствие визуального компонента (текстовые/экранные/дополненная реальность/виртуальная реальность)
- Расположение камеры над игровым полем (от первого лица/сверху на персонажа/руководительские игры)

В связи с тем, что по четвертой шкале в широком доступе сейчас для пользователей находятся лишь первые два типа игр: текстовые и экранные, в своем исследовании мы были вынуждены отказаться от данного измерения (наличие/отсутствие визуального компонента), однако вопросы об активности в текстовых играх (форумные ролевые) и написании фанфикшена (т.е. однопользовательские текстовые игры) мы включили в нашу авторскую методику.

При этом предлагаемая классификация компьютерных игр внутри своей блоковой структуры такова, что некоторые около-компьютерно-игровые практики, такие как фанфикшн и форумные ролевые игры, можно условно отнести к специфическим типам компьютерных игр.

Для каждого типа компьютерных игр мы приводим по несколько примеров самых известных игр.

Тип 1. Наличие персонажа и морального выбора.

Сюжет данных игр дает игроку определенную свободу действий, которая реализуется за счет последовательности различных моральных и(или) нравственных выборов. Принятые игроком решения влияют на геймплей и результаты прохождения. Эти игры часто называются ролевыми играми (RPG), однако сам термин ролевая игра гораздо шире.

Подвиды:

❖ Визуальные игры

➤ Однопользовательские

The Witcher, Fallout, Fable, Dishonored, Assassin's Creed, Aeon Must Die!

- Кооперативные
не существуют
- Многопользовательские
GTA (многопользовательский режим), The Elder Scrolls Online, Red Dead Online, Star Wars: The Old Republic, EVE Online
- ❖ Невизуальные игры
 - Однопользовательские
Фанфикшен, написание историй (этот тип условно попадает в игры при условии обязательной публикации работ на различных ресурсах из-за обратной связи)
 - Кооперативные
Соавторство при написании фанфикшена или историй, а также игры типа тет-а-тет на форумах
 - Многопользовательские
Массовые квесты на форумных ролевых играх с пассивным мастерингом
- Тип 2.* Наличие персонажа и отсутствие морального выбора.
Игры с линейным типом сюжета, и четкими инструкциями прохождения, прогресс в игре зависит от реакции игрока или случайности
- Подвиды:
- ❖ Визуальные
 - Однопользовательские
Wolfenstein: The New Order, Strafe
 - Кооперативные
Counter Strike, DOOM, Rage
 - Многопользовательские
Serious Sam, Quake, Unreal, Warface

❖ Невизуальные

➤ Однопользовательские

не существуют

➤ Кооперативные

не существуют

➤ Многопользовательские

Массовые квесты на форумных ролевых играх с активным мастерингом и использованием дайсов.

Тип 3. Отсутствие персонажа и морального выбора.

В данных играх отсутствует сюжет. Большинство из них – головоломки, логические, азартные игры, игры на реакцию.

Подвиды:

❖ Визуальные

➤ Однопользовательские

Bejeweled и игры типа 3 в ряд, сапёр, Zuma, Pinball

➤ Кооперативные

онлайн шахматы, super mario party, Pac-Man, карточные игры

➤ Многопользовательские

не существуют

❖ Невизуальные

➤ Однопользовательские

стихосложение

➤ Кооперативные

Буриме, “игра в чепуху” и им подобные

➤ Многопользовательские

не существуют

Тип 4. Наличие морального выбора и отсутствие персонажа

Управленческие игры и игры имитаторы. Персонажа в них нет, т.к. управляет процессом сам игрок-человек, но моральный выбор принимать

приходится, причем этот выбор часто оказывается сложным не только морально, но и интеллектуально. Большинство игр четвертого типа – стратегии.

❖ Визуальные

➤ Однопользовательские

SimsCity, Surviving Mars, Tropico 3, Dune

➤ Кооперативные

Warhammer 40,000: Dawn of War II - Chaos Rising, XCOM 2, RED ALERT 3

➤ Многопользовательские

Warcraft, StarCraft, Stellaris

❖ Невизуальные

не существует

Раскроем подробнее термины, использующиеся в качестве описаний в классификации.

Фанфикшн - это жанр любительских сочинений, в основу которых ложится какое-то произведение (книга, кинофильм, телесериал, комиксы, в том числе манга, компьютерные игры и т.д.). Авторами таких произведений становятся фанаты оригинальных произведений. Понятие произошло от англ. fan fiction — фан-литература, фан-проза, впервые упоминается в 1939 году [Prucher J., 2007] и получило распространение в связи с развитием авторского права и движения поклонников сериала «Звездный путь» в 1960-х годах, однако корни данного течения можно найти в эпохе Возрождения, а именно «Завещание Крессиды» (The Testament of Cresseid) Роберта Генрисона иногда рассматривается как ранняя форма фанфикшена.

Буриме (от фр. Bouts-rimés - рифмованные концы) - литературная игра, заключающаяся в сочинении стихов, чаще (но не обязательно) шуточных, на заданные рифмы, иногда еще и на заданную тему. Иногда к буриме относят и

другую игру, называемую также «игрой в чепуху»: записывают несколько строк или даже строф, и передают листок партнёру для продолжения, оставив видимыми только последние из них.

Так же мы использовали термин RPG, дословным переводом которого с английского является ролевая игра, в отечественной традиции являющаяся ассоциированной с дошкольным детством.

Однако ролевые игры уже давно перестали быть исключительно видом деятельности детей, в процессе которой они в условных ситуациях воспроизводят ту или иную сферу деятельности и общения взрослых с целью усвоения важнейших социальных ролей и выработки навыков формального и неформального общения [Реан А.А., 2003]. В современном мире существует целый пласт ролевых игр, которые крайне трудно назвать детскими, напротив, у некоторых компьютерных игр данного поджанра стоят ограничения ESRB M (Mature) и A (Adults Only), что соответствует отечественным 16+ и 18+.

Идея ролевой игры, как развлечения взрослых, приписывается Д. Уизли и в нынешнем, более широком понимании ролевая игра - это деятельность, основанная на отыгрыше³ игроком определённой роли, приводящая к развитию и обогащению как на материальном, так и физическом и духовном уровнях, как игрока, так и его персонажа (прогресс в игре), и включающая в себя сложную систему правил, позволяющую избежать явления получившего название мэрисьюзм – а именно наделения персонажа неограниченным всемогуществом.

«Взрослые» ролевые игры разделяют на пять типов: карточные, настольные, компьютерные, живого действия (последние, в свою очередь,

³ Отображение игроком поведения своего персонажа наиболее убедительным образом. Говорят, что «игрок отыгрывает персонажа», если он руководствуется в первую очередь внутриигровыми факторами, не позволяя вмешиваться в принятие решений метаигровой информации.

делят на полевые (полигонные) игры; павильонные (кабинетные) игры и городские игры) и литературные ролевые игры (другими названиями их являются словески и текстовки). В рамках нашего исследования мы затрагиваем лишь два из них, а именно компьютерные и литературные, последние в виду существования в интернете возможностей для общения – в частности, чатов и форумов.

Отдельно хочется оговорить то, что в видеоигровой индустрии существует разделение игр по 8 поколениям графики, где первое поколение совпадает с первыми играми, доступными широкому пользователю (1972 г.), а восьмое – это виртуальная реальность. Первое поколение (1972 г.) – это одноцветная блоковая графика. Второе – цветная блоковая графика (1976 г.). Третье поколение – появление sprite-графики (8-bit⁴)(1983г.). Четвертое поколение - 16-bit графика (1987г.), пятое – 32 и 64-bit графика, появление 3-D графики (1994 г.); шестое поколение - 128-bit графика (1998 г.), седьмое поколение – появление HD графики (2005 г.) и, наконец, восьмое поколение – появление игр виртуальной реальности (2012 г.). Однако нам кажется справедливым так же говорить о нулевом поколении компьютерных игр – играх «докомпьютерных», которые играют в реальности.

В случае качественных различий между группами играющих в разные определенные нами типы компьютерных игр, классификация окажется психологически обоснованной и в перспективе будущих исследований мало подверженной влиянию изменений в гейм-индустрии, ввиду отличных от жанровых заложенных в ее основу критериев разделения.

⁴ В bit измеряется разрядность микропроцессора компьютера. Число перед словом bit означает количество информации, которую процессор может обработать за один такт

1.2. Вовлеченность в компьютерные игры. Виды вовлеченности. Механизмы формирования вовлеченности в компьютерные игры

1.2.1. Понятие компьютерно-игровой аддикции и ее критерии

История изучения влияния компьютера на человека берет свои истоки в работах тех времен, когда компьютеры были громоздкими, идея персонального компьютера не существовала даже в области научной фантастики, а вопрос создания искусственного интеллекта только начал подниматься – в 1960-х годах. К примеру, эти вопросы освещались в работах Я.А. Пономорева и А.В. Брушлинского [Полутина Н.С., 2007; Войскунский А.Е., 2008].

1970-е годы ознаменовались появлением первых персональных компьютеров [Частиков А.П. 1996], 1984-й год – Интернета, а спустя пять лет после этого (в 1989 г.) он стал доступен обычным пользователям [Clarke R. 2004]. Первые работы о психологии компьютерных игр также относятся к данному периоду [Войскунский А.Е., 2008, Фомичёва Ю.В., Шмелёв А.Г., Бурмистров И.В., 1991]. В отечественной психологии речь в первую очередь идет о работах О.К. Тихомирова, чья гипотеза об изменении психологии пользователей, базировавшаяся на теории Л.С. Выготского [Войскунский А.Е., 2008], получила подтверждение в более поздних исследованиях о возможностях использования компьютерных игр в обучении [Фомичёва Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В., 1991].

Обширный пласт исследований в области психологии компьютерных игр условно можно разделить на несколько тематик (представлены по мере появления):

- «Серьезные игры» [Хитрякова А.И., 2015; Abt C.C., Cogger V.H., 1969] и процессы геймификации как способы улучшения образовательной среды на всех ступенях образования. Признано, что компьютерные игры

тренируют скорость обработки входящей информации, память и внимание по зрительному каналу [Achtman R.L., Green C.S., Bavelier D., 2008; Dye M.W.G., Green C.S., Bavelier D., 2009], мелкую моторику [Gamberini L. et al., 2008; Rosser J.C. et al., 2007] и при адекватном использовании [Солдатова Г.У., Вишнева А.Е., 2019] обучают когнитивной гибкости [Glass B.D., Maddox W.T., Love B.C., 2013]. Также ученые отмечают, что люди, играющие в компьютерные игры, имеют более развитые навыки социальной адаптации [Gentile D.A. et al., 2009; Шапкин С.А., 1999], и у них выше самооценка [Durkin K., Barber B., 2002].

- Инспирируемые играми деформации психики и нарушения поведения. Основным мотивом данных работ является вопрос связи жестоких (violent) игр с агрессией [Bender P.K., Courtney Plante D.A., 1972] и различными видами отклоняющегося поведения, однако, несмотря на популярность данной темы и существование лонгитюдных [Anderson C.A. et al., 2008] и экспериментальных [Winkel M., Novak D.M., & Hopson H., 1987] исследований, подтверждение находит лишь то, что игры краткосрочно влияют на уровень агрессивности [Anderson C.A. et al., 2010].
- Классификации игр и факторы предпочтения тех или иных их типов. [Прялухина А.В. 2020; Chaffin J.D.; Maxwell B.; Thompson B., 1982]. Большинство исследований, посвященных данной проблеме, фокусируется на гендерных [Funk J.B., Buchman D.D., Germann J.N., 2000] и возрастных различиях [Hartmann T., Klimmt C., 2006] и лишь изредка на личностных особенностях или чертах характера [Tekofsky Sh., et al., 2016].
- Проблема видеоигровой и компьютерно-игровой аддикций [Soper W.B., Miller M.J., 1983], возможные корреляции с интернет-зависимостью и компьютерной зависимостью. К этому же блоку исследований можно

отнести и вопрос о характере аддиктивности, и что именно ее вызывает: сами компьютеры и гаджеты или же контент, к которому аддикты получают доступ с помощью данных устройств [Dye M.W.G., Bavelier D., 2004, Кочетков Н.В., 2020]. Помимо этого, некоторыми исследователями поднимается вопрос о глобальной смене типа мышления на новый – цифровой [Жукова Н.В., Айсмонтас Б.Б., Макеев М.К., 2019].

Несмотря на целый ряд работ, посвященных позитивным эффектам игр, в основном, исследования сосредоточены на негативных аспектах геймерства [Adachi P.J.C., Willoughby T., 2013]. В 2013 году «Internet Gaming Disorder» (дословно интернет-гейминговое расстройство [Соболев Н.А., Игумнов С.А. 2021]) было включено в приложение DSM-5 в качестве потенциально нового диагноза [King D.L., Delfabbro P.H., 2014]. В МКБ-11, на которую в ближайшие годы планируется переход российской системы здравоохранения, включен термин Gaming disorder (игровое расстройство).

Как уже было сказано, проблему возможного существования зависимости от видеоигр первыми подняли У.Б. Сопер и М.Дж. Миллер еще в 1983 году [Soper W.B., Miller M.J., 1983]. Приблизительно в это же время начались и серьезные исследования в данной области. В отечественную науку, в связи с другими темпами проникновения технологий в повседневную жизнь, они пришли несколько позже, в конце 90-х [Бурлаков И.В., 1999].

В современной психологии существует ряд определений аддиктивного поведения, которые несколько различаются по причинам различной научной ориентации их авторов. Наиболее полными и отвечающими задачам нашего исследования являются три.

Н. Йи предлагает определять зависимость «как перманентно воспроизводимое нездоровое, саморазрушительное поведение, избавление от которого вызывает у зависимого существенные сложности» [Yee N., 2002, стр. <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>].

Лэнс М. Додс дает такое определение: «Аддикция есть компульсивно побуждаемая активность, характеризующаяся интенсивностью и неослабевающим упорством, относительной потерей автономии Эго, при которой иные аспекты личности подавляются (включая способность реагировать на факторы реальности и функции заботы о себе) и происходит переход субъекта из пассивного состояния в активное» [Даулинг С., 2000, стр.164].

И третье предложено В.Д. Менделевичем [Менделевич В.Д., 2007]. Он рассматривает аддикцию с двух сторон. С одной стороны, зависимым поведением является любое сверхценное увлечение, сопряженное со смещением вектора поиска и блокированием других активностей. Активность оказывается направлена не на изменение неприемлемой ситуации, а на самозащиту, т.е. речь идет о копинг-стратегиях. С другой стороны, аддикция – это результат поисковой активности в стремлении к чему-то новому, неизведанному, таинственному, но интересному, это творческий поиск и процесс, характеризующийся нацеленностью на познание реальности в максимально широком спектре, т.е. это увлечение, перешедшее разумные границы. Границы же «разумности» даются на откуп здравому смыслу и ряду критериев, специфических для каждого из видов аддикции.

При этом аддикцию связывают с определенным портретом личности. А.В. Гоголева со ссылкой на Б. Сегала перечисляет целый список психологических особенностей аддиктов, из которых для нас важно отметить сниженную переносимость жизненных ситуаций (т.е. стрессов) при хорошей переносимости кризисных, внешнюю социабельность, сочетающуюся с боязнью глубоких контактов, узкий поведенческий репертуар, эмоциональную зависимость и тревожность [Гоголева А.В., 2003].

Появление ММОГов (англ. Massively Multiplayer Online Game)⁵ – массовых многопользовательских онлайн-игр, представляющих собой тип компьютерных игр, пользователи которых взаимодействуют друг с другом в «постоянном» игровом мире, расположенном на удалённом сервере, привело к тому, что интернет-зависимость и компьютерно-игровая зависимость (так же используются варианты кибер-зависимость, видеоигровая лудомания и др.) стали пересекающимися понятиями из-за общения игроков через сеть Интернет.

Традиционно компьютерно-игровую зависимость причисляют к подвидам интернет-зависимости. В частности, такой точки зрения придерживаются такие исследователи как К. Янг и А.Е. Войскунский. Однако такой подход имеет слепое пятно: существует довольно широкий пласт однопользовательских игр, не требующих подключения к интернету и оставляющих игрока один на один с программным кодом игры. А.Ю. Егоров причисляет кибер-зависимость (зависимость от компьютерных игр) и смежную с ней интернет-зависимость к группе технологических аддикций (нехимических (поведенческих) зависимостей, реализуемых посредством современных технологий) [Егоров А.Ю., 2015].

При этом, в современной психологии сейчас нет критериев определения ни кибер-, ни интернет-, ни компьютерной зависимости. Термин компьютерная зависимость (который используется для суммарного описания нарушений, вызванных как играми, так и другими аспектами виртуальной реальности) имеет три возможные трактовки в современной психологической литературе [Юрьева Л.Н., Больбот Т.Ю., 2006].

Первая предлагает рассматривать компьютерную зависимость как компульсивное расстройство с навязчивыми мыслями [Kandell J.J., 1998].

⁵ <https://www.lifewire.com/what-is-an-mmo-4687003>

Вторая, предложенная К. Янг, [Young K.S. 1998; Černja I., Vejmelka L., Rajter M., 2019], рассматривает компьютерную зависимость как психическое заболевание, провоцирующееся взаимодействием пользователя с компьютером, однако, сторонники данной точки зрения не представили критерии определения зависимости и не описали коморбидных состояний [Юрьева Л.Н., Больбот Т.Ю., 2006]. В качестве определения зависимости приверженцами данной точки зрения часто используется критерий времени, проведенного за компьютером, что в условиях современного компьютеризированного образа жизни едва ли является правильным.

Третья точка зрения принадлежит А. Холлу и Дж. Парсонсу, которые отказываются признавать увлечение компьютером патологическим явлением, и говорят о нем как о доброкачественном расстройстве [Hall A., Parsons J., 2001].

9 критериев компьютерно-игровой зависимости были представлены в 2013 г. в DSM-5. Сами эти критерии были в 2015 году озаглавлены коллективом из двух нидерландских и одного американского автора [Lemmens J.S., Valkenburg P.M., Gentile D.A., 2015]:

- Поглощённость.
- Толерантность.
- Отмена.
- Навязчивость.
- Бегство.
- Проблемы.
- Ложь.
- Замена.
- Конфликт.

Эти критерии во многом аналогичны критериям химических зависимостей и гэмблинга [Осипов Е.М., 2009; Кожевников С.А., 2018] и подвергаются значительной критике. Так, в 2017 году Journal of Behavioral

Addictions опубликовал письмо 26 ученых, предварявшее включение игрового расстройства в грядущую МКБ-11. Его авторы открыто сообщали о недостаточной проработанности критериев [Aarseth E. et al., 2017].

Ж. Билльо и др. [Billieux J. et al., 2019.] высказывают сомнения и в критериях, предложенных в DSM-5, наглядно анализируя возможные случаи высокой вовлеченности при отсутствии патологии. Им вторят и другие исследователи, пишущие о контекстуальной разнице между аддиктами и высоко увлечёнными игроками. Они отмечают, что критерий зависимости в виде учета суммарного времени, проведенного за игрой (этот способ применялся еще на заре развития киберпсихологии, когда доступ к компьютерам и Интернету происходил через клубы) уже не работает [Kuss D.J., 2013, Van Rooij A.J. et al., 2011].

Сомнение вызывает и приставка «Internet» в терминологии, поскольку она сужает зависимость от компьютерных игр до свойственной исключительно их онлайн-разновидностям. Создатели DSM-5 только небрежно отмечают возможность существования зависимости от офлайн-игр.

Чуть ранее Р. Вуд пишет о том, что компьютерно-игровая зависимость ошибочно приписывается людям со скрытой депрессией [Wood R., 2008].

Анализируя же критерии и DSM-5, и МКБ-11, можно отметить, что они могут быть не симптомами аддикции, а маркерами других явлений, а именно незавершённого гештальта, состоянием потока и пост-произвольным вниманием.

В связи с такой неопределенностью не вызывает вопросов и разброс статистических данных. Так, одни авторы говорят о том, что зависимости подвержено 10-14% населения [Kim N.R. et al., 2016] и порядка 17% среди молодежи [Zamani E. et al., 2010], другие сообщают о куда более скромных цифрах от 0,3% до 1% [Weinstein N., Przybylski A.K., Murayama K., 2017; Przybylski A.K., Weinstein N., Murayama K., 2017], а то и предполагают, что

явление зависимости не существует⁶ (для сравнения число страдающих от патологического гэмблинга⁷ не превышает 2% населения [Осипов Е.М., 2009]). Можно отметить снижение стигматизации компьютерно-игровой активности, так как в 1980-х писали о 80% зависимых [Шмелев А.Г., 1988].

Несомненно, вклад в такое различие оценок вносит и компонент культуры, как со стороны распространенности (процент людей, имеющих доступ к компьютерным играм), так и со стороны определения границ патологического увлечения компьютерными играми. Для сравнения: словенские исследователи сообщают о 4.7% зависимых детей против названных 14.6% в сходном китайском исследовании [Macur M., Pontes H. M., 2021; Yang X., Huang B., Wong K.M., 2021].

Российские исследователи сообщают том, что среди подростков от чрезмерного использования Интернета страдает каждый шестой подросток и каждый десятый отмечает у себя все три симптома зависимости – синдром отмены, потерю контроля и «замену реальности» [Солдатова Г.У., Рассказова Е.И. 2013; Солдатова Г.У., Ртищева М.А., Серёгина В.В., 2017].

Помимо определения самого факта зависимости, сложность представляет и определение характера протекания кибер-зависимости. Так, в отношении химических зависимостей А.В. Худяков [Худяков А.В., 2003] выделяет два типа течения аддиктивного поведения: транзиторный (благоприятный) и прогредиентный (неблагоприятный), и характер течения зависит от «патологичности почвы», на которую увлечение ложится.

⁶ <https://zoi.kz/populiarnie/detskaya-psihologiya/kompyuternoy-zavisimosti-ne-sushhestvuet.html>

⁷ Гэмблинг – от английского gambling, от глагола to gamble («играть в азартные игры»), который в свою очередь представляет собой искаженную форму от gaming («игра на выигрыш»), увлечение азартными играми.

Первый вид течения характеризуется тем, что пагубное увлечение играет роль копинг-поведения, и осознанно используется при решении конкретных проблем и появлении в жизни человека другого более приемлемого способа достижения искомой цели достаточно легко редуцирует этот тип аддиктивного поведения. Прогрессиентное течение определяется совокупностью всех нарастающих по тяжести критериев, и заканчивается подавлением всех остальных сфер жизни зависимого.

На основе этого мы выдвигаем гипотезу, что течение увлеченности компьютерными играми может быть различным: транзиторным, когда увлечённость является во многом лишь способом проведения досуга и прогрессиентным, с формированием аддикции. На основе описаний компьютерно-игровой зависимости и критериев химических зависимостей мы формулировали критерии компьютерно-игровой зависимости:

- пассивное взаимоотношение с действительностью, предпочтение искусственной реальности, бегство в нее от проблем в реальности;
- нарушение контроля за временем, проведенным за игрой;
- трата всех сил на игру (стримминг), что приводит к невозможности делать что-либо, не связанное с зависимостью;
- нарушение межличностных связей, распад прежних отношений, смена окружения, отсечение референтных групп до исключительно групп со-игроков;
- колебания настроения, связанные с компьютерными играми: эйфория во время игры, фрустрация при невозможности поиграть или при прерывании игры, при этом уровень настроения остается стабильно низким до следующей игровой сессии.

1.2.2. Увлеченность погружением в иной мир. Состояние потока.

Пост-произвольное внимание

Внимание, как один из познавательных психических процессов, уже давно стало предметом изучения психологов. Так, его физиологический механизм был раскрыт в работах И.П. Павлова и А.А. Ухтомского, которые связали внимание с взаимной индукцией нервных процессов возбуждения и торможения в коре больших полушарий головного мозга.

Позднее, уже в 30-х годах XX века, в работах Н.Ф. Добрынина был выделен третий, дополняющий классическую картину произвольного и непроизвольного внимания, вид внимания – после произвольное (иногда, в более современных текстах по аналогии с постмодерном и подобными терминами также используется вариант пост-произвольное).

Пост-произвольное внимание – это вид внимания, возникающий на основе произвольного, в результате концентрации на явлении или процессе, в результате автоматизации и замены волевого усилия интересом и внутренней готовностью к восприятию именно данного явления, а не другого. Этот вид внимания сосредоточен на процессе деятельности, а не на результате.

Пост-произвольное внимание в работах зарубежных психологов, в частности М. Чикесентмихайи, получило другое название – состояние потока (англ. Flow). Он же определил ряд критериев необходимых для его возникновения:

1. Ясность поставленной цели
2. Оптимальный уровень сложности задания
3. Наличие четкой и быстрой обратной связи
4. Предварительная концентрация
5. Эмоциональная привлекательность деятельности [Чикесентмихайи М., 2016].

В компьютерных играх к этой модели добавляют еще один компонент - эффект присутствия (или телеприсутствия (telepresence)) [Hoffman D.L., Novak T.P. 1996; Hsu C.L., Lu H.P., 2004, Губайдуллина Э.Р., Артемьева Т.В., 2022]. Под этим названием скрывается ощущение «перенесения» в виртуальную реальность.

Особенностью геймплея игр является то, что он сознательно создается таким образом, чтобы отвечать параметрам, требующимся для возникновения состояния потока. П. Светсер и П. Уайет пишут о том, что популярность игры среди пользователей во многом отражает ее способность к «потокорождению» [Sweetser P., Wyeth P., 2005]. В создании атмосферы, необходимой для возникновения состояния потока, важную роль играет качественная детализация мира и его элементов (анимация, звук и качество графики). При этом создатели игр должны помнить об эффекте «зловещей долины»⁸ и ограничениях, накладываемых на реалистичность технологиями [Mori M. et al., 1970; Coulson M. et al., 2012].

Большую роль играют простота геймплея и интерфейса (в частности, неглубокое меню, хорошо различимые иконки и настраиваемые горячие клавиши) и качество истории-нарратива, гармонично представленной посредством кат-сцен как вводящих в игру, так и появляющихся в процессе для продвижения сюжетной линии, и которые обеспечивает предысторию, мотивацию и основные цели персонажа в игре, а также сообщают игроку о характере завершения миссии (или о ее провале) и полагающихся за прохождение наградах, способностях или предметах-артефактах [Kickmeier-

⁸ Эффект «зловещей долины» (англ. uncanny valley) — гипотеза, сформулированная японским учёным-робототехником и инженером Масахиро Мори. Она подразумевает, что робот или другой объект, выглядящий или действующий примерно как человек (но не точно так, как настоящий), вызывает неприязнь и отвращение у людей-наблюдателей.

Rust M.D. et al., 2008]. От фабулы же игровой истории требуется создание эмоциональной связи с героями, к примеру, через возможность играть за «зло» или за «добро» [Triberti S., Villani D., Riva G., 2015 a] в зависимости от личных предпочтений, а также чтобы игрок не терял состояние экзальтированности из-за периодов бездействия или недостаточного темпа игры и не получал всю информацию сразу, но постепенно обнаруживал новые знания о вселенной игры.

В связи с формированием у игроков игровых автоматизмов, когда навык в одной игре оказывается полезным в другой, многие игры придерживаются традиций, в особенности это касается стратегий в режиме реального времени (RTS) – к примеру, в размещении баланса жизней в зоне периферического зрения. Сами же игровые навыки формируются с помощью наглядных подсказок, онлайн-справки, дополнительных туториалов, которые соответствуют сюжету и ряда визуальных и слуховых подсказок (к примеру, музыкальная тема боя при приближении врага).

От игры требуется как сложность противостояния искусственному интеллекту (к примеру, в процессе перестрелки), вариативность миссий, при комфортно возрастающей сложности в игре [Nagle A., Wolf P., Riener R., 2016], позволяющей игроку оставаться в своей «зоне потока» (англ. Flow Zone) [Chen J., 2007] и находиться при этом в зоне ближайшего развития [Швацкий А.Ю., 2020]. Тут следует уточнить, что состояние комфортного усложнения является различным для разных людей, поэтому некоторые продвинутые современные игры вшивают подобные настройки посредством ответов игрока на вопросы NPC-персонажей в кат-сценах (к примеру, *Silent Hill: Shattered Memories*) [Yannakakis G.N., Paiva A., 2014].

Особое место в играх имеет качество кода – когда игра не «вылетает», когда персонаж не «проваливается в текстуры» и т.д., и возможность социального взаимодействия (или возможности, наоборот, не взаимодействия) в виде различных многопользовательских режимов, бесплатного онлайн-

сервиса с устройством соревнований и рейтингами, возможностью играть с другими игроками или против них, текстового чата, а также возможностью создавать и делиться игровым контентом.

Из всего вышесказанного можно сделать вывод, что особенности геймплея большинства игр таковы, что они навязывают человеку ощущение незавершенного гештальта [Луговая Ю.А., 2015]. Усиливает это состояние строение игр. В играх, что разделены на уровни и/или миссии, во время прохождения которых нет возможности сохранить прогресс (что подталкивает игрока не останавливаться до окончания прохождения и получения награды в виде новых навыков или артефактов) в подавляющем большинстве случаев закрывающая миссию кат-сцена является открывающей для следующей, поэтому прекращение игры становится сложной задачей. Игры же, представляющие собой набор одновременно протекающих процессов и вовсе могут продолжаться неограниченное время, поэтому проблема своевременной остановки перекладывается на плечи игрока [Friedman T., 1995; Chiang Y. T. et al., 2011].

Однако, как С.Б. Тимофеев пишет об «опыте погружения» - наиболее долгом опыте пребывания внутри виртуальной реальности у лиц, увлекающихся компьютерными играми, лишь 3% опрошенных сообщили о длительности его, приближенного к суткам [Тимофеев С.Б., 2017].

Явление группового потока, впервые описанное в 2003 году американским психологом К. Сойером, может приводить участников к состоянию близкому к экстазу [Белозеров С.А., 2015], опыт которого игрок будет хотеть повторить. Ряд работ подтверждает связь переживаний потока в играх с интенциями по отношению к ним [Huang H.C., 2018; Hsu C.L., Lu H.P., 2004; Carr D., 2006].

Косвенно в пользу идеи, что удовольствие от игры связано с состоянием потока, приводит аргумент и исследование Т. Хартмана и П. Вордерера. Они обнаружили, что осознание нереальности отрицательно коррелирует с

удовольствием от игры (т.е. чем больше осознает, тем меньше удовольствия) [Hartmann T., Vorderer P., 2010].

Помимо этого, отпечаток на исследования в этой области накладывает и открытая предвзятость их авторов, о которой они пишут напрямую, к примеру, так: «развлекательные игры вредны, поскольку приводят к бездумно-расточительной трате времени» [Рубцов В.В., 1996; с. 211], что, несомненно, отражается на трактовках полученных результатов. Этот факт приводит к закономерному вопросу: не состояние ли потока, используя критерий времени, ошибочно принимают за компьютерно-игровое расстройство в большинстве случаев?

Зависимость и состояние потока с теоретической точки зрения являются противоположными явлениями, однако существует ряд работ, предпринимающих попытки найти связи между этими явлениями по отношению к компьютерным играм [Wan C.S., Chiou W.B., 2006; Ван Ш. и др., 2011, Al-Sharqi M.A., Hasan H.S. 2022]. Так, Т.Дж. Чоу и С.С. Тинг пишут о том, что состояние потока коррелирует с повторяющимся (навязчивым) поведением, и, хотя направление связи не до конца понятно, они отмечают что комплекс «поток-навязчивое поведение» связан с выраженностью зависимости от компьютерных игр [Chou T.J., Ting C.C., 2003].

1.2.3. Искажения Я-образа у пользователей компьютерных игр

Ряд ученых полагает, что в основе одного из механизмов формирования компьютерно-игровой зависимости лежат механизмы идентификации в результате того, что игровой персонаж встраивается в Я-концепцию в качестве Я-идеального. Однако, несмотря на то, что факт связи «Я-виртуального» и обычной Я-концепции однозначен, о ее характере в научной среде до сих пор ведутся споры, а исследования в основном сосредоточены на много- и однопользовательских RPG.

По мнению Ю.В. Фомичёвой, А.Г. Шмелева и И.В. Бурмистрова внутри «Я-виртуального» происходит своеобразная интеграция виртуальных и реальных компонентов в нечто совершенно иное [Фомичёва Ю.В., Шмелёв А.Г., Бурмистров И.В., 1991]. Н.С. Козлова и И.Р. Сушков полагают, что «виртуальная личность» используется в качестве компенсаторного механизма, направленного на облегчение преодоления конфликтов, вызванных глубинными причинами, которые лежат в области социальных отношений [Козлова Н.С., Сушков И.Р., 2013]. Зарубежные исследователи придерживаются сходной точки зрения, сообщая о том, что «Я-виртуальное» используется для приближения к «Я-идеальному» [Bessière K., Fleming Seay A., Kiesler S., 2007, Жичкина А.Е., 2000]. В таком случае, аддиктивный компонент игры вытекает из возможности обладать желанными чертами, в реальности человеку не доступными. По мнению В.В. Гудимова⁹, это, в свою очередь, формирует своеобразный «порочный круг», затягивающий игрока по спирали все глубже и глубже в фантазийную виртуальную реальность.

Именно такое явление наблюдается у младших школьников: у активных пользователей компьютерных игр данной возрастной группы можно обнаружить слияние образа «Я-в будущем» («Я-идеальное») с образом «Я-виртуального» при общем снижении позитивности оценок «Я-реального» [Пахомова В.Г., 2015].

С другой стороны, некоторые исследователи придерживаются иной точки зрения: так, М.С. Иванов в своей диссертации говорит о возможном «эго-распаде», который, по сути, является поглощением «Я-реального» «Я-виртуальным» [Иванов М.С., 2005]. Процесс эго-распада по мнению ряда исследователей усиливает дезадаптацию и приводит к различным психическим нарушениям, а в большей степени ему подвержены дети,

⁹ <https://hr-portal.ru/article/psihologiya-kiberigr>

предпочитающие игры жанра RPG. Данный тип по мнению и зарубежных и отечественных исследователей, является наиболее аддиктивным [Lee M.S. et al., 2006; Lemmens J.S., Hendriks S.J.F., 2016; Stetina B.U. et al., 2011; Saunders J. et al., 2017; Жукова М.В., 2017; Важенин М.М., Григорьева И.В., 2014; Пережогин Л.О., 2001; Ахрямкина Т.А., 2006].

В ряде работ Ж.И. Трафимчик отмечено, что «Я-виртуальное» у аддиктов выступает в качестве не идеала, а анти-идеала [Трафимчик Ж.И., 2010a]. Используя в качестве теоретической базы работы А.А. Налчаджана, она пришла к выводу, что компьютерные игры используются пользователями с целью сброса внутриличностного напряжения, вызванного внутриличностным конфликтом, посредством отыгрыша персонажа, являющегося их представлением об антиидеальном человеке [Трафимчик Ж.И., 2010b; Трафимчик Ж.И., Болбасов А.О., 2011].

Эти два утверждения по сути своей противоречат друг другу и можно лишь предполагать возможные причины различия в знаках соотношения «Я-идеального» и «Я-виртуального» в разных исследованиях.

При этом у игроков отмечается специфическая дуальность: ригидность Я-концепции и отсутствие продуктивных поведенческих реакций с целью самосовершенствования и личностного роста [Трафимчик Ж.И., Болбасов А.О., 2011], при использовании большого поведенческого репертуара внутри самой игры. Из этого можно предположить, что таким образом внутри виртуальной реальности человек апробирует различные поведенческие паттерны с целью поиска наиболее адекватных способов межличностного взаимодействия в реальной жизни [Трафимчик Ж.И., 2010a].

В любом случае, погружение в виртуальную реальность можно считать частным случаем явления, получившего название «аутомифологизация». Аутомифологизация - это процесс формирования гармоничной, но иллюзорной Я-концепции личности [Яровенко С.А., 2010]. Она проявляется в виде инверсии, мистификации причинно-следственных связей,

взаимозамещении желаемого и действительного и, по сути, является формой психологической защиты. При этом психологические защиты и копинг-стратегии являются близкими понятиями, развившимися раздельно друг от друга [Maricutoiu L.P., Crasovan D.I., 2016].

1.3. Факторы формирования вовлеченности в компьютерные игры

1.3.1. Увлеченность играми в контексте связи с личностными и социально-психологическими особенностями

Компьютерные игры традиционно описываются как занятие, привлекающее молодых людей и юношей, а в случае привлечения девушек, те оказываются предпочитающими более спокойные игры. Достоверно подтверждено, что предпочтения юношей и девушек по отношению к компьютерным играм различны. Так, Н.А. Добровидова сообщает о том, что юноши предпочитают игры состязательного характера, в то время как девушек привлекают игры, имеющие квестовый характер направленности [Добровидова Н.А., 2012]. Подобные результаты получены и зарубежными психологами [Procci K., Bohnsack J., Bowers C.A., 2011; De Schutter V., 2011].

Менее глобальным параметром, о связи которого с компьютерно-игровой активностью говорят исследователи, являются личностные особенности. В частности, речь идет о тревожности [Трафимчик Ж.И., Болбасов А.О., 2011; Turan S., Öcal T., Cengiz Ö, 2022], поиске ощущений (sensation seeking) [Fang X., Zhao F., 2010; Fang X., Zhao F., 2009], функциональной импульсивности, низком самоконтроле и низком уровне самооценки и самоуважения [Трафимчик Ж.И., Болбасов А.О., 2011].

С другой стороны, А.А. Аветисова в своем обширном исследовании пишет о том, что более активные пользователи компьютерных игр имеют более высокую степень самопознания, т.е. они лучше знают себя. Она же,

наряду с О.В. Зарецкой, связывает геймерство с экстернальным локусом контроля [Аветисова А.А., 2011; Зарецкая О.В., 2016].

При этом часть исследователей пытается найти связи между определёнными личностными чертами и патологической увлеченностью компьютерными играми. Так, они говорят о связи компьютерно-игровой зависимости с астено-невротической, сензитивной, истероидной [Акопова М.А., 2019] или же неустойчивой, гипертимной, эпилептоидной, циклотимной и лабильной акцентуациями [Антоненко А.А., 2014].

Однако такие результаты вызывают сомнения в надежности по причине того, что такие же данные получены не только для игроков в компьютерные игры, но и для пользователей с интернет-зависимостью, [Малыгин В.Л., Хомерики Н.С., Антоненко А.А., 2015; Егоров А.Ю., 2007]. В.Л. Малыгин и др., получившие большой разброс различных акцентуаций в своем исследовании, делают предположение, что связь следует искать с дезадаптацией, вызванной чертой, а не ей самой [Малыгин В.Л., Хомерики Н.С., Антоненко А.А., 2015].

Особо следует отметить тот факт, что дезадаптация, как явление, считается характерной чертой кризисных состояний. Таким образом, это возвращает нас к нашей гипотезе, что интенсивность кризисных переживаний вместе с комплексом личностных особенностей может быть связана с увлеченностью компьютерными играми.

М.Д. Гриффитс первый заговорил о возможных связях между предпочтением того или иного типа игр с психологическими особенностями [цит. по: Матюшенко Я.И., 2016]. Свидетельства в пользу правдивости данной гипотезы были представлены в ряде независимых друг от друга работ.

Так, в статье Дж. Ким и др. говорится о связи поиска новизны с предпочтением игр, относящихся к типу RPG, самонаправленности – с играми типа RTS, а зависимости от награды – с предпочтением спортивных симуляторов [Kim J.W. et al., 2010].

С. Триберти, Д. Виллани и Дж. Рива говорят о связи такой личностной черты, как доброжелательность (agreeableness) наравне с развитой эмпатией и менее выраженной агрессивностью с предпочтением многопользовательских игр [Triberti S., Villani D., Riva G., 2015 b].

Также показано, что имеется зависимость между личностными стилями и типами предпочитаемых игр, при этом исследователи Лой Цинь Эн и др. сравнивают как геймеров, так и не геймеров между собой. Так, они ассоциируют личностные стили «Влияние» и «Постоянство» с предпочтением компьютерных игр другим способам времяпрепровождения.

При этом в случае геймерства личностный стиль определяет предпочтения того или иного типа игр. Однако, разделение игр, предложенное сингапурскими исследователями, вызывает вопросы. Они выделяют образовательные игры, игры с насилием, однопользовательские игры, многопользовательские игры и игры интерактивно-ролевые. Иными словами, предложенная ими классификация не имеет под собой четкого фундамента, а типы игр не являются взаимоисключающими [Looi Q. E. et al., 2011] (Рисунок 2).

Противоположные результаты в 2011 году получила А.А. Аветисова. Она пишет о том, что между геймерами, предпочитающими различные типы игр, ею не были обнаружены значимые статистические различия [Аветисова А.А., 2011].

Ряд исследователей поднимали вопрос морального позиционирования в играх еще в 20-х годах 20 века, в частности, это делал Г. Олпорт. Изначально этот вопрос исследовался в связи с теорией игр, в частности речь шла о проблемах, получивших название «Дилемма заключённого» и «игра диктатора». Данным вопросом занимались У. Рух, Р. Брунтш и Л. Вагнер, которые связали отклонения от логически правильного решения с моральными качествами игроков [Ruch W., Bruntsch R., Wagner L., 2017].

Под моральным позиционированием в современной психологии понимается ролевая модель поведения, сознательно выбранная человеком и которая соответствует или не соответствует социальным ожиданиям по отношению к нему [Hirvonen P., 2016]. Другими словами, человек решает быть плохим или хорошим. Здесь следует оговориться, что хорошее и плохое здесь – это внутреннее ощущение данного конкретного человека, а не фундаментальные философские понятия хорошего и плохого. Т. Острём говорит о трех возможных моральных позициях: Добре, Зле и Жертве, при вдумчивом изучении его теории можно обнаружить возможную связь между позициями «Добро» и «Зло» и интернальным локус-контролем, а «Жертвы» – с экстернальным [Aström T., 2006].

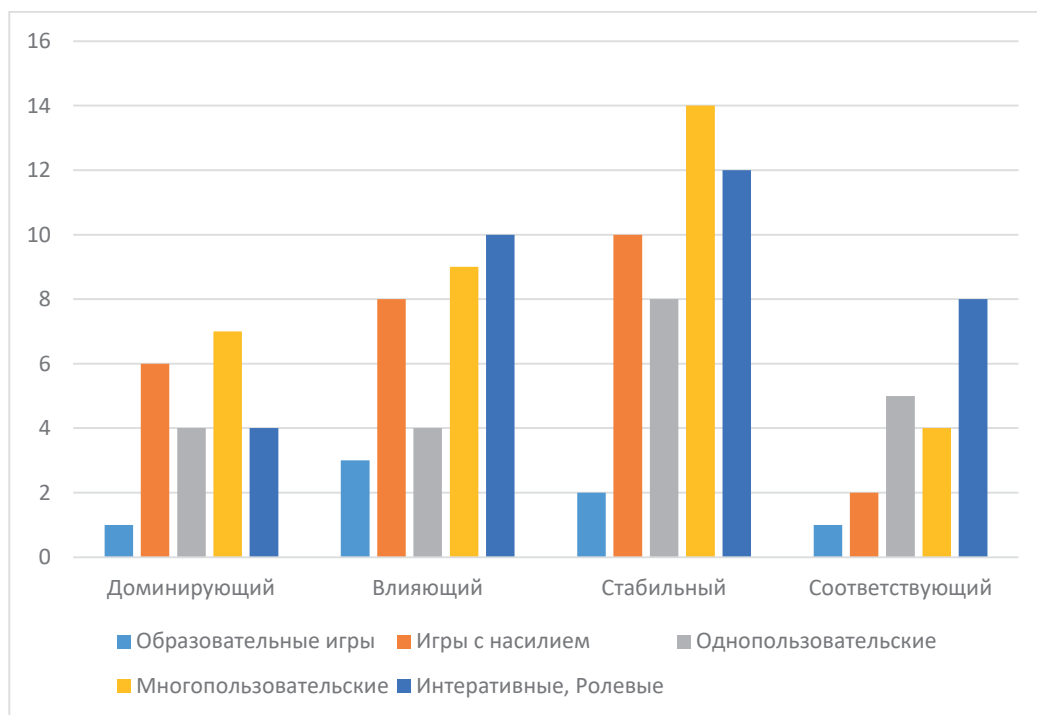


Рисунок 2 – Распределение типов предпочитаемых игр у лиц с разными личностными стилями [Looi Q. E. et al., 2011]

В связи с тем, что большинство игр в связи с их сюжетными линиями отличаются серой моралью¹⁰, моральное позиционирование (выбор тактики поведения) в игре как элемент личностных особенностей предстает актуальным вопросом.

Вопросом морального позиционирования в играх и их связи с личностными чертами занимались С. Триберти, Д. Виллани и Дж. Рива. В 2015 г. они опубликовали работу, в которой связали выбор позиции «зло» с нейротизмом, интроверсией и недоброжелательностью, а также агрессивностью и низкой эмпатией. Сходные результаты были получены другими исследователями для игр серии «Mass Effect» [Triberti S., Villani D., Riva G., 2015 a; Boyan A., GrizzArd M.A., Bowman N., 2015].

М. Гриззард и др. в 2014 году разработали теоретическую модель, согласно которой позиционирование «за зло» в компьютерных играх опосредованно помогает в формировании эмпатии [Grizzard M. et al., 2014]. Ф. Паллавичини и др. при анализе игр «Detroit: Become Human» и «The Walking Dead» пришли к сходному выводу. Они пишут о том, что игры во многом являются «искусством неудач», которые предоставляют способ формирования знания о том, какие последствия будут при совершении тех или иных действий и принятии тех или иных решений. [Pallavicini F. et al., 2020].

А подобное вышеназванным исследование С. Ходж и др. показало, что подростки, играющие в компьютерные игры, имеют моральное развитие, больше соответствующее взрослому, нежели их неиграющие ровесники [Hodge S.E., Taylor J., McAlaney J., 2019]. Они же в другом исследовании

¹⁰ Произведения принято называть обладающими серой моралью, когда ни одну из описанных противоборствующих сторон нельзя назвать ни Добром, ни Злом, и/или в пределах мира нет чёткого нравственного ориентира, позитивного или негативного. В качестве протагониста в конвекциональном смысле может выступать антигерой, в качестве антагониста — антизлодей.

говорят о том, что единственной чертой из реального морального профиля у игроков, влияющих на принятый моральный выбор в игре, является шкала «Забота» по методике «Моральные основания», при этом важнее всего оказывается предыдущий ролевой опыт и его постоянство [Hodge S.E., Taylor J., McAlaney J., 2020].

Аддикции считаются частным случаем девиантного поведения, а современные исследования [Wang L. и др. 2022] обнаруживают корреляции интернет-игрового расстройства с девиантным поведением. Г. Кэплан в своих работах [Kaplan Н. В., 1976; Kaplan Н.В., Martin S. S., Robbins С., 1982] писал о том, что низкий уровень самоуважения связан с отклоняющимся поведением, поскольку такое поведение по сути является бегством в иную среду с другими социальными нормами [цит. по: Шнейдер Л.Б., 2005]. Также девиантное поведение у подростков связывают с нарушениями в сфере эмпатии и эгоцентрической направленностью [Рогаль-Левицкая О.Ф., 2012]. Все это позволяет косвенно объяснить возможное моральное позиционирование в играх, а именно предположить, что моральное позиционирование в играх будет также связано с рядом личностных черт, но при этом оно само по себе может являться личностной чертой, обусловленной определенным игровым опытом.

1.3.2. Понятие кризиса. Виды кризисов. Кризисы перехода к взрослости и особенности динамики их переживания

По данным К. Гоф¹¹ 2018 года наиболее активными пользователями компьютерных игр являются люди в возрасте от 15 до 24 лет (Рисунок 3), при

¹¹ <https://www.statista.com/statistics/502149/average-daily-time-playing-games-and-using-computer-us-by-age/>

этом объем времени, который тратится на игры, у более поздних возрастных групп резко уменьшается.

Такая выраженная динамика дает возможность сделать предположение, что за высокой компьютерно-игровой активностью стоят возрастные особенности периодов, когда эта активность достигает пика. Интервал 15-24 лет соответствует приблизительно периодам юности и ранней взрослости и, соответственно, двух нормативных возрастных кризисов. Приблизительность данных оценок обусловлена тем, что в современной психологии до сих пор не установлены четкие границы периодизации.

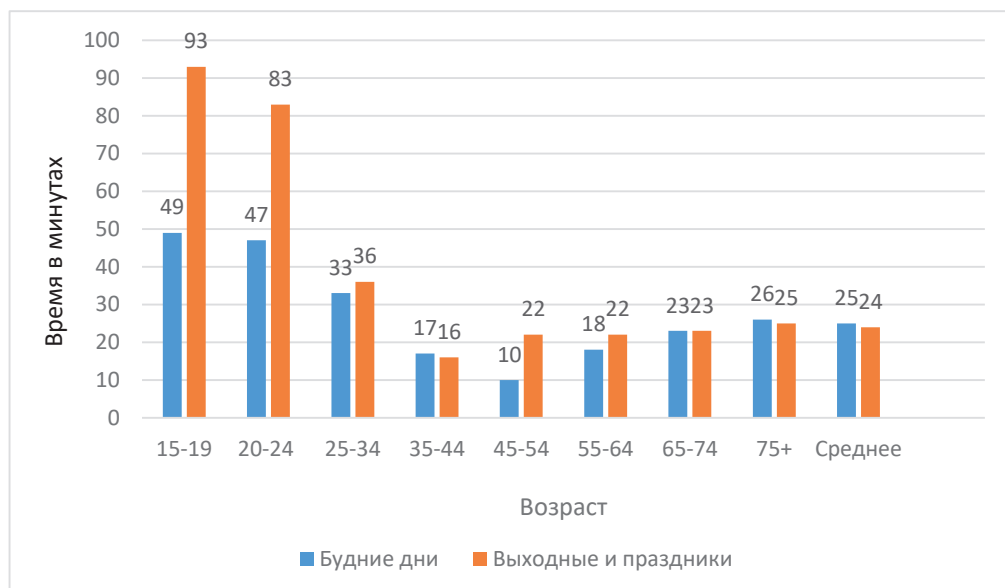


Рисунок 3 – Среднее время за день, проведенное жителями США за компьютерными играми (2018 год)

Однако это не единственная причина, почему для анализа нами были выбраны эти два возраста. Исследователи пишут о том, что формирование аддиктивных склонностей происходит в раннем юношеском периоде и далее приобретает устойчивые формы [Аверин В. А., 2021]. Компьютерным играм приписывают возможность формирования нехимической формы зависимости.

Юность как период характеризуется формированием у человека внутренней позиции по отношению к себе («Кто Я?», «Каким Я должен быть?»), по отношению к другим людям, а также к моральным ценностям. Поиск своего места в жизни является для этого периода ведущей деятельностью. На этом же этапе развития происходит начало профессионального и личностного самоопределения: именно в юности осуществляются окончание школы, выбор профессии, профессиональное обучение, начало трудовой деятельности. Для представителей этого возраста характерна скука по отношению к реальной жизни, и интерес к «подлинной» воображаемой жизни, связанной с философскими вопросами. Серая мораль компьютерных игр, в том числе, может помогать их пользователям в познании концепций.

Юношеский кризис (кризис отрыва от родительских корней/кризис самоопределения) - это период установления внутренних норм поведения и критериев, когда эти нормы могут быть нарушены. В процессе прохождения кризиса юноша должен взять на себя и планирование жизни и начало реализации данных планов, усвоить «взрослые роли». Формируется направленность личности по отношению к себе и обществу. Этот период характеризуется также сомнениями в профессиональном и жизненном выборе, неудовлетворенностью существующими формами общения и чувством непонятости.

Ранняя взрослость (или как ее иначе называют – молодость) является этапом уточнения и начала осуществления планов предыдущего периода - юности, но она включает в себя кроме профессионального самоопределения так же поиск супруга и создание собственной семьи, т.е. решается задача построения близких отношений [Erikson E.H., Erikson J.M., 1998; Крайг Г., Бокум Д., 2010; Шихи Г., 1999]. Здесь заостряются и укрепляются черты индивидуальности личности, а кочевой образ жизни «в поисках себя и своего места» постепенно сменяется оседлостью.

Д. Левинсон, описывая период ранней взрослости, говорит о том, что тот объединяет в себе четыре глобально решаемые задачи [Levinson D.J.,1978]:

- 1) переход от формулирования личного представления о взрослости и необходимых для ее достижения вещей к согласованию мечты с реальностью;
- 2) поиск наставника;
- 3) начало построения карьеры;
- 4) установление близких отношений.

Е.Е. Сапогова, ссылаясь на ряд авторов, пишет о том, что формирование взрослости в том числе связано с освобождением от фикционного финализма – убеждений о том, как следует жить, чтобы чего-либо добиться и внесения в построение жизненных целей рационального зерна. Формирование взрослости идет бок о бок с переосмыслением своего положения в мире, освобождением от мыслей о других мирах и других – кажущихся более привлекательными – входных обстоятельствах жизни, и началом борьбы с реальными обстоятельствами, их творческим преобразованием. [Сапогова Е.Е., 2016].

Кризис ранней взрослости (кризис коррекции жизненного плана) возникает из-за столкновения человека с требованиями среды, которые не соответствуют идеальным представлениям. По сути это кризис жизненного оптимизма. Чрезмерные ожидания, недооцененные трудности, временная перспектива и экзистенциальные вопросы составляют основу кризисных переживаний данного периода. Являясь растянутым по времени адаптационным кризисом – сначала по причинам, вызванным учебным процессом (кризис первокурсника), а следом выходом на работу (кризис молодого специалиста) – кризис взрослости также связан и с интимно-личностной сферой. Проблемой здесь является необходимость сепарации от родительской семьи, которая становится крайне затрудненной по причине сочетания личных достижений и отсутствия финансовой независимости.

О.В. Хухлаева пишет о том, что кризис ранней взрослости получает большую выраженность у людей с высшим образованием, для которых

существует более длительный период времени от окончания школы до поступления на работу [Хухлаева О.В., 2006]. Крайне распространенный в постиндустриальном обществе феномен студенчества является периодом «психосоциального моратория», который отодвигает взросление на несколько лет.

В современной психологии уже предприняты попытки описать данное явление, по результатам которых в возрастную психологию с недавних пор добавился термин «формирующаяся взрослость» (*emerging adulthood*), которым Дж. Арнетт и его последователи называют период с 18 до 25 лет. [Arnett J.J., 2015].

Помимо периода формирующейся взрослости отмечен ряд и других феноменов невзроslения, пришедших в повседневность вместе с информационной революцией, основными из которых можно назвать «хикикомори», «кидалтов», «твикстеров» и «детей-бумерангов».

Кидалтами называют людей, во взрослой жизни сохраняющих увлечения, обычно свойственные детям и подросткам (мультфильмы, комиксы, игрушки и т. п.), что также сопровождается личностным инфантизмом.

Твикстеры – это термин, описывающий молодых людей, имеющих неустойчивую и низкооплачиваемую работу и по этой причине частично живущих на иждивении родственников, при этом твикстеры избегают карьерного роста для того, чтобы иметь свободное время и минимизировать рабочие стрессы.

Детьми-бумерангами (*boomerang child*) в англоязычном пространстве называют взрослого ребенка, который попробовал пожить самостоятельно и вернулся в родительский дом из-за финансовых сложностей.

Также описаны «синдром Питера Пэна», «синдром Персефоны», «синдром невзроslения» [Степанов С.С., 2006; Сапогова Е.Е., 2016] и ряд других явлений, появившихся в недавнее время.

Хикикомори – термин, введенный японским психиатром Т. Сайто в 1998 г. для описания взрослых людей, добровольно, а не по причине какой-либо фобии изолирующих себя от общества, проводящих все свое время дома и находящихся на иждивении родственников [Saito Т.,1998].

Характеристики данного явления мало изучены, однако исследователи пишут о том, что у хикикомори выявляется повышенный уровень переживания одиночества, выраженный уровень стресса, сниженный уровень жизнестойкости, которого недостаточно для преодоления социальных стрессоров и интроверсивная направленность [Нестерова А.А., Кичман Д.Н., 2022].

Проблема понятий возраст, взросление и возрастные периоды неразрывно связана с историей человечества, а понятие взрослость во многом является культурно обусловленной. Тем не менее, даже в первобытных племенах, можно обнаружить обряды инициации, которые по своей сути являются водоразделами между выделяемыми в данных обществах возрастными периодами. Обряды эти, во многом жестокие, отражают кризисную основу приобретения статуса более взрослого человека [Элиаде М., 1999].

Многообразие возрастных периодизаций в современной психологии можно во многом объяснить наличием как индивидуально-личностных особенностей каждого отдельно взятого человека, так и постоянными изменениями в обществе. В.Р. Манукян, ссылаясь на ряд более ранних исследований, полагает, что в ряд этих изменений входит и общая тенденция к «размыванию» возрастных периодов [Манукян В.Р., 2010].

В основу периодизаций закладываются различные основания, так, к примеру, в основу представленной аналитиком В.А. Гуровым, легло сопоставление биологических (гормональных) и психологических теорий. По полученным им данным юности соответствует период от 16 лет до 21 года, а молодости - от 21 года до 28 лет [Гуров В.А., 2018].

Представители же экзистенциального, экзистенциально-феноменологического, находящихся в непосредственной близости к философии, а также системного направлений зачастую осознанно или нет обращаются в своих поисках к небезосновательно критикуемой фрактальной теории М.Н. Эпштейна, который разделил человеческую жизнь на пять эр по пять возрастов [Ермаков С.А., Кашина О.П., 2018; Лишаев С.А., 2015].

В рамках одного из таких подходов предложено разделять жизнь человека на четыре эры по две двенадцатилетние эпохи каждая, руководствуясь ведущими мотивами. Юность при этом оказывается вторым периодом эры становления, с доминирующим мотивом познания, а следующая за ним молодость (репродуктивная мотивация) открывает эру расцвета [Рыжов Б.Н., 2017].

Зачастую основной фокус в периодизациях сдвинут на эпоху становления личности, а взрослость предстает в качестве относительно равномерной эпохи, к таким периодизациям детства относятся периодизации, предложенные З. Фрейдом, Л.С. Выготским, А.Н. Леонтьевым и Д.Б. Элькониным.

Интересующие нас периоды юности и ранней взрослости в этих и подобных классификациях, как правило, объединены с другими периодами. В частности, в периодизации, предложенной Г. Крайг в 1976 г., периоды подросткового возраста и юности объединяются в один (с 12 до 19 лет), а верхняя граница ранней взрослости сдвинута к 40 годам [Крайг Г., 2001].

То, как именно происходит смена одного этапа жизни на другой, также является проблемой в психологии. Мы, следуя за Л.С. Выготским, Л.И. Божович и Д.Б. Элькониным, придерживаемся точки зрения, что смена происходит через кризис. Однако существует ряд психологов, к примеру М. Кле и М. Раттер, которые апеллируют к данным исследований, согласно которым этот процесс зачастую протекает довольно спокойно [Прихожан А.М., 1997].

Примирает между собой эти точки зрения теория «фокального взросления» Дж. Коулмена. Согласно данной теории тот факт, что большинство подростков в целом благополучно минуют период взросления связан с тем, что каждый конкретный подросток (за редким исключением) в каждый отдельный отрезок времени имеет дело лишь с одной наиболее значимой для него в этот момент проблемой - пубертатным созреванием, когнитивным развитием, личностными изменениями, социальными изменениями - «вошедшей в фокус» его внимания и лишь потом сталкивается с другой [Думов А.С., Думов С.Б., Столярчук И.А., 2014].

К похожим выводам, но в отношении взрослости, пришли В.Р. Манукян, Е.Л. Солдатова и И.Н. Меньшикова [Манукян В.Р., 2003; Солдатова Е.Л., 2007; Меньшикова И.Н., 2010]. Они, на основе ряда более ранних работ, пишут о возможном «распаде» кризиса перехода от юности к взрослости на ряд более мелких: «юношеский кризис самоопределения», «кризис первокурсника» или «кризис ожиданий», «кризис самоопределения» и «кризис молодого специалиста», который, в свою очередь, распадается на «кризис трудоустройства» и «кризис профессиональной адаптации».

Уточним понятие кризиса. Возрастно-нормативный кризис возник изначально как термин возрастной психологии, психологии развития, описывающий состояния на стыке стабильных периодов, во время которых происходит перестройка личности ребенка и формирование личностных новообразований.

Возрастно-нормативный кризис представляет собой смену одного качественного этапа хронологии развития на другой. Отечественная психология при этом располагает и вторым, сходным термином, отличающимся некоторыми смысловыми нюансами - «кризис психического развития», ключевым различием которого с термином «возрастно-нормативный кризис» является отсылка к готовности перехода, а не к

нормативным датам онтогенеза. Возрастной кризис представляет собой один из видов кризиса.

Суммируя ряд определений, мы можем описать кризис как острое психологическое состояние внутриличностного конфликта и социальной дезадаптации личности, возникающее при блокировании целенаправленной жизнедеятельности человека, и дискретный момент его развития.

Кризисные состояния различных типов роднит то, что они характеризуются зачастую невозможностью эффективно взаимодействовать с ситуацией [Лянцевич А.В., 2016], неспособностью личности как-либо повлиять на текущую ситуацию, что может приводить в случае затяжного кризиса к состоянию выученной беспомощности и деперсонализации. Существующее разнообразие кризисов принято делить на три большие группы: кризисы профессионального развития (Э.Ф. Зеер, Ю.П. Поваренков, Э.Э. Сыманюк), личностные (ненормативные) кризисы (Р. Ассаджиоли, Ф.Е. Василюк, С. и К. Гроф, Э. Йоманс, В.В. Козлов и др.) и, наконец, возрастно-нормативные кризисы (Л.И. Божович, Ш. Бюлер, Л.С. Выготский, Л.Ф. Обухова, К.Н. Поливанова, Д.Б. Эльконин, Э. Эриксон и др.) [Пузырева Л.А., 2006].

В.Р. Манукян также разделяет кризисы на три вида: нормативные, ненормативные и кризисы профессионального становления [Манукян В.Р., 2003]. Нормативные кризисы – это все кризисы взросления. Ненормативные же делятся на два подкласса – травматические и биографические, и если первые вызываются внезапными жизненными событиями, то вторые являются субъективными переживаниями непродуктивности жизненного пути. Третьи – связаны с профессиональным путем (Рисунок 4).

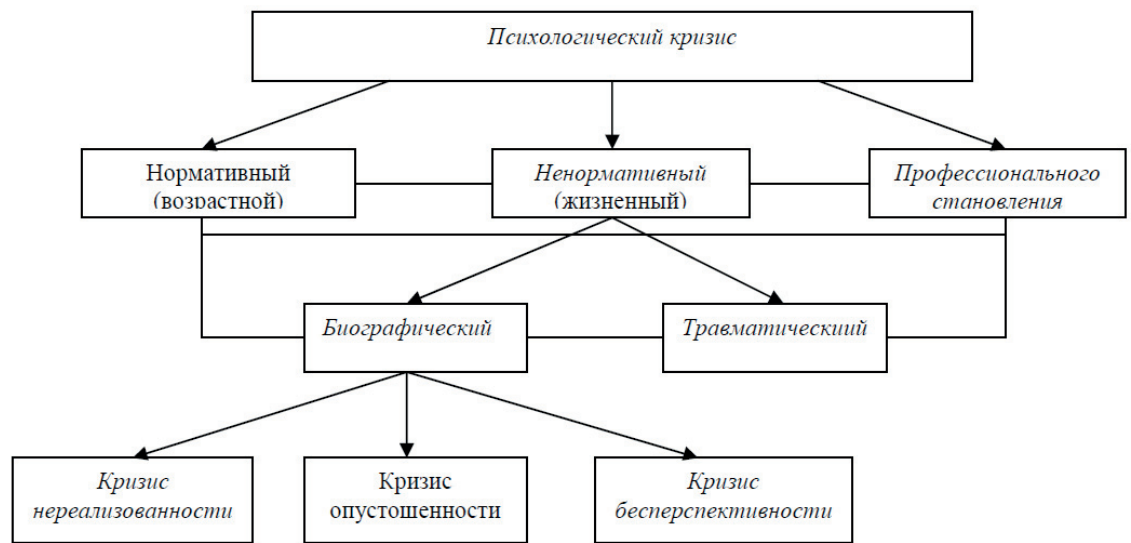


Рисунок 4 – Виды кризисов и их соотношение по В.Р. Манукян

В современной психологии есть два больших подхода к изучению кризисов. Один из них ситуационный: он рассматривает влияние различных условий, а другой – личностный – он концентрируется на функционировании психики и индивидуальных чертах.

Кризисы считаются нормальным процессом на жизненном пути [Белоус Е.И., 2013], и человеку в большинстве случаев по силам преодоление этого состояния [Беспалова О.Г., 2014] посредством активизации различных копинг-стратегий, призванных облегчить тревогу и напряжение. Однако успешность этого преодоления зависит от имеющегося у человека опыта и совершенства его психологической защиты [Войцех В.Ф., Гальцев Е.В., 2009]. Таким образом, любое кризисное состояние сопряжено с рисками дезадаптации, которые в свою очередь, связаны с субъективным переживанием кризисных ситуаций и жизненными смыслами [Жуков А.В., 2010]. Каким образом завершится кризис, во многом влияет на все дальнейшее развитие личности. Поэтому по отношению к личностному развитию нельзя воспринимать кризисные состояния лишь в положительном или лишь в отрицательном ключе [Осухова Н.Г., 2008].

Наиболее полной классификацией возрастов принято считать работы Э. Эриксона, базирующиеся на психоаналитическом подходе З. Фрейда. Однако, в отличие от З. Фрейда, считавшего, что после вступления во взрослость (18 лет, генитальная стадия) человек не меняется, он представил всю жизнь человека как последовательную смену 8 и, в исключительных случаях долгожительства, 9 стадий, связанных с жизнеопределяющими кризисами. Каждая из стадий при этом является сензитивным периодом, за время которого человек выбирает одну из возможных позиций по отношению к миру [Erikson E.H., Erikson J.M., 1998].

В отечественной психологии проблемами периодизации и возрастных кризисов еще в 1920-1930-х годах занимался Л.С. Выготский. Заложенное им общее понимание психического развития в детстве позже было существенно развито, конкретизировано и уточнено в работах Д.Б. Эльконина, Л.И. Божович, М.И. Лисиной и других представителей данной психологической школы.

Как и большинство исследователей, Л.С. Выготского привлекал возраст становления человека, поэтому выделенная из его работ периодизация обрывается на кризисе семнадцати лет, что позволяет считать всю оставшуюся жизнь периодом взрослости с предшествующим ему пубертатным возрастом (14-17 лет).

Согласно Л.С. Выготскому, кризис 17 лет является последним из переживаемых человеком кризисов, предшествующих окончательному взрослению, и состоит он из трех фаз: предкритической, критической и посткритической. Эта структура получила подтверждение во множестве исследований, в частности в работах Л.И. Бешедовой и Е.Л. Солдатовой [Бешедова Л.И., 2010; Солдатова Е.Л., 2007].

К.Н. Поливанова [Поливанова К.Н., 1994, Поливанова К.Н., 2000] описывает изменения, происходящие с человеком в период нормативного кризиса как смену системы отношений личности при сохранении ее свойств.

Новые образования, возникающие на стабильной стадии развития, предшествующей кризису, постепенно осознаются как более соответствующие новым задачам, открывающимся на «новом уровне игры», другой возрастной форме развития. Человек осознает, что форма его реальности неполна и есть другая, на тот момент идеальная. На этой предкритической фазе изменения мало рефлексированы или вытеснены, несмотря на то, что они сильно эмоционально наполнены. Л.С. Выготский называл первую фазу - фазой влечения.

Вторая фаза кризиса характеризуется развитием конфликта Я-идеального с Я-реальным (куда в данном случае попадают и сложившиеся индивидуально-личностные особенности, и социальные отношения). Этот внутренний конфликт провоцирует сомнения в собственной системе ценностей, в целях. Идет апробация уточняемой по принципу герменевтического круга идеальной формы через поиск ее выражения в культуре. Во время пика кризиса предельно обнажаются собственные позиции человека. Главной сложностью прохождения этой фазы является необходимость способности человека к рефлексии, в противном случае он не развивается внутренне, а адаптируется: конформистски мимикрирует под наиболее приемлемый, поощряемый обществом или референтной группой тип поведения. Помимо этого, иногда человек выбирает еще более «легкий путь» - сменяет свое окружение, к примеру, на маргинальные группы, практикующие различные способы ухода от реальности через алкоголизацию и другие асоциальные формы поведения.

Переживание кризиса сопровождается также тревогой, страхом, агрессией, депрессией, чувством одиночества, аффектами неадекватности, ипохондрическим синдромом, с одной стороны и рядом образований в эмоциональной сфере, таких как чувство взрослости (переживание ответственности, новая роль, эмпатия, социальные эмоции, положительная мотивация, предметные и обобщенные чувства, эмоциональный стресс) и

«подростковым комплексом» эмоциональности (импульсивность, сензитивность, одиночество, личные переживания — феномены дружбы и любви) [Шмырева О.И., 2013]. Также, по мнению С.В. Духновского, переживание кризисной ситуации изменяет внутреннее ощущение времени у человека [Духновский С.В., 2002].

Третья фаза (посткритическая) является временем приспособления к задачам и присвоения (персонализации) новообразований личности индивида. Полученные в результате тестирования идеальные формы поведения становятся индивидуализированными, а развитие из идеального представления о возрасте становится воплощенным в человеке.

Т.Ю. Морозова описывает эти стадии (предкритическую, критическую и посткритическую) в контексте поиска смысла жизни и обращает внимания на то, что в период кризиса 17 лет особую роль имеют референтные группы, с которыми формируются или сформированы доверительные отношения [Морозова Т.Ю., 2014]. Развивая данную мысль, можно сделать вывод, что в число этих референтных групп при определенных условиях могут включаться и группы соигроков.

Направление, заложенное в работах Л.С. Выготского, как уже было сказано, оказалось продолжено в трудах Д.Б. Эльконина, который также создал свою периодизацию развития индивида в обществе и становления его как целостной личности. Та была представлена в работе «К проблеме периодизации психического развития в детском возрасте» (1971). Согласно данной периодизации последним кризисом является кризис 15 лет, которому предшествует период интимно-личностного общения со сверстниками (11-15 лет). Здесь следует особо подчеркнуть, что Д.Б. Эльконин считал ребенка «субъектом деятельности», рождающимся как личность исключительно в процессе взаимодействия человека и общества.

Причины отказа от разработки более поздних периодов многими авторами косвенно объяснены Б.С. Братусем. Он пишет о том, что между

кризисами детства и кризисами взрослости существует принципиальное различие: при прохождении кризисов взрослости происходит не постижение нового вида деятельности, но изменения в соподчинении сторон деятельности. Меняются мотивационный (смысловой) и операционально-технический (познавательный) ее компоненты [Братусь Б.С., 2005]. Таким образом, московская отечественная школа уделяла внимание лишь детству и, изредка, юности, говоря о неправомерности переноса деятельностной теории на более поздние этапы.

Вопрос об этапах развития во взрослости был поднят ленинградской школой – под руководством Б.Г. Ананьева (начиная с 1957 г.) на основе эмпирических данных была создана периодизация, часть которой, охватывающая период взрослости, обоснована не на теории деятельности, но на особенностях психофизиологического и интеллектуального развития [Ананьев Б.Г., 1957; Степанова Е.И., 2001]. Так, Е.И. Степанова говорит о том, что макропериодов взрослости – три: 18-25 лет, 26-35 лет, 36- 46 лет, и внутри каждого из них существуют по два-три микропериода, отличающихся внутри - и межфункциональной структурой. В этой структуре макропериод ранней зрелости - 18-25 лет, разделен на микропериоды - 18–21 и 22–25 лет [Степанова Е.И., 2000].

По мнению В.А. Ганзена и Л.А. Головей, кризис перехода от юности к ранней взрослости, приходящийся на возраст 19-21 года, а не кризис перехода к юности (17 лет по Л.С. Выготскому) является последним этапом, преодоление которого приводит к полному формированию личности, что связано в том числе с окончанием биологического развития и роста [Ганзен В.А., Головей Л.А., 1980]. Лишь к двадцатилетнему возрасту завершается развитие нервной системы и, соответственно, развитие различных аспектов психики [Кубарко А.И., Кубарко Н.П., 2010], после которых наступает стадия относительного плато.

По мнению Д. Левинсона [Levinson D.J.,1978], кризис перехода ко взрослости представляет собой столкновение между мечтами, выраженными в виде максимализма, и действительности, во многом обусловленной реальным потенциалом личности. И.С. Кон добавляет к этому, что реализация идет двумя не взаимоисключающими путями: в профессионально-карьерном и интимно-личностном. Реализовываться можно одновременно в обеих сферах [Кон И.С., 1987].

Подводя итоги, можно сказать, что, несмотря на высокую актуальность вопроса периодизации человеческой жизни, ученые до сих пор не могут дать однозначный ответ, где пролегают границы между возрастами, и как именно происходит смена между наблюдаемыми качественно различными периодами. Все возрастные группы определяются довольно условно, в частности потому, что каждый человек уникален и может, как опережать сверстников в своем психическом развитии, так и отставать от них. При этом часть ученых [Анцыферова Л.И., 1994; Крайг Г., 2005; Томе Г., 1978] связывают возникновение ярко протекающих кризисов с особенностями используемых копинг-стратегий, с особенностями реакций на жизненно-важные события.

В нашем исследовании мы придерживаемся промежуточного по отношению к устоявшимся концепциям мнения, определяя период юности как промежуток между 15 и 18 годами, а раннюю взрослость как период с 18 до 30 лет. Наиболее близкой к этому подходу является периодизация, которая предложена В.И. Слободчиковым [Слободчиков В.И., 1991]. Важным аспектом данной периодизации является то, что она описывает весь жизненный цикл, при этом уделяя внимание как стабильным, так и кризисным периодам. Последнее особо существенно при решении поставленных нами исследовательских задач.

1.3.3. Понятие стресса и копинг-стратегий

Стресс (от англ. Stress – нагрузка, давление, напряжение) – неспецифическая (общая) реакция организма на воздействие (физическое или психологическое), нарушающее его гомеостаз, а также соответствующее состояние нервной системы организма (или организма в целом) [Бильданова В.Р., Бисерова Г.К., Шагивалеева Г.Р., 2015].

Данное понятие пришло в психологию в конце 30-х годов XX в. и впервые упоминается в работах У. Кэннона, являющегося первопроходцем наряду с Г. Селье и К. Бернардом [Lu S., Wei F., Li G., 2021]. В современной психологии существует множество теорий, объясняющих сущность стресса, причины его развития, механизмы регуляции и особенности проявления. Особого внимания из них заслуживают две: модель физиологического стресса Г. Селье [Selye H., 1956] (в особенности с доработками Б.С. Доренвенд [Dohrenwend B.P., 1961]) и когнитивная теория психологического стресса Р. Лазаруса и С. Фолкман [Lazarus R.S., Folkman S., 1984]. Г. Селье рассматривал стресс как физиологическую реакцию на физические, химические и органические факторы, а Р. Лазарус считал, что для возникновения стресса обязателен когнитивный компонент – личное отношение человека к ситуации, что, собственно, и объясняет, почему разные люди, оказавшиеся, казалось бы, в одинаковых условиях, испытывают разный уровень стресса.

Проблема разового, критического стресса довольно обширно освещена в психологической литературе в связи с изучением чрезвычайных ситуаций, подготовки кадров МЧС, полиции и даже медицинских работников к ним, а также прогнозирования поведения обычных людей. Тема же ежедневных, повседневных стрессоров, несмотря на несомненную актуальность, попала в поле зрения исследований лишь в последние годы [Савенышева С.С., 2016]. Однако, несмотря на то, что та долго игнорировалась [Петраш М.Д., 2017],

канадские исследователи П. Ландервилле и Дж. Везина [Landreville P., Vezina J., 1992] полагают, что те являются самыми распространенными в обычной жизни. По мнению Дж. Серидо, Д.М. Алмейда и Э. Уэтингтон повседневные стрессоры можно разделить на два вида: повседневные неприятности и хронические стрессоры [Serido J., Almeida D.M., Wethington E., 2004].

Хронические стрессы как категория объединяют в себе различные напряжения среды: стресс мегаполиса (продолжительный день, искусственное освещение), информационный стресс (чрезмерный информационный поток), зрительный стресс из-за близко расположенных мониторов и экранов, двигательный стресс (закрывающийся в отсутствии жизненно-необходимого количества двигательной нагрузки), а также эмоциональный стресс из-за малого количества социальных контактов, шума или криминогенной обстановки [Бильданова В.Р., Бисерова Г.К., Шагивалеева Г.Р., 2015; Бабакова Л.В., 2017].

Британские психологи А. Пшибыльский и Н. Вайнштейн занимались изучением связи позывов к игре с ежедневными стрессорами, но их гипотеза, что ежедневная фрустрация имеет связь с неконтролируемым геймерством не получила подтверждение [Przybylski A.K., Weinstein N., 2019]. Несмотря на этот факт, по причине существования ряда исследований, подтверждающих позитивный эффект игр на совладание со стрессовыми переживаниями [Pallavicini F., Pepe A., Mantovani F. 2022], мы не исключаем вероятности, что в контексте нашей концепции ежедневные стрессоры окажутся связаны с увлеченностью других типов.

С другой стороны, стресс как явление провоцирует активизацию механизмов, направленных на противодействие ему, позволяющих человеку не только жить, но и адекватно функционировать.

Термином «копинг» (от англ. Coping – совладать), введенным в 1984 г. Р. Лазарусом и С. Фолкман в рамках транзактной модели стресса, в

современной психологии обозначают процесс социальной адаптации и разнообразные формы активности человека [Губина Т.И., 2010.]. Основная задача копингов – позволить человеку адаптироваться к ситуации, достигающаяся за счет балансирования между требованиями среды и ресурсами личности, удовлетворяющими этим требованиям [Исаева Е.Р., 2008]. Конструктивность копинг-стратегий оказывает влияние на способности преодоления стрессовых ситуаций и даже сохранность здоровья человека, являясь при этом важным внутренним ресурсом [Водопьянова Н.Е., Капустина А.Н., 2008].

Копинг бывает непродуктивным и продуктивным (успешным). Копинг-стратегия является продуктивной, если справляется с устранением физиологических и облегчением психологических проявлений напряжения, позволяет сохранять досстрессовую активность и предотвращает дистресс, оберегая человека от психического истощения [Минияров В.М., Василевская Е.А., 2015].

По направленности копинг-стратегии делят на:

- разрешение проблем — активная поведенческая стратегия, при которой человек направляет все свои личностные ресурсы на поиск эффективных путей преодоления сложившейся ситуации;
- поиск социальной поддержки — стратегия обращения за помощью и поддержкой к окружению, привлекает внешние (социальные) ресурсы, избегая прямого взаимодействия с окружающим миром и принятия решения;
- избегание — поведенческая стратегия, при которой человек уходит от возникших проблем.

Избегание (отвлечение) является крайне популярной копинг-стратегией среди молодежи. Так, С.М. Момбей-оол называет его вторым по популярности использования [Момбей-оол С.М., 2018]. И.А. Курусь и вовсе пишет о том, у первокурсников избегание является первой по частоте использования стратегией [Курусь И.А., 2019]. Также в работе С.В. Чернобровкиной

установлено, что состоящие в браке и живущие отдельно от родителей молодые взрослые менее склонны к избеганию, чем их нереализовавшиеся ровесники [Чернобровкина С.В., 2007].

С.А. Кулаков называет стратегию избегания в качестве одного из паттернов поведения, способных быть причинами формирования аддикций [Кулаков С.А., 1998.].

Сходные мысли, но по отношению уже к патологической компьютерно-игровой активности высказывают и другие исследователи, в частности Д. Кусс, Д. Ли, Д. Кардефельт-Винфер, Ю.Н. Мураткина, С.К. Рыженко и др. [Kuss D.J., 2017; Li D., Liao A., Khoo A., 2011; Kardefelt-Winther D., 2014; Мураткина Ю.Н., 2010; Рыженко С.К., 2009; Зарецкая О.В., 2016; Аринчина Н.Г., Дунай В.И., Сидоренко В.Н., 2012; Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смылова О.В., 2000].

Сообщают исследователи и о другом способе копинг-стратегии – о поиске социальной поддержки в рамках онлайн-игр. Так, есть работы, посвященные формированию социального капитала, изменению социального поведения и подмене виртуальным общением реального, связанной с социальной тревожностью [Trepte S., Reinecke L., Juechems K., 2012; Sergeyeva O. et al., 2018; Zamani E. et al., 2010; Martončik M., Lokša J., 2016]. А.М. Демильханова сообщает о том, что из-за повышенной компьютерно-игровой активности, превышающей норму в 2 часа в день, у игроков начинается переориентация эмоциональных и межличностных отношений [Демильханова А.М., 2009].

Особенностью виртуальной реальности, и компьютерных игр как их частного случая, является то, что виртуальные знакомства обладают рядом черт:

1. При отсутствии виртуальной реальности игры эти люди крайне маловероятно, что оказались бы знакомыми [Frostling-Henningsson M., 2009].

2. «Эффект маски». Отсутствие личного контакта позволяет игроку реализовывать в общении с соигроками поведение, которое в реальном мире не кажется им приемлемым (или комфортным) по ряду причин, включающих в себя внешность, пол, сексуальную ориентацию и возраст [Cole H., Griffiths M., 2007].
3. В играх возможно совершение поступков, которые по различным причинам не могут быть совершены игроками в реальности. Тем самым игры позволяют закрыть гештальт или удовлетворить фрустрированные потребности [Никитина Л.Н., 2016].

Подводя итоги параграфа, следует отметить, что исследователи пишут о том, что склонность к зависимостям (химическим) сигнализирует об истощении копинг-ресурсов, приводящем к снижению устойчивости к стрессам, и, следовательно, к неспособности преодоления его привычным способом [Сирота Н.А., Ялтонский В.М., 1994]. В пользу этого говорит и то, что пакистанские исследователи отмечают отрицательную связь между ментальным здоровьем и выраженностью симптоматики интернет-игрового расстройства [Shaheen S., Ali S.M. 2022].

1.3.4. Модель предикторов вовлеченности в компьютерные игры различных типов

Согласно предлагаемой нами концепции вовлеченность в компьютерные игры представляет собой многомерный конструкт, сочетающий в себе несколько измерений: глубину погружения в компьютерно-игровую реальность (компонент времени), и качественные характеристики вовлеченности, представляющие собой ее виды: аддикцию и несколько непатологических. Непатологические виды мы смогли вычленить на основе рядов публикаций по проблеме компьютерных игр. Каждый из них ставит во главу угла одну из возможных причин обращения к компьютерным

играм: необходимость эмоциональной регуляции (игры как «эмоциональный громоотвод»), необходимость стабилизации Я-концепции посредством активизации идентификации с персонажем через Я-виртуальное, желание общения с кем-то, с кем есть общие темы (соигроки), желание ощутить эйфорию состояния потока или просто убить время.

Предложенная типология, являясь более широкой, частично перекликается с моделями ряда исследователей, изучавших мотивацию игроков. Так Н. Йи предлагает 6 факторов-мотивов компьютерно игровой вовлеченности: действие (Action), взаимодействие (Social), мастерство (Mastery), достижение (Achievement), погружение (Immersion) и креативность (Creativity).¹²

Н.А. Иванова [Иванова Н.А., 2020] в своей диссертации пишет о 19 мотивах геймерства, и объединяет их в 3 группы:

- познание и обучение,
- получить результат, достижение,
- «встречать что-то новое, необычное» и «погружаться в особую атмосферу».

Согласно предлагаемой нами теоретической модели, вовлеченность в компьютерные игры провоцируется рядом факторов: личностными характеристиками, переживанием нормативного кризиса перехода от юности к ранней взрослости и стрессовыми переживаниями.

Представленная модель была создана на основе вышеизложенных данных. Мы придерживались мнения, что ряд личностных черт будет определять не только сам факт вовлеченности в компьютерные игры, но и ее характер (т.е. тип).

Так, различные типы аддикции стабильно связывают с зависимостью и тревожностью. Внешняя социабельность, сопровождающаяся страхом перед

¹² <https://quanticfoundry.com/2015/12/15/handy-reference/>

стойкими эмоциональными контактами может быть причиной потребления компьютерных игр типа MMOG. Многопользовательские игры по своей структуре могут удовлетворить потребность в общении, которое при этом является частично анонимным и легко прекращаемым. Ввиду демонстрации широкого спектра асоциального поведения игры могут канализировать внутренние позывы к нему у людей, имеющих такие предрасположенности, но в силу сформированных ценностей и саморегуляции не позволяющих себе совершать подобные действия в реальности.

Эмоциональность может выступать в качестве причины почему игра используется в качестве «эмоционального громоотвода» - игра в таком случае является средством, куда проецируют агрессию, переводя ее в относительно безопасное русло, в тех ситуациях, когда дать свободу эмоциям в реальности по какой-то причине небезопасно. Состояние потока, считается, легче возникает у людей с интроверсией. Социальная тревожность, неуверенность в себе, поиск идеального «Я» могут приводить к переводу общения в виртуальную среду.

Аддикцию помимо личностных черт связывают с низкой переносимостью жизненных ситуаций (т.е. стрессовых), при этом с жизнестойкостью в кризисных.

Нарушения целостности «Я» в результате как переживания кризиса, так и по причине сниженной самооценки могут приводить к эго-распаду, когда «Я-виртуальное» встраивается в «Я-реальное», в том числе посредством идентификации игрока с играемым персонажем. А по причине незрелости психики попытки совладания с кризисными и стрессовыми переживаниями могут приводить к бегству в «мир поправимых ошибок», который представляют собой компьютерные игры.

Также следует понимать, что, несмотря на то, что компьютерно-игровая зависимость является нехимической, механизмы ее формирования связаны с положительными эмоциями. Компьютерная игра, являясь изначально

способом отдыха, в реальности стимулирует различные сенсорные системы организма, что имеет под собой химическую (гормональную) составляющую. Игра дает игроку ощущение свободы, позволяет ему погрузиться в другой, более интересный, чем повседневность мир, где он получает больше контроля над ситуацией, общается с соигроками (а в случае однопользовательских игр с членами сообществ). Игра позволяет примерить на себя привлекательный образ Я и дает возможность играть роли, на которые наложены табу в обществе.

На основе всего вышесказанного мы пришли к выводу, что вовлеченность в компьютерные игры и ее характеристики обусловлены тремя блоками факторов: личностными чертами, кризисными переживаниями и стрессовыми переживаниями (Рисунок 5).

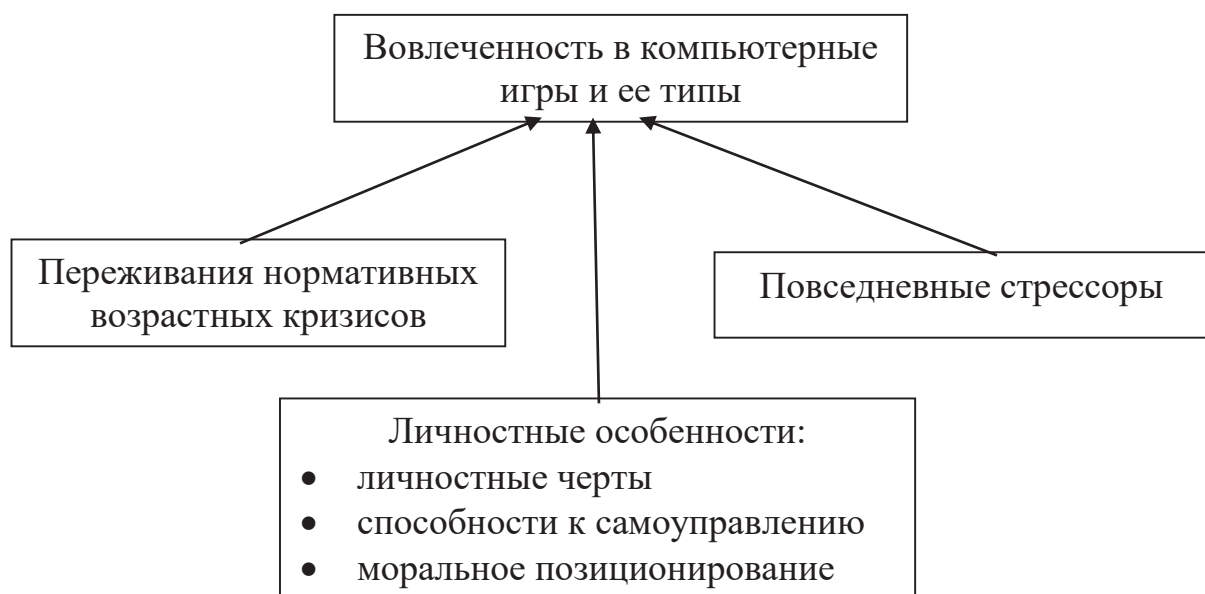


Рисунок 5 – Предполагаемая модель факторов, влияющих на характер вовлеченности у пользователей компьютерных игр

Различные комбинации черт и переживаний приводят к формированию различных типов вовлеченности, а также влияют на степень выраженности каждого из типов.

Принимая во внимание относительную стабильность личностных черт, при видимой динамике игровой активности от одной возрастной группы к другой, вероятно, что личностные черты, скорее будут выступать в качестве модераторов, определяющих саму предрасположенность к использованию компьютерных игр. В качестве модераторов также должны выступать повседневные стрессоры, точно вызывая активность, в то время как основным предиктором, по нашему предположению являются кризисные переживания.

В нашем исследовании в связи с соотношением анализируемых параметров и количества выборки мы ограничились моделью предикторов.

Выводы к главе 1

Несмотря на широту освещения темы компьютерных игр и виртуальности в научных работах, многие аспекты влияния их на человеческую психику остаются неизученными или мало изученными, что представляет проблемы современной психологии в связи с постоянным упрочением позиций интернета и гаджетов в повседневной человеческой жизни.

Одной из таких проблем является проблема компьютерно-игровой зависимости. Состояние это, несмотря на включение его в классификации болезней DSM-5 и МКБ-11, является слабоизученным, а критерии и способы отделения патологической увлеченности компьютерными играми от непатологических типов зависимости подвергаются критике рядом исследователей (R. Wood, J. Billieux et al, E. Aarseth et al.)

Анализируя вышедшие публикации по проблеме компьютерно-игровой зависимости, мы пришли к выводу, что помимо патологической увлеченности компьютерными играми (аддикция) потенциально существует еще несколько

непатологических, вызванных необходимостью эмоциональной поддержки (через идентификацию и общение с другими игроками), состоянием потока или скукой (игра как проведение досуга).

Мы сделали такой вывод, основываясь на нескольких фактах:

- одним из предикторов популярности компьютерной игры является ее способность вызывать у игроков состояние потока [Sweetser P., Wyeth P., 2005],
- участники компьютерных игр формируют игровые сообщества, а психологами подтверждено, что игры могут участвовать в формировании социального капитала и изменении социального поведения. Также есть ряд работ, посвящённых подмене виртуальным общением реального, связанной с социальной тревожностью [Trepte S., Reinecke L., Juechems K., 2012; Sergeyeva O. et al., 2018; Zamani E. et al., 2010; Martončik M., Lokša J., 2016].
- Игровая активность встраивается в Я-концепцию игрока, вызывая изменения в эмоциональных и межличностных отношениях [Демильханова А.М., 2009].

Предикторы компьютерно-игровой увлеченности также изучены фрагментарно. Исследователи в основном фокусируются лишь на одном из типов возможных предикторов, не подвергая увлеченность системному анализу. Тем не менее, изучение существующих публикаций позволяют выделить три основных блока факторов, теоретически способных быть предикторами компьютерно-игровой зависимости: личностные черты, кризисные переживания и стрессовые переживания. Эти факторы как систему мы проверяли в рамках нашего исследования.

Все вышеперечисленное легло в основу разработки анкеты, позволяющей диагностировать различные виды увлеченности компьютерными играми, а также в основу теоретической модели, согласно которой вовлеченность в компьютерные игры провоцируется рядом факторов:

личностными характеристиками, переживанием нормативного кризиса перехода от юности к ранней взрослости и стрессовыми переживаниями.

ГЛАВА 2. ОРГАНИЗАЦИЯ И МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

2.1. Цели и задачи исследования

Цель исследования

Основной целью исследования является создание и апробация модели психологических факторов предпочтения типов компьютерных игр и около-компьютерно-игровых практик, а также вовлеченности в них в периоды юности и ранней взрослости. При этом предполагается изучение различных типов вовлеченности в компьютерные игры и создание их классификации, а также анализ предпочтений различных типов компьютерных игр.

Задачи теоретической части исследования:

7. Разработка классификации компьютерных игр и около-компьютерно-игровых практик, отражающей текущее состояние гейм-индустрии;
8. Разработка классификации различных типов вовлеченности в компьютерные игры и около-компьютерно-игровые практики;
9. Разработка методического инструментария для определения типов вовлеченности в компьютерные игры и около-компьютерно-игровые практики;
10. Разработка модели психологических факторов, влияющих на предпочтения типа компьютерных игр и около-компьютерно-игровых практик, а также на типы вовлеченности в компьютерные игры и около-компьютерно-игровые практики;

Задачи эмпирической части исследования:

7. Исследовать вовлеченность в компьютерные игры в периоды юности и ранней взрослости, выявить предпочтения типов игр (с учетом пола) и типы вовлеченности;

8. Изучить личностные особенности, кризисные и стрессовые переживания юношей и взрослых, увлеченных компьютерными играми (с учетом пола);

9. Провести сравнительный анализ личностных особенностей, кризисных и стрессовых переживаний у юношей и взрослых с учетом их игровой активности;

10. Выявить предикторы предпочтений разных видов компьютерных игр в периоды юности и ранней взрослости;

11. Выявить предикторы общей вовлеченности в компьютерные игры и ее типов на основе параметров личностных особенностей, кризисных и стрессовых переживаний;

12. Проанализировать динамику кризисных и стрессовых переживаний в процессе снижения компьютерного-игровой активности (по результатам эксперимента).

Гипотезы исследования:

1. Вовлеченность в компьютерные игры выше в юности, чем в ранней взрослости, при этом у юношей и взрослых есть различия в предпочтениях типов компьютерных игр.
2. Существует несколько видов вовлеченности в компьютерные игры, обусловленных различными факторами: зависимостью, использованием игр для управления эмоциональным состоянием, идентификацией с персонажем, общением с соигроками и состоянием потока.
3. Юноши и взрослые с высокой компьютерно-игровой активностью могут иметь уровень кризисных и стрессовых переживаний, свидетельствующий о игре как копинг-стратегии.
4. В зависимости от фактора предпочтения различных типов компьютерных игр у игроков будет наблюдаться специфический личностный портрет, различная интенсивность кризисных и стрессовых переживаний.

Данную гипотезу мы разделили на несколько более узких и на основе данных других работ конкретизировали:

- Предпочитающие игры с персонажем игроки должны испытывать большие кризисные и стрессовые переживания, т.к. RPG и шутеры, относящиеся к играм с персонажем считаются более аддиктивными [Lemmens J.S., Hendriks S.J.F. 2016, Lee C., Kim O., 2017];
- Предпочитающие игры без морального выбора игроки должны испытывать большие кризисные и стрессовые переживания по причине того, что эти игры наиболее связаны с копинг-стратегией бегства [Maroney N. et al. 2019];
- Игроки, предпочитающие однопользовательские игры, будут испытывать большие кризисные и стрессовые переживания, по причине опосредования этих переживаний копинг-стратегией бегства и, следовательно, нежелания дополнительного общения;
- Игроки, предпочитающие игры от первого лица, будут испытывать меньшее количество кризисных и стрессовых переживаний по причине того, что игры от первого лица в большей степени связаны с индентификацией, а также по причине того, что игры от первого лица вызывают наибольшую иммерсию [Denisova A., Cairns P., 2015];
- В отношении личностных черт сделать предположения о направлении гипотезы на основе теоретических изысканий удалось лишь в отношении предпочтений наличия или отсутствия морального выбора. Так, по нашему предположению предпочитающие должны быть более открытыми и обладать меньшими моральными принципами [Körner R., Kammerhoff J., Schütz A. 2021].

5. Предикторами общей вовлеченности в компьютерные игры и ее разных типов в период ранней взрослости могут выступать личностные особенности, а также кризисные и стрессовые переживания, для каждого из типов их соотношение различно.

6. В условиях вынужденного ограничения времени активность в компьютерных играх влияет на степень выраженности кризисных и стрессовых переживаний.

Согласно предлагаемой нами теоретической модели, вовлеченность в компьютерные игры провоцируется переживанием нормативного кризиса, а также рядом факторов – повседневными стрессорами, моральным позиционированием и наиболее устойчивыми образованиями – личностными чертами. Суммарно эти факторы определяют качественные характеристики вовлеченности и тип предпочитаемых игр. В случае, если данная модель окажется соответствующей реальности, – можно будет говорить о симптомокомплексе вовлеченности в рамках системного подхода, а не о случайных связях между фактом компьютерно-игровой зависимости и выбранным для анализа исследователем параметром.

При этом сама вовлеченность в компьютерные игры согласно предлагаемой нами концепции представляет собой многомерный конструкт, сочетающий в себе несколько ее видов.

2.2. Характеристика выборки

В качестве респондентов выступили добровольцы, поиск которых осуществлялся посредством размещения объявлений в различных группах социальной сети «ВКонтакте» и ряда ресурсов, посвященных компьютерным играм. Все участники исследования сообщили, что знакомы с явлением компьютерных игр и имеют опыт их использования.

Всего в исследовании приняли участие 166 человек.

Группу ранней взрослости составили 124 человека в возрасте от 18 до 30 лет (средний возраст 25,08 лет), из них 64 женщины и 60 мужчин. В таблице 2 представлены характеристики выборки.

Таблица 2. Уровень образования в группе ранней взрослости

Уровень образования	Количество респондентов	Количество женщин	Количество мужчин
Высшее	65	35	30
Неоконченное высшее	38	20	18
Среднее полное	5	2	3
Среднее специальное	15	6	9

Группу юности составили 42 человека возрасте от 15 до 18 лет (средний возраст 16,31 лет), из них 22 юноши и 20 девушек. Все респонденты-юноши являются школьниками или студентами.

2.3. Методы исследования

В качестве организационных методов в исследовании использовался метод поперечных срезов. В качестве эмпирических методов применялись комплекс психодиагностических методик и эксперимент.

Методы исследования подбирались нами согласно целям и задачам проводимого исследования. Однако, мы столкнулись с рядом препятствий, которые мы были вынуждены преодолевать.

Первым и основным препятствием являлось то, что исследовательская работа проводилась в разгар пандемии COVID-19, а именно во время всплеска дельта-штамма. Режим самоизоляции, ограничения на посещение посторонними организаций и запрет на проведение массовых мероприятий вынудили нас провести исследование онлайн.

Для осуществления данной задачи нами на языке программирования Java была создана электронная опросная форма с динамическим интерфейсом, также содержащая в себе одобренную этическим комитетом Санкт-Петербургского психологического общества (заседание от 19.02.2021 года)

форму согласия, закрывавшую вопросы от респондента то тех пор, пока он не отметит галочкой пункт «Я прочитал(а) информированное согласие и хочу принять участие в исследовании» и не разблокирует тем самым кнопку «далее». В форме присутствовали контактные данные исследователя (телефон и два адреса электронной почты) на случай возникновения вопросов.

Как уже отмечено ранее, в качестве респондентов выступили добровольцы, поиск которых осуществлялся посредством размещения объявлений в различных группах социальной сети «ВКонтакте» (чья аудитория включала и взрослых, и юношей) и ряда ресурсов, посвященных компьютерным играм. Здесь нами было обнаружено второе препятствие проведения исследования – крайне малый отклик респондентов.

Суммарное количество просмотров объявлений в социальной сети «ВКонтакте» посредством реблогов и репостов составило порядка 18 тысяч человек, ресурсы, посвященные компьютерным играм, инструментов статистики не имеют, но полагаясь на устные данные администраторов, мы предполагаем, что объявление видели около 22 тыс. человек. Количество респондентов, тем не менее, составило 166 человек. Это говорит о том, что отклик составил около 0,8%. В процессе получения обратной связи от участников исследования нами было выяснено, что обширная батарея тестов, на заполнение которой требовалось порядка 1-1,5 часов времени, несмотря на автоматическое сохранение формой ответов и возможность разделения заполнения на удобные по времени фрагменты, в итоге заполнялась преимущественно только крайне заинтересованными в самопознании респондентами. Из 166 человек свои результаты с комментариями запросили 128 респондентов (77%) – с частью из них (5 респондентов) впоследствии были проведены индивидуальные онлайн-консультации.

Третьим препятствием стало то, что инструментарий для определения зависимости от компьютерных игр в современной психологии находится в состоянии разработки, поэтому мы были вынуждены наравне со

стандартизированными методиками использовать собственные, разработанные на основе вышеизложенной теории, и модифицировать существующие согласно нашим задачам.

В итоге нами была использована следующая батарея методов, которую можно структурно разделить на несколько смысловых блоков:

1) Блок компьютерной увлеченности:

- «Шкала интернет-зависимости Чен» (CIAS) в адаптации В.Л. Малыгина, К.А. Феклисова
- Тест на интернет-аддикцию Т.А. Никитиной и А.Ю. Егорова
- Модификация теста-опросника степени увлеченности младших подростков компьютерными играми Гришиной А.В. (модифицирована для использования на более старшей возрастной выборке)
- Авторская анкета на тип вовлеченности (качественные характеристики увлеченности) в компьютерные игры

«Шкала интернет-зависимости Чен» и тест на интернет-аддикцию Т.А. Никитиной и А.Ю. Егорова использовались для валидации авторской методики и оценки уровня компьютерно-игровой зависимости. Результаты модифицированного теста теста-опросника степени увлеченности младших подростков компьютерными играми Гришиной А.В. использовались для валидации и для оценки общей вовлеченности в компьютерные игры.

2) Блок личностных особенностей:

- Опросник Нехасо-60 (М. Эштон, К. Ли) в адаптации М.С. Егоровой, О.В. Паршиковой
- Методика «Способность самоуправления» (тест ССУ) Н.М. Пейсахова и др.
- Диагностика моральных оснований (Дж. Грэм и др.).

3) Блок кризисных переживаний:

- Анкета кризисных переживаний для периода ранней взрослости В.Р. Манукян.
- Анкета кризисных переживаний для старшеклассников (А.А. Баннова, В.Е. Василенко)

В зависимости от принадлежности к группе юности или к группе ранней взрослости респондентам предъявлялась одна из методик.

4) Блок стрессовых переживаний, устойчивости к стрессу, эмоциональных состояний:

- Опросник повседневного стресса М.Д. Петраш и др.
- Список стрессовых ситуаций М.Б. Маркса
- Опросник «Потери и приобретения персональных ресурсов» (ОППР) Н.Е. Водопьяновой, М.В. Штейн
- Шкала устойчивости к источникам стресса Е.В. Распопина
- «Самооценка эмоциональных состояний» А. Уэссмана и Д. Рикса

Мы остановимся на каждой из методик подробнее в пунктах 2.3.1 – 2.3.14, но предварительно опишем структуру эксперимента.

Собранные в процессе психодиагностического этапа результаты для предоставления обратной связи обрабатывались по мере поступления и высылались респондентам.

Экспериментальная процедура была организована посредством переписки по электронной почте с последующим заполнением испытуемыми аналогичной психодиагностической форме первого этапа форме, также написанной нами на языке Java.

Испытуемые были разделены на две группы: экспериментальную и контрольную посредством случайной атрибуции с последующей проверкой на различия с помощью U-критерия Манна-Уитни, которые не были обнаружены. Также мы проверяли наличие различий и в игровой активности(время) и выраженности видов увлеченности по авторской анкете – те также были признаны статистически незначимыми.

Участникам каждой из групп по электронной почте высылались задания длительностью 1 месяц.

Для экспериментальной группы:

«Постарайтесь в ближайший месяц сократить использование компьютерных игр, чтение и написание фанфикшена и активность на форумных ролевых играх. Отслеживайте количество часов, проведенных за этими занятиями в течение ближайшего месяца и записывайте их в удобном для Вас варианте.»

Для контрольной группы:

«Ведите себя как обычно. Отслеживайте количество часов, проведенных за компьютерными играми, чтением и написанием фанфикшена и активностью на форумных ролевых играх в течение ближайшего месяца и записывайте их в удобном для Вас варианте.»

По истечению указанного периода испытуемые повторно отвечали на вопросы трех психодиагностических методик, уже заполненных ими на первом этапе:

- «Самооценка эмоциональных состояний» (А. Уэссман, Д. Рикс)
- Анкета кризисных переживаний для периода ранней взрослости (В.Р. Манукян)
- Опросник повседневного стресса (М.Д. Петраш и др.)

Также они отвечали на два дополнительных вопроса:

1. Какова, по Вашему мнению, была Ваша активность:

- Я играл меньше чем обычно
- Я играл как обычно
- Я играл больше чем обычно

2. Сколько часов Вы в среднем за день проводили за компьютерными играми в течение последнего месяца?

Все респонденты отметили в качестве варианта ответа соответствующий своей группе, сопоставление объема часов предоставленного в качестве

ответов на первом этапе и на втором подтвердило внутреннее самоощущение игроков.

2.3.1. CIAS (Шкала интернет-зависимости Чен)

Созданная и апробированная в 2003 году изначально для китайской аудитории коллективом авторов под руководством С.Х. Чен [Chen S.-H. et al., 2003] шкала CIAS, переведенная и валидизированная на русский язык в 2011 году (тогда же авторами адаптации в тексте была допущена ошибка, в результате которой устоялось склонение фамилии автора по мужской парадигме) [Малыгин В.Л., 2011] состоит из 26 вопросов, посвященных активности в интернете. Вопросы представляют собой описания занятий или ситуаций, с которыми респондент может согласиться или не согласиться по четырехбалльной шкале: «совсем не подходит», «слабо подходит», «частично подходит» и «полностью подходит». Ответам присваиваются баллы, где «совсем не подходит» соответствует 1 балл, а «полностью подходит» - 4 балла. Каждый из вопросов принадлежит одной из 5 шкал: Com (компульсивные симптомы), Wit (симптомы отмены), Tol (симптомы толерантности), IH (внутриличностные проблемы и проблемы со здоровьем) и TM (проблемы с управлением временем), баллы суммируются. Также существуют три надшкалы:

1. Ключевые симптомы Интернет-зависимости. $IA-Sym = Com$ (компульсивные симптомы + Wit (симптомы отмены) + Tol (симптомы толерантности))
2. Проблемы, связанные с интернет-зависимостью $IA-RP = IH$ (внутриличностные проблемы и проблемы со здоровьем) + TM (проблемы с управлением временем)
3. Общий CIAS балл = $Com + Wit + Tol + IH + TM$

Пороги оценивания мы приводим в результатах исследования наравне с полученными нами данными.

2.3.2. Тест на интернет-аддикцию (Т.А.Никитина, А.Ю. Егоров)

Тест на интернет-аддикцию Т.А. Никитиной и А.Ю. Егорова [Егоров А.Ю., Игумнов С.А., 2005] во многом сходен с тестом CIAS, однако часть его 16 вопросов позволяет оценить уровень зависимости от социальных применений Интернета, то есть от общения в чатах, групповых играх и телеконференциях, что может привести к замене имеющихся в реальной жизни семьи и друзей виртуальными, а также частично компьютерно-игровую активность. Единственной шкалой данной методики является суммарный балл, где нормой является от 5 до 10 баллов, к группе риска относят респондентов, получивших от 10 до 15 баллов, а все превысившие показатель в 15 баллов причисляются к аддиктам.

2.3.3. Тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми

Разработанный в 2014 году А.В. Гришиной и валидизированный на группе школьников 11-12 лет (304 человека) тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми представляет собой 5 шкал:

1. Эмоционального отношения к компьютерным играм (Иэ)
2. Уровня самоконтроля в компьютерных играх (Ис)
3. Выраженность целевой направленности на компьютерные игры (Иц)
4. Родительского отношения к компьютерно-игровой активности детей (Ир)
5. Шкала уровня предпочтения общения с героями КИ реальному общению, (Ию)

Суммарно получается 22 вопроса, на каждый из которых респонденту предлагается дать один из 6 вариантов ответа: «никогда», «редко», «иногда», «часто», «очень часто», «постоянно». Ответам «никогда» присваивается 1 балл, ответам «постоянно» - 6 баллов.

Помимо оценок по шкалам методика позволяет оценить Индекс компьютерной зависимости, который рассчитывается по уравнению регрессии.

$$И_{кз} = 0.21 * И_{э} + 0.43 * И_{с} + 0.08 * И_{р} + 0.34 * И_{о} + 0.3$$

Ввиду того, что методика изначально разработана для младших школьников, мы были вынуждены модифицировать ее для более взрослой выборки, заменяя атрибуты школьной жизни в вопросах на аналоги. Итоговая версия представлена в приложении А.

Согласно нормативам создавшего методику автора, оценку Индекса компьютерной зависимости следует производить следующим образом. От 6 до 11 баллов – естественный уровень увлечения компьютерными играми, игры носят характер развлечения. Средний уровень (12-21 балл) – компьютерные игры являются важной частью досуговой сферы, но контроль над активностью не потерян. В случае же если баллы превышают отметку в 22, то следует говорить о зависимости от компьютерных игр, которые стремятся занять все свободное время.

2.3.4. Авторская анкета на тип вовлеченности (качественные характеристики увлеченности) в компьютерные игры

В современной психологии не так много методик, позволяющих определять интернет-, компьютерно-игровую и компьютерную зависимости. В 2014 исследователи насчитали лишь 45 методов для всех языков [Lacóni S., Rodgers R.F., Chabrol H., 2014], данные эти, уже, несомненно, не отражают реальное положение вещей, однако в русскоязычном пространстве по-

прежнему существует крайне ограниченный круг методик, диагностирующий зависимость от интернета и смежных с ним феноменов – около десяти.

При этом большая часть из них или устарела, или подвергается серьезной критике: тест интернет-зависимости К. Янг, «Общая шкала проблемного использования интернета», «Опросник проблемного использования социальных сетей», Индекс погруженности в интернет-среду (Л.А. Регуш и др.), скрининговая диагностика компьютерной зависимости (Л.Н. Юрьева, Т.Ю. Больбот), тест на интернет-зависимость С.А. Кулакова и др.

Для компьютерно-игровой зависимости на момент начала данного исследования мы смогли вычлениить из литературы три методики: методику Н.В. Кочеткова, методику Е.В. Беловол и И.В. Колотиловой [Беловол Е.В., Колотилова И.В., 2011] и методику А.В. Гришиной. И за время подготовки данной работы мы отследили выход еще одной – русскоязычной версии IGD-20 Test [Петров А.А., Черняк Н.Б., 2019].

Все четыре методики не соответствовали в полной мере целям и задачам нашего исследования. Так, методики Н.В. Кочеткова и Е.В. Беловол и И.В. Колотиловой позволяют оценивать лишь, соответственно, или зависимость от онлайн-игр или от ролевых игр. Методика А.В. Гришиной и методика IGD-20 валидизировались на более ранних возрастных группах, а при валидизации последней вдобавок у авторов русскоязычной методики факторная структура не совпала с оригиналом. Помимо этого, все представленные методики изучают лишь общую увлеченность компьютерными играми.

Это продиктовало необходимость создания психодиагностического инструмента, позволяющего исследовать типы вовлеченности в компьютерные игры, и тем самым отделять аддиктов, которым требуется помощь специалистов, от высокоактивных пользователей компьютерных игр.

Мы предприняли попытку создания такой методики, способной выполнять одновременно несколько функций: определение типов вовлеченности в компьютерные игры, определение глубины увлеченности и определение качественного содержания компьютерно-игровой активности. С этой целью на основе анализа существующих теоретических исследований и методологических разработок в этой области был составлен перечень вопросов, ответы на которые могли бы описать качественную сторону увлеченности компьютерными играми.

Анкета содержала в себе несколько теоретически обоснованных блоков:

- Блок предпочтений
- Блок аддикции
- Блок глубины погружения
- Блок потоковости
- Блок поддержки

Но дальнейший анализ полученных результатов привел нас к необходимости по-другому организовать структуру методики:

- Блок предпочтений
- Блок увлеченности, часть вопросов которого посвящена глубине увлеченности, а часть – типам (каждому типу соответствует своя шкала).

Блоки направлены на решение задач: определение качественного содержания компьютерно-игровой активности, определение глубины увлеченности и определение типов вовлеченности в компьютерные игры. В роли качественных вопросов первого блока выступили вопросы, морального позиционирования, вопросы о предпочитаемых видах досуга и возможной мотивации компьютерно-игровой активности и сферах, оказывающих на нее влияние.

Анкета является адаптивной – т.е. количество вопросов в ней зависит от предыдущих ответов респондента. Для осуществления функционирования анкеты нами на языке программирования Java была создана электронная

форма с динамическим интерфейсом. Среди вопросов анкеты присутствует ранжирование картинок. В интерфейсе анкеты изображения представляли собой видеофрагменты в gif-формате, отображающие особенности геймплея игры, подобранные и предъявляемые таким образом, чтобы минимизировать возможные искажения: цветовая гамма внутри была идентична.

Среди вопросов разработанной нами анкеты присутствуют три вопроса, которые требуют от респондента оценить свое эмоциональное состояние в той или иной ситуации, связанной с компьютерно-игровой активностью, в качестве вариантов ответов мы использовали бланк методики «The feeling wheel» Г. Уиллкокс [Willcox G. 1982] в адаптации практикующего психолога Ч. Мехты¹³, переведенный и адаптированный нами на русский язык. Английская версия представлена на рисунке 6.

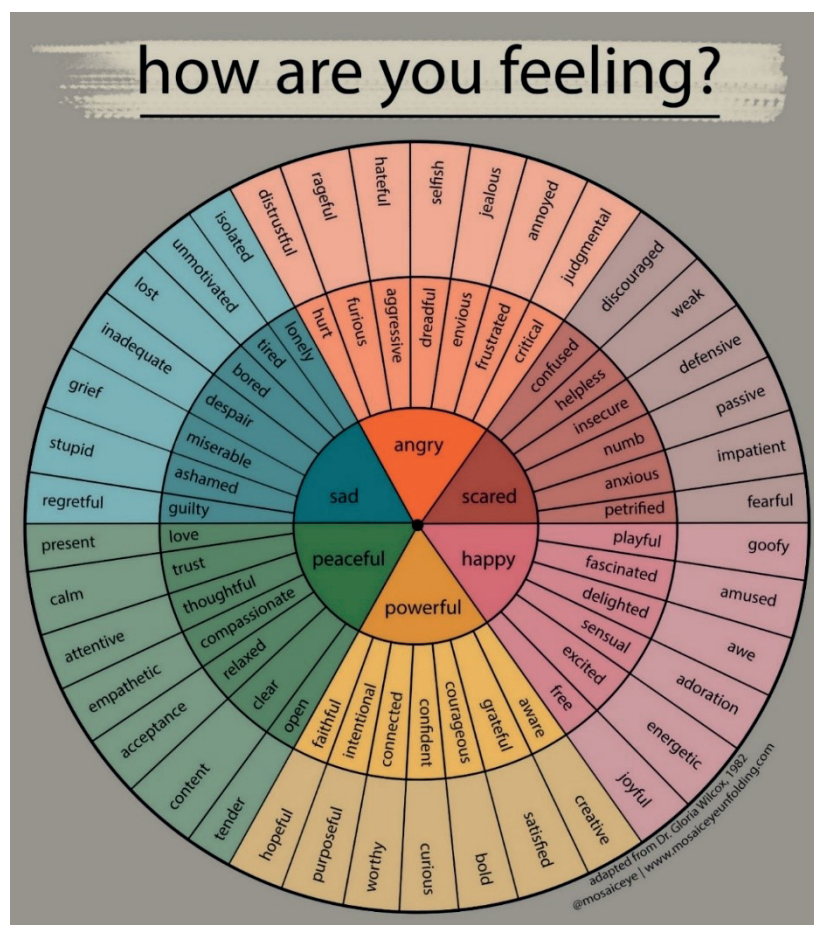


Рисунок 6 – «The feeling wheel» в адаптации Ч. Мехты

¹³ <https://www.mosaiceyeunfolding.com/freart>

Итоговая версия методики с разделением на блоки и ключом находится в Приложении В.

2.3.5. НЕХАСО-60

Модель структуры личности НЕХАСО была эмпирически получена в конце 1990-х гг. канадскими психологами М. Эштоном и К. Ли, но на русский язык она была переведена и адаптирована лишь во второй половине 2010-х [Егорова М.С., Паршикова О.В., Митина О.В. 2019; Сугоняев К.В., Молоткова А.В. 2014].

Методика позволяет оценить 6 диспозиционных черт личности: Честность/Скромность, Эмоциональность, Экстраверсию, Доброжелательность, Сознательность и Открытость опыту.

Существует две версии методики опросника НЕХАСО. Укороченная до 60 вопросов, но сохраняющая структуру версия была представлена в 2009 году [Ashton M. C., Lee K. 2009]. Эту сокращенную версию мы использовали в своем исследовании. Структура опросника представлена в таблице 3.

Таблица 3. Структура опросника НЕХАСО-60

Черты факторного уровня	Фасетки
<p>Честность/Скромность</p> <p>Имеющие высокие оценки по этой шкале избегают манипулирования другими ради личной выгоды, почти не испытывают искушения нарушать правила, не заинтересованы в щедром богатстве и роскоши и не чувствуют особого права на повышенный социальный статус.</p>	<p>Искренность</p> <p>Люди с низкими баллами будут льстить другим или притворяться, что они им нравятся, чтобы добиться благосклонности, тогда как люди с высокими баллами не желают манипулировать другими.</p>
	<p>Порядочность</p> <p>Фасетка оценивает стремление избегать мошенничества и коррупции. Те, у кого низкие баллы, готовы получить прибыль, обманывая или воруя, в то время как те, у кого высокие баллы, не желают использовать в своих интересах других людей или общество в целом.</p>

Продолжение таблицы 3

Честность/Скромность	<p>Равнодушие к роскоши</p> <p>Фасетка оценивает склонность к незаинтересованности в обладании щедрым богатством, предметами роскоши и признаками высокого социального статуса. Люди с низкими баллами хотят наслаждаться богатством и демонстрировать привилегии.</p>
	<p>Непритязательность</p> <p>Фасетка оценивает склонность к скромности и непритязательности. Люди с низкими баллами считают себя выше других и имеют право на привилегии, которых нет у других, в то время как люди с высокими баллами считают себя обычными людьми, не требующими особого отношения.</p>
<p>Эмоциональность</p> <p>Имеющие высокие баллы по этой шкале испытывают страх перед физической опасностью, тревогу в ответ на жизненные стрессы, а также потребность в эмоциональной поддержке со стороны других. Они склонны испытывать сентиментальные привязанности.</p>	<p>Боязливость</p> <p>Люди с низкими баллами по этой фасетке почти не боятся травм и относительно выносливы, смелы и нечувствительны к физической боли, в то время как люди с высокими баллами склонны избегать физического вреда.</p>
	<p>Тревожность</p> <p>Фасетка оценивает склонность к беспокойству в различных контекстах. Те, у кого низкие баллы, испытывают небольшой стресс в ответ на трудности, в то время как люди с высокими баллами, как правило, озабочены даже относительно незначительными проблемами.</p>
	<p>Зависимость</p> <p>Фасетка зависимости оценивает потребность человека в эмоциональной поддержке со стороны других. Люди с низкими баллами чувствуют себя уверенными в себе и способны справиться с проблемами без какой-либо помощи или совета, в то время как люди с высокими баллами хотят поделиться своими трудностями с теми, кто их подбодрит и утешит</p>

Продолжение таблицы 3

Эмоциональность	<p>Чувствительность</p> <p>Фасетка оценивает склонность к сильным эмоциональным связям с другими людьми. Люди с низкими баллами испытывают мало эмоций, прощаясь или реагируя на опасения других, тогда как люди с высокими баллами чувствуют сильную эмоциональную привязанность и эмпатическую чувствительность к чувствам других</p>
<p>Экстраверсия</p> <p>Люди с высокими баллами по этой шкале положительно относятся к себе, чувствуют себя уверенно, когда ведут за собой группы людей или обращаются к ним, получают удовольствие от общественных собраний и взаимодействий и испытывают позитивные чувства энтузиазма и энергии.</p>	<p>Высокая социальная самооценка</p> <p>Фасетка оценивает склонность к позитивному самоуважению, в особенности в социальном контексте. Люди с высокими баллами, как правило, довольны собой и считают себя обладающими привлекающими качествами, в то время как люди с низкими баллами, как правило, испытывают чувство собственной никчемности и считают себя непопулярными.</p>
	<p>Смелость в социальных ситуациях</p> <p>Фасетка оценивает комфорт или уверенность человека в различных социальных ситуациях. Люди с низкими баллами чувствуют себя неуклюже в качестве назначенного руководителя или во время публичных выступлений, в то время как люди с высокими баллами готовы подойти к незнакомым людям и высказаться в групповой обстановке.</p>
	<p>Социабельность</p> <p>Фасетка оценивает склонность к получению удовольствия от общения, социального взаимодействия и вечеринок. Люди с низкими баллами обычно предпочитают уединенные занятия и не ищут общения, в то время как люди с высокими баллами любят разговаривать, общаться и тусоваться с другими</p>
	<p>Энергичность</p> <p>Фасетка оценивает энергию человека. Люди с низкими баллами, как правило, не чувствуют себя особенно бодрыми или динамичными, тогда как люди с высокими баллами обычно оптимистичны и имеют приподнятое настроение</p>

Продолжение таблицы 3

<p>Доброжелательность</p> <p>Люди с высокими оценками по данной шкале прощают причиненные им обиды, снисходительны в осуждении других, готовы идти на компромисс и сотрудничать с другими и могут легко контролировать свой темперамент.</p>	<p>Способность прощать</p> <p>Фасетка оценивает готовность человека испытывать доверие и симпатию к тем, кто, возможно, причинил ему вред. Люди с низкими баллами склонны «затаить злобу» на тех, кто их обидел, тогда как люди с высокими баллами обычно готовы снова доверять другим и восстанавливать дружеские отношения после того, как с ними плохо обошлись</p> <p>Добродушие</p> <p>Фасетка оценивает склонность к мягкости и снисходительности в отношениях с другими людьми. Люди с низкими баллами, как правило, критичны в своих оценках других, в то время как люди с высокими баллами неохотно осуждают других</p> <p>Гибкость</p> <p>Фасетка оценивает готовность идти на компромисс и сотрудничать с другими. Люди с низкими показателями считаются упрямыми и готовы спорить, в то время как люди с высокими показателями избегают споров и прислушиваются к предложениям других, даже если те не обоснованы.</p> <p>Уравновешенность</p> <p>Фасетка оценивает тенденцию сохранять спокойствие, а не гневаться. Люди с низкими показателями, как правило, быстро выходят из себя.</p>
<p>Сознательность (Добросовестность)</p> <p>Люди с высокими оценками по данной шкале организуют свое время и свое физическое окружение, дисциплинированно работают для достижения своих целей, стремятся к точности и совершенству в своих задачах и тщательно взвешивают при принятии решений.</p>	<p>Организованность</p> <p>Фасетка оценивает склонность к поиску порядка. Люди с низкими показателями, как правило, небрежны и бессистемны, в то время как люди с высокими показателями следят за порядком и предпочитают структурированный подход к задачам</p>

Продолжение таблицы 3

Сознательность (Добросовестность)	<p>Упорство</p> <p>Фасетка оценивает способности к тяжелой работе. Те, у кого низкие баллы, обладают слабой самодисциплиной и не сильно мотивированы на достижение результатов, в то время как те, у кого высокие баллы, обладают сильной «рабочей этикой» и готовы прилагать усилия.</p>
	<p>Перфекционизм</p> <p>Фасетка оценивает склонность проявлять внимания к деталям. Люди с низкими баллами допускают наличие некоторых ошибок в своей работе и склонны пренебрегать деталями, в то время как люди с высокими баллами тщательно проверяют ошибки и улучшения.</p>
	<p>Благоразумие</p> <p>Фасетка оценивает склонность к тщательному обдумыванию и сдерживанию импульсов. Люди с низкими показателями действуют импульсивно и, как правило, не думают о последствиях, в то время как люди с высокими показателями тщательно обдумывают свои варианты и склонны к осторожности и самоконтролю.</p>
<p>Открытость опыту</p> <p>Люди с высокими баллами по шкале открытости к опыту ценят красоту искусства и природы, интересуются различными областями знаний, свободно используют свое воображение в повседневной жизни и проявляют интерес к необычным идеям или людям.</p>	<p>Развитое эстетическое чувство</p> <p>Фасетка оценивает склонность к наслаждению красотой в искусстве и природе. Люди с низкими баллами, как правило, не увлекаются произведениями искусства или природными красотами, в то время как люди с высокими баллами ценят различные формы искусства и красоту природы.</p>
	<p>Любознательность</p> <p>Люди с низкими баллами по этой фасетке мало интересуются естественными или социальными науками, тогда как люди с высокими баллами много читают и интересуются путешествиями</p>

Продолжение таблицы 3

Открытость опыту	Креативность Фасетка оценивает склонность человека к нестандартным идеям и экспериментам. Люди с низкими баллами мало склонны к оригинальному мышлению, тогда как люди с высокими баллами активно ищут новые решения проблем и выражают себя в искусстве
	Неординарность Фасетка оценивает склонность принимать необычное. Люди с низкими баллами избегают эксцентричных или неконформных людей, тогда как люди с высокими баллами восприимчивы к идеям, которые могут показаться странными или радикальными.

Оценка по каждой фасетке рассчитывается как среднее арифметическое ответов в нее входящих (в случае необходимости согласно ключу, часть баллов присваивается в обратном порядке). В связи с тем, что методика направлена на описание личностных черт – у нее нет как таковых нормативов. Средние баллы по шкалам, полученные авторами адаптированной для российской аудитории версии, мы приводим в третьей главе.

2.3.6. Методика «Способность самоуправления» (тест ССУ)

Состоящая из 48 утверждений, объединенных в 8 шкал, методика «Способность к самоуправлению» (тест ССУ) Н.М. Пейсахова создана в лаборатории психологических проблем высшей школы Казанского Государственного Университета Н.М. Пейсаховым и его коллегами на основе ими же разработанной теоретической базы [Пейсахов Н.М., Столяренко Л.Д., 1997].

Каждая из шкал отражает один из этапов самоуправления.

1. Анализ противоречий или ориентировка в ситуации – создание субъективной модели ситуации, посредством психической деятельности субъекта самоуправления.

2. Прогнозирование – создание второй модели прогноза, ситуация сопоставляется с предыдущим опытом.
3. Целеполагание – это формирование прогноза возможного результата действия, умственная деятельность, направленная на определение того чего человек, хочет достичь по результатам своего действия.
4. Планирование – умственное формирование плана действий, необходимого для достижения результата, выбор системы средств и последовательности их применения.
5. Принятие решения – акт перехода от планирования к настоящим действиям, от возможности в реальность.
6. Критерии оценки – выбор критериев, по которым субъект оценивает успех в реализации своего плана, задействуется вся система отношений личности к другим людям, к себе, своим возможностям, самооценка субъекта
7. Самоконтроль – проверка того, как идет воплощение в реальном общении, поведении, деятельности посредством анализа поступающей извне информации.
8. Коррекция – трансформирование совершаемых действий, общения и поведения и системы самоуправления.

Помимо этапов самоуправления оценивается также общая способность, которая определяется как сумма баллов восьми шкал.

Каждое из 8 звеньев оценивается по шкале от 0 до 6 баллов, также рассчитывается суммарная способность. Шкалы оцениваются следующим образом 0-1 балл – низкий показатель, 2 балла – ниже среднего, 3-4 балла – средний, 5 баллов – выше среднего и 6 баллов – высокий.

Для женщин и мужчин по общей способности нормативы представлены отдельно. У мужчин низкой способностью считается количество баллов от 0 до 13, ниже среднего от 14 до 22, средней от 23 до 31, выше среднего от 32 до 40 и, наконец, высоким считается уровень больше 41. Для женщин нормативы несколько ниже: результат от 0 до 11 баллов считается низкой способностью

к самоуправлению, от 12 до 21 – ниже среднего, от 22 до 30 средней, от 31 до 39 – выше среднего, от 40 – высокой.

2.3.7. Диагностика моральных оснований

На основе теории моральных оснований Дж. Хайдта в конце 2000-х годов (опубликован в 2011), был разработан опросник MFQ-30 (Moral Foundation Questionnaire) [Graham J. et al. 2011].

Данный опросник состоит из двух блоков-частей по 15 заданий, образующих 5 сквозных шкал. В первой части предлагается оценить значимость того или иного параметра для определения того, является ли какой-либо поступок правильным или неправильным, где «Абсолютно не важно» - это 0 баллов, а «Крайне важно» - 5 баллов. Во второй части предлагается выразить меру согласия (по шестибалльной шкале от «Абсолютно не согласен» (0) до «Абсолютно согласен» (5)) с той или иной моральной ценностью.

Шкалы методики получили названия, соответствующие моральным основаниям: «забота» (включая запрет на причинение вреда), «справедливость», «лояльность группе», «уважение» (к различного рода авторитетам) и «чистота» (отношение к религиозным и культурным нормам и запретам в сфере отношения к пище, телу, сексу и различным сакральным для группы объектам (например, флагу или гимну)). Оценка по каждой шкале является среднеарифметическим входящих вопросов.

Для российской выборки методика была адаптирована в 2018 году. Как таковых нормативов у нее нет, данные по средним значениям в общероссийской выборке мы приводим в третьей главе.

2.3.8. Анкета кризисных переживаний для студентов (В.Р. Манукян)

В.Р. Манукян в рамках психобиографического подхода к изучению кризисов взрослости была разработана анкета кризисных переживаний. Данная методика представляет собой список из 24 событий и переживаний, каждое из которых от респондента требуется оценить по 10-балльной шкале, где 1 баллу соответствует минимальное переживание, а 10 – максимальное [Василенко В.Е., Манукян В.Р., 2011]. Предполагается возможность пропуска утверждений, если переживания не было вовсе.

Анкета позволяет оценить суммарную выраженность кризиса, а также ряда кризисных переживаний:

- Кризиса нереализованности, выражающегося в обесценивании прошлых успехов;
- Кризиса бесперспективности, выражающегося в трудностях построения целей будущего;
- Кризиса опустошенности, выражающегося в усталости, отсутствии энергии для дальнейшей деятельности
- Кризиса как конфликта (общепсихологический признак кризиса)
- Кризиса идентичности (самоопределения), переживаемого в юности и ранней взрослости.
- Кризиса вхождения во взрослость (с уточнением периода обучения или начала профессиональной деятельности).

Выраженность кризисных переживаний оценивается в процентах от общего возможного балла. Нормативы автором не приводятся, но есть публикации, данные которых мы приводим в третьей главе.

2.3.9. Анкета кризисных переживаний для старшеклассников (А.А. Баннова, В.Е. Василенко)

Изначально разработанная по аналогии с анкетой кризисных переживаний для студентов В.Р. Манукян, анкета направлена на выявление переживаний, связанных с 4 основными блоками, свойственными юношеским кризисам [Даринская Л.А., 2017]:

- Общая усталость, недостаток энергии, проблемы со здоровьем и внешностью («энергетическая яма»)
- Неудовлетворенность настоящим, недостаточная осмысленность жизни
- Трудности в отношениях
- Проблемы самоопределения, идентичности, страх будущего

На каждый блок приходится по 5 вопросов, также анкета позволяет рассчитать суммарную выраженность кризисных переживаний.

Выраженность кризисных переживаний оценивается в процентах от общего возможного балла. Нормативы авторами не приводятся.

2.3.10. Опросник повседневных стрессоров

Опубликованный в 2018 году опросник повседневных стрессоров, созданный коллективом авторов Санкт-Петербургского государственного университета под руководством М.Д. Петраш [Петраш М.Д. и др. 2018], представляет собой 55 вопросов-утверждений, требующих оценки выраженности события респондентом по шкале от 1 (минимум) до 10 (максимум) с возможностью пропуска стрессовых переживаний в случае их отсутствия. Опросник разделен на 10 факторов-шкал.

1. «Работа – Дела» (max 100). Данная шкала описывает необходимость выполнения сроков и профессиональной деятельности, сопровождающихся нехваткой времени на отдых.
2. «Взаимоотношения с окружающими» (max 90). Данная шкала описывает различные негативные взаимодействия с людьми будь то ссоры и невнимания, ощущения конфликта и/или рассеянности в формате («что-то забыл», «что-то не смог найти»).
3. «Нарушение планов» (max 50). Различные события, вынуждающие изменять план действий или вынуждающие ждать.
4. «Финансы» (max 60). Непредвиденные расходы, несоответствующие ожиданиям денежные доходы, трудности в финансовом плане.
5. «Планирование» (max 60). Невозможность заняться желаемыми/необходимыми/интересными делами, связанными с бытовыми и хозяйственными делами.
6. «Семейные проблемы» (max 60). Различные внутрисемейные конфликты, переживания из-за проблем со здоровьем близких и другие проблемные ситуации, связанные с родственниками.
7. «Окружающая действительность» (max 50). Утверждения, описывающие события окружающей действительности.
8. «Самочувствие – Одиночество» (max 50). Переживания собственного одиночества, неудовлетворенность своим самочувствием, внешним видом, тревоги по поводу возможных конфликтов, разнообразные огорчения по поводу просмотренного или прочитанного.
9. «Общее самочувствие» (max 50). Недостаток отдыха, недовольство своим внешним видом, беспокойство о других людях и иной дискомфорт, меняющий общее самочувствие, в том числе и погодные условия.
10. «Конкуренция» (max 50). Различные ситуации вынужденной конкуренции и/или необходимость публичных выступлений.

Выраженность стрессовых переживаний оценивается в процентах от максимально возможного балла для каждой из шкал.

2.3.11. Список стрессовых ситуаций

Изначально созданный в 1967 году психиатрами Т. Холмсом и Р. Рэем, список стрессовых ситуаций был пересмотрен и модифицирован в 1975 году М.Б. Марксом и его коллегами [Готфруа Ж. 1992; Wojno M. A. B. 1997].

В версию М.Б. Маркса входят 47 жизненно важных событий с разным количеством баллов, оценивающих выраженность перемен. Все события разделены на 7 тематических блоков. Средний суммарный балл 767. Баллы в каждом блоке суммируются и суммируется общий балл.

Блоки методики:

- На уровне аффективных связей
- На уровне учебы
- На уровне профессиональной жизни
- На уровне личных установок
- На уровне здоровья
- На уровне повседневной жизни
- На уровне досуга

2.3.12. Опросник «Потери и приобретения персональных ресурсов»

В основу опросника потерь и приобретений персональных ресурсов (ОППР) Н. Е. Водопьянова и М. В. Штейн положили ресурсную концепцию психологического стресса С. Хобфолла [Водопьянова Н. Е., 2009]. Методика состоит из 60 вопросов, разделенных на два равных блока по 30 переживаний, степень выраженности которых требуется оценить по шкале от 1 (нет), до 5 (очень сильная). На основе ответов рассчитывается Индекс ресурсности, представляющий собой сумму приобретений, разделенную на сумму потерь.

Индекс ресурсности позволяет оценить динамику взаимодействия потерь и приобретений личностных ресурсов в любом временном периоде начиная от полугода. В нашем случае мы использовали минимальный интервал. Баллы внутри каждого из блоков суммируются, индекс ресурсности рассчитывается как соотношение приобретений к потерям. Низким считается уровень меньше 0,8; средним от 0,8 до 1,2, а выше 1,2 – высоким.

2.3.13. Шкала устойчивости к источникам стресса

Валидизированная в 2012 году на выборке в 150 испытуемых шкала устойчивости к источникам стресса [Распопин Е.В. 2012] содержит в себе оценочные суждения, с помощью которых по 5-балльным биполярным вербально-числовым шкалам респондент дает оценку:

1. Шкала «Я сам» (стрессогенная – нестрессогенная оценка собственной личности).
2. Шкала «Другие люди» (стрессогенная – нестрессогенная оценка других людей).
3. Шкала «Мир вокруг» (стрессогенная – нестрессогенная оценка окружающего мира).

Общая шкала (общий уровень устойчивости к стрессу).

Каждому данному ответу присваивается оценка в первичных баллах от 1 до 5. По шкалам «Я сам», «Другие люди» и «Мир вокруг» испытуемый может набрать от 14 до 70 первичных баллов, по общей шкале – от 42 до 210 первичных баллов, все оценки переводятся в станайны, согласно таблице в приложении С. Низкой считается оценка, соответствующая 1–3 станайну; средней – 4-5, и высокой от 6 станайнов.

2.3.14. Самооценка эмоциональных состояний

Разработанный американскими психологами А. Уэссманом и Д. Риксом опросник самооценки эмоциональных состояний состоит из 4 шкал по 10 утверждений [Карелин А.А., 2007]. В каждом списке требуется выбрать одно утверждение, соответствующее текущему эмоциональному состоянию.

Утверждения, включенные в 1-3 разделы, описывают эмоциональное состояние человека в диапазоне понятий «тревога/спокойствие» и «подъем/депрессия».

Утверждения, составляющие 4 раздел, характеризуют в основном когнитивную сферу (убеждения человека, касающиеся его возможностей), а не сферу эмоций.

Определяют следующие показатели:

И1 – «Спокойствие – тревожность» (индивидуальная самооценка — И1 — равняется номеру суждения, выбранного испытуемым из данной шкалы. Аналогично получают индивидуальные значения по показателям И2-И4).

И2 – «Энергичность – усталость».

И3 – «Приподнятость – подавленность».

И4 – «Чувство уверенности в себе – чувство беспомощности».

И5 – Суммарная (по четырем шкалам) оценка состояния:

$I5 = I1 + I2 + I3 + I4$, где И1, И2, И3, И4 – индивидуальные значения по соответствующим шкалам.

В случае суммарного балла от 26 до 40, считается, что испытуемый высоко оценивает свое эмоциональное состояние, от 15 до 25 баллов считается средней оценкой, а от 4 до 14 баллов – низкой.

2.4. Методы математической обработки данных

Математическая обработка данных осуществлялась с помощью статистического пакета SPSS 26. Применялись:

- Описательная статистика;
- Факторный анализ по методу главных компонент (метод вращения: варимакс с нормализацией Кайзера) для изучения структуры увлеченности компьютерными играми;
- Корреляционный анализ по Спирмену для выявления взаимосвязей между шкалами нашей анкеты и шкалами анкет аналогичных методик;
- Одновыборочный t-критерий для сопоставления полученных нами данных с данными по общероссийским выборкам для тех методик, где эти данные опубликованы;
- Сравнительный анализ при помощи U-критерия Манна-Уитни для оценки различий между группами мужчин и женщин; мало играющих и интенсивно играющих; между группой юности и группой ранней взрослости;
- Множественный регрессионный анализ. В качестве зависимых переменных рассматривались приверженность тому или иному типу компьютерных игр по шкалам, а в качестве независимых – личностные характеристики: фасетки личного опросника НЕХАСО, этапы самоуправления по методике «Способность самоуправления», показатели выраженности моральных оснований по MFQ-30; показатели кризисных проявлений, и стрессовые переживания в виде ежедневных (по методике М.Д. Петраш и др.) и более пролонгированных стрессоров (список М.Б. Маркса), показателей потерь и приобретений (ОППР), стрессоустойчивости по шкалам и текущего эмоционального состояния по шкалам. Также в качестве зависимых переменных рассматривались типы увлеченности, полученные нами по результатам факторного анализа, а в качестве независимых – личностные

характеристики: фасетки личного опросника НЕХАСО, этапы самоуправления по методике «Способность самоуправления», показатели выраженности моральных оснований по MFQ-30; показатели кризисных проявлений, и стрессовые переживания в виде ежедневных (по методике М.Д. Петраш и др.) и более пролонгированных стрессоров (список М.Б. Маркса), показателей потерь и приобретений (ОППР), стрессоустойчивости по шкалам и текущего эмоционального состояния по шкалам;

- Т-критерий Вилкоксона для анализа результатов экспериментальной части исследования, а именно – сопоставления замеров контрольной и экспериментальной групп до и после выполнения задания.

ГЛАВА 3. РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

3.1. Структура предпочтений и вовлеченности в компьютерные игры

3.1.1. Предпочтения типов игр в периоды юности и ранней взрослости

Как уже было сказано, для реализации задач, поставленных в исследовании, нами была создана авторская анкета, вопросы которой были направлены на получение у респондентов информации, получить которую из стандартизированных методик не представлялось возможным.

Так, в процессе заполнения авторской анкеты респонденты ранжировали компьютерные игры по уровню своих предпочтений. Обработывая полученные результаты, мы присваивали выбранным играм следующие баллы: наиболее предпочтительной игре 4 балла, наименее – 1. Вопросов о предпочтении игр в анкете 4, таким образом, максимальный балл, который может получить один из четырех видов игр по классификации А.О. Попова равняется 16, следующий в таком случае получает 12 баллов или менее. В связи с тем, что классификация бинарная, максимальный балл по каждой из шкал: шкале персонажности и шкале морали равен 28, минимальный 12, а точкой перехода является граница между 20 и 21 баллами.

В собранной нами выборке респондентов предпочтения компьютерных игр распределились следующим образом, отраженном в таблице 4.

Таблица 4. Показатели предпочтений типов игр в периоды юности и ранней взрослости. Количество игроков и процент от выборки

Типы игр	Юность			Ранняя взрослость		
	Вся выборка (n=42)	М (n=22)	Ж (n=20)	Вся выборка (n=124)	М	Ж
<i>Персонажность</i>						
Без персонажа	22 (52%)	9 (41%)	13 (65%)	50 (40%)	20 (33%)	30 (47%)
С персонажем	20 (48%)	13 (59%)	7 (35%)	74 (60%)	40 (67%)	34 (53%)
<i>Моральный выбор</i>						
Без выбора	17 (40%)	5 (23%)	12 (60%)	56 (45%)	24 (40%)	32 (50%)
С выбором	25 (60%)	17 (77%)	8 (40%)	68 (55%)	36 (60%)	32 (50%)
<i>Количество игроков</i>						
Многопользовательские	11 (26%)	7 (32%)	4 (20%)	16 (13%)	9 (15%)	7 (11%)
Кооперативные	6 (14%)	3 (13%)	3 (15%)	32 (26%)	22 (37%)	10 (16%)
Однопользовательские	25 (60%)	12 (55%)	13 (65%)	76 (61%)	29 (48%)	47 (73%)
<i>Расположение камеры над игровым полем</i>						
Руководительские игры	7 (17%)	5 (23%)	2 (10%)	14 (11%)	10 (17%)	4 (6%)
Игры с видом сверху на персонажа	14 (33%)	7 (32%)	7 (35%)	35 (28%)	14 (23%)	21 (33%)
Игры с видом из глаз персонажа (от первого лица).	21 (50%)	10 (45%)	11 (55%)	75 (61%)	36 (60%)	39 (61%)

Как видно из таблицы 4 в группе ранней взрослости респонденты предпочитают игры с персонажем (60%), с моральным выбором (65%), однопользовательские (61%) и игры от первого лица (71%), при этом и женщины, и мужчины по отдельности показывают такие же предпочтения. В группе юности респонденты предпочитают игры без персонажа (52%), с моральным выбором (60%), однопользовательские (60%) и игры от первого лица (50%). При этом девушки предпочитают игры без персонажа (65%), без морального выбора (60%), однопользовательские (65%), от первого лица

(55%), а юноши с персонажем (59%), с моральным выбором (77%), однопользовательские (55%) и игры от первого лица (45%).

3.1.2. Структура вовлеченности в компьютерные игры в периоды юности и ранней взрослости

Качественную сторону увлеченности компьютерными играми мы исследовали при помощи факторного анализа по методу главных компонент с вращением варимакс.

В процессе работы мы рассматривали несколько гипотез о характере соотношения различных типов увлеченности, предполагая, что виды могут быть как независимыми, так и коррелирующими друг с другом. Однако проведенный анализ показал, что теоретически более стройная концепция получается, если предполагается независимость видов увлеченности друг от друга. Такую же картину можно наблюдать и в игровых сообществах. Так, к примеру, игры серии Sims зачастую используются не в качестве игр как таковых, а в качестве инструмента создания историй (челленджей), обсуждаемых на форумах, а некоторые игроки увлечены лишь какой-то одной игрой, и при этом они игнорируют развитие индустрии и даже внутрижанровое развитие (т.е. являются приверженцами лишь одного «фандома», что, по сути, является видом увлечения по типу «Потоковость»).

Вопросы изначальной анкеты в результате анализа сгруппировались в 16 факторов, однако сами эти факторы оказались слабо теоретически объясняемы. Из-за этого мы приняли решение подвергнуть полученные данные дополнительной теоретической обработке и смысловой группировке вопросов и провести факторный анализ на перегруппированных вопросах. В итоге блок анкеты, отвечающий за типы увлеченности, представляет собой 36 вопросов и переменных.

Для их формирования мы прибегли к следующим шагам:

- Модификация переменных, чья теоретическая база являлась спорной. В связи с тем, что различные авторы пишут о различном направлении изменений в Я-концепции у увлечённых игроков мы приняли решение использовать модуль значений (вместо шкалы от -5 до 5) в вопросах: «Насколько сильно играемые вами персонажи похожи на вас внешне?» и «Оцените моральные качества ваших персонажей по вашей манере игры ими».
- Группировка вопросов, направленных на изучение форумных ролевых игр и фанфикшена. Переменная получила название «Дополнения в миры».
- Группировка вопросов о ситуациях вынужденного отказа от компьютерно-игровой активности. Переменная получила название «Сумма бросаний».
- Группировка вопросов, связанных с оффлайн встречами с соигроками. Переменная получила название «Оффлайн встречи».

Описательные данные статистики показателей анкеты даны в приложении Е.

Из полученных нами данных, можно сделать ряд заключений о характере компьютерно-игровой активности у пользователей компьютерных игр.

Так, большая часть игроков не прерывает свою активность на длительные (более полугодя) периоды. Игры же привлекают их в большей степени как процесс, нежели своим содержанием, поскольку лишь у небольшого количества пользователей появляется желание глубже погрузиться в виртуальный выдуманный мир, изучить его и, возможно, дополнить доступными способами.

Игровая активность сопровождается формированием с одной стороны симптоматики, сходной с обсессивно-компульсивным расстройством, и симптомов зависимости в виде ритуалов и навязчивых мыслей, с другой стороны, средняя продолжительность самых длинных игровых сессий не

превышает 8 часов в сутки. Активность, уже будучи сформированной, не вызывает толерантности и поддерживается на определенном уровне зачастую с тенденцией к понижению. При этом мы можем наблюдать случайные «всплески», когда в поле зрения игрока попадает конкретная привлекательная для него игра – в такой ситуации на ее прохождение тратится значительное количество времени и усилий, после чего возникает желание начать новую.

Довольно парадоксальную картину мы наблюдаем со стороны общения: в целом окружение игроков разделяет увлечение играми, однако крепких контактов между соигроками не формируется, несмотря на потенциальные возможности, в том числе в виде межкультурных связей, а игровая активность становится причиной конфликтов с окружением уже в реальности.

В отношении индентификации мы не обнаружили сильных сдвигов в Я-образах, однако сам факт их наличия говорит о пробах игроками отличных от привычных им в жизни ролей. В пользу нашего утверждения, что игры могут использоваться в качестве копинг-стратегий говорит и то, что средние баллы по вопросам «Помогают ли вам игры решать проблемы в реальности?» и «Оцените разницу вашего самочувствия между «до игровой сессии» и «после игровой сессии» превосходят нулевое значение.

Рассмотрим результаты факторного анализа показателей разработанной нами анкеты. Отметим, что анализ проводился на выборке ранней взрослости как более представительной.

Таблица с результатами факторного анализа представлена в приложении F.

Полученные нами одиннадцать факторов описывают 67,0% дисперсии увлеченности компьютерными играми. При этом с теоретической точки зрения интерес представляют лишь первые шесть, суммарно объясняющие 50% дисперсии. Они были нами озаглавлены.

Фактор 1 получил название «Аддикция» – в него вошли 7 вопросов: «Думаете ли вы о компьютерных играх в течение обычного дня?», «Как часто

с вами случалось, что из-за игры вы забывали или не успевали сделать что-то важное в реальности?», «Как часто вы пренебрегаете общением с людьми в реальности, чтобы поиграть в компьютерные игры?», «Как часто вы забываете поесть по причине того, что играете в компьютерную игру?», «Наблюдали ли вы во когда-либо во время игры в компьютерные игры «провалы во времени», когда «зашел на пару минут», а в итоге играл очень долго?», «Предпочитаете ли вы игры общению с людьми вживую?» и «Выберите эмоции, которые вы испытываете, когда по каким-либо причинам вы не можете вернуться к компьютерной игре».

Фактор 2 – «Чувство сообщества». Он объединил в себе 4 вопроса: «Оцените, насколько ваше окружение разделяет ваше увлечение компьютерными играми?», «Общаетесь ли вы со своими соигроками на темы отличные от игр?» (в случае ответа «Да» предлагалось оценить в процентах объем посторонних разговоров), «Рассказываете ли вы своим соигрокам вещи, о которых не стали бы распространяться в обществе друзей/знакомых?», «Обращались ли вы к соигрокам за советом касательно реальной жизни?», а также переменная, образованная из ответов на адаптивную часть опросника: «Встречались ли вы когда-нибудь со своими соигроками?», «Продолжаете ли вы общаться с этими соигроками?», «Почему не встречались?» и «А хотели бы?». Название фактору было присвоено по аналогии с термином «чувство сообщества», предложенного в С. Сарасоном и доработанного впоследствии в виде модели другими авторами [McMillan D.W., Chavis D.M., 1986].

Фактор 3 – «Эмоциональная поддержка» включает в себя 6 вопросов: «Играете ли вы в компьютерные игры с момента знакомства постоянно или у вас случались перерывы длительностью более полугода, не обусловленные отсутствием доступа к играм?», «Оцените желание начать прохождение новой компьютерной игры после завершения предыдущей», «Как вы бы оценили количество игр, в которые вы играли за последние полгода?», «Используете ли вы игры для того, чтобы «выпустить пар»?», «Помогают ли вам игры

решать проблемы в реальности?» и «Оцените разницу вашего самочувствия между «до игровой сессии» и «после игровой сессии»».

Фактор 4 – «Погружение» образован вопросами «Как часто вы не высыпаетесь по причине ночных игровых сессий?», «Сколько по времени длилась ваша самая длительная игровая сессия за последние полгода?», «Вступали ли вы когда-либо в конфликты со своим окружением в реальной жизни по причине использования компьютерных игр?», «Как часто вы играете персонажем отличного от вас пола», «Выберете предпочитаемый вами режим игры (без учета внешних характеристик типа скорости интернета): однопользовательский (только вы и компьютер), кооперативный (играете небольшой группой со случайными людьми или с друзьями), многопользовательский (онлайн-игра на большом сервере)». Качественные ответы в последнем вопросе были преобразованы в шкалу, где однопользовательским играм присваивался минимальный балл, кооперативным – промежуточный, а многопользовательским – максимальный.

В фактор 5, получивший название «Потоковость» вошли показатели: «Оцените невозможность остановить процесс игры на середине миссии или середине уровня, если игра не дает сохранить на данном моменте», «Оцените соотношение интересности реального и виртуального миров», «Во время игры я так погружаюсь в виртуальную реальность, что не замечаю происходящего вокруг» и «Игра может быть настолько захватывающей, что проблемы в реальности временно оказываются незначительными».

И наконец, Фактор 6 – «Идентификация» - объединил в себе вопросы «Чувствуете ли вы разочарование, если прохождение игры быстро заканчивается (малое количество миссий или уровней?)», «Насколько сильно играемые вами персонажи похожи на вас внешне?» и «Оцените моральные качества ваших персонажей по вашей манере игры ими».

На первый взгляд три фактора - «аддикция», «погружение» и «потоковость» предстают синонимами, однако, мы выделяем их как

отдельные ввиду смысловых коннотаций. Фактор «аддикция» отражает негативные симптомы увлеченности – потерю контроля, навязчивые мысли, утрату связи с реальностью. Фактор «погружение» описывает субъективные ощущения временных трат на игровую активность и подмену реальности виртуальностью, а третий фактор «потоковость» фокусируется на сиюминутном увлечении одной или последовательно несколькими играми, по окончании увлечения которыми (или прохождения) интерес к компьютерным играм может затухнуть.

В качестве ключа для шкал, отражающих типы увлечённости компьютерными играми, мы при помощи регрессионного анализа вывели уравнения, принудительно включив в них требуемые переменные:

Аддикция = $-1,04 + 0,06*(5 \text{ вопрос}) + 0,21*(6 \text{ вопрос}) + 0,20*(8 \text{ вопрос}) + 0,28*(10 \text{ вопрос}) + 0,04*(14 \text{ вопрос}) + 0,01*(29 \text{ вопрос}) + 0,05*(36 \text{ вопрос})$
Уравнение регрессии объясняет 87,8% дисперсии фактора.

Чувство сообщества = $-1,03 + 0,02*(19 \text{ вопрос}) + 0,11*(21 \text{ вопрос}) + 0,08*(22 \text{ вопрос}) + 0,05*(23 \text{ вопрос}) + 0,11*(24 \text{ вопрос})$
Уравнение регрессии объясняет 94,5% дисперсии фактора.

Эмоциональная поддержка = $-2,15 + 0,08*(1 \text{ вопрос}) + 0,07*(4 \text{ вопрос}) + 0,45*(12 \text{ вопрос}) + 0,06*(30 \text{ вопрос}) + 0,12*(32 \text{ вопрос}) + 0,07*(33 \text{ вопрос})$
Уравнение регрессии объясняет 90,7% дисперсии фактора.

Погружение = $-2,13 + 0,11*(9 \text{ вопрос}) + 0,04*(11 \text{ вопрос}) + 0,10*(20 \text{ вопрос}) + 0,09*(25 \text{ вопрос}) + 0,21*(34 \text{ вопрос})$
Уравнение регрессии объясняет 74,5% дисперсии фактора.

Потоковость = $-0,55 + 0,18*(3 \text{ вопрос}) + 0,05*(16 \text{ вопрос}) + 0,10*(17 \text{ вопрос}) + 0,05*(18 \text{ вопрос})$
Уравнение регрессии объясняет 72,4% дисперсии фактора.

Идентификация = $-1,29 + 0,09*(15 \text{ вопрос}) + 0,13*(26 \text{ вопрос}) + 0,31*(28 \text{ вопрос})$
Уравнение регрессии объясняет 85,7% дисперсии фактора.

Получившийся блок анкеты был валидизирован. Результаты процедуры валидизации представлены в статье [Глинкина Л.С., Василенко В.Е. 2022 б].

Для определения нормативов мы разделили выборку на три равные по численности части при помощи перцентилей и соответственно вывели границы низкого, среднего и высокого уровня выраженности каждого из типов увлеченности. Результаты представлены в таблице 5.

Таблица 5. Полученные нормативы авторской анкеты

Уровень выраженности типа	Низкий	Средний	Высокий
Аддикция	До -0,55	От -0,55 до 0,14	Выше 0,14
Чувство сообщества	До -0,80	От -0,80 до 0,63	Выше 0,63
Эмоциональная поддержка	До -0,43	От -0,43 до 0,50	Выше 0,50
Погружение	До -0,58	От -0,58 до 0,42	Выше 0,42
Потоковость	До -0,57	От -0,57 до 0,44	Выше 0,44
Идентификация	До -0,59	От -0,59 до 0,47	Выше 0,47

Внутреннюю согласованность блоков анкеты мы проверяли для каждого из полученных видов увлечённости и анкеты в целом при помощи коэффициента α -Кронбаха. Результаты представлены в таблице 6.

Таблица 6. Показатели внутренней согласованности анкеты

	Коэффициент α -Кронбаха вся выборка	Коэффициент α -Кронбаха мужчины	Коэффициент α -Кронбаха женщины
Анкета в целом (все 11 факторов)	0,78	0,70	0,83
Аддикция (7 переменных)	0,67	0,66	0,68
Чувство сообщества (5 переменных)	0,75	0,71	0,79
Эмоциональная поддержка (6 переменных)	0,63	0,61	0,65
Погружение (5 переменных)	0,59	0,51	0,67
Потоковость (4 переменные)	0,69	0,71	0,68
Идентификация (3 переменные)	0,47	0,45	0,49

Для психометрического использования считаются пригодными инструменты со значением α -Кронбаха выше 0,6. Для нашей анкеты целиком полученное значение равняется 0,78. Между 36 пунктами анкеты средний

коэффициент корреляции $r=0,051$, это значение показывает, что они не пересекаются по содержанию. Для типов увлеченности, представляющих собой шкалы показатель α -Кронбаха лежит в пределах от 0,45 до 0,83, что также следует признать удовлетворительным [Бурлачук Л.Ф., Морозов С.М. 1989].

Мы валидировали анкету на выборке в 124 человека, однако, для валидации, как правило используются выборки значительно большие по объёму (от 200 респондентов), и за счет количества людей показатель α -Кронбаха оказывается выше.

Нормальность распределения полученных нами данных мы проверяли при помощи показателей асимметрии и эксцесса. Для каждого из типов увлеченности кроме аддикции показатели асимметрии < 1 и эксцесса < 2 подтвердили распределение, близкое к нормальному [Наследов А.Д., 2013].

Левосторонняя асимметрия фактора «Аддикция» по сути отражает данные статистики, согласно которой лишь 2% население подвержено аддикциям (Таблица 7).

Таблица 7. Данные проверки нормальности распределения факторов авторской анкеты

	Вся выборка		Мужчины		Женщины	
	Асимметрия	Эксцесс	Асимметрия	Эксцесс	Асимметрия	Эксцесс
Аддикция	1,21	1,27	1,32	2,10	1,14	0,82
Чувство сообщества	0,40	-1,29	0,10	-1,31	0,72	-1,07
Эмоциональная поддержка	0,05	-0,63	-0,24	-0,11	0,29	-0,95
Погружение	0,64	-0,06	0,18	-0,62	1,01	0,52
Потоковость	0,49	0,38	0,30	-0,11	0,62	0,69
Идентификация	0,31	-0,94	0,36	-0,64	0,25	-1,17

Следующим этапом проверки валидности разработанной нами методики была проверка конкурентной валидности. Мы сопоставляли полученные нами

данные с данными полученными для тех же респондентов по методикам: шкала Чен (CIAS), тест-опросника степени увлеченности младших подростков компьютерными играми А.В. Гришиной, адаптированный для более взрослой выборки и методика интернет-зависимости (Т.А. Никитина, А.Ю. Егоров).

Как видно из таблицы 8 – факторы имеют корреляции с показателями методик, изучающих сходные явления. Так фактор «Аддикция» коррелирует со всеми симптомами интернет- и компьютерно-игровой зависимостей за исключением шкалы предпочтения виртуального общения.

Фактор «Чувство сообщества» в наибольшей степени коррелирует со шкалой виртуального общения, а также имеет отрицательные связи с симптомами интернет-зависимости. Это косвенно свидетельствует в пользу того, что игры, как активность предпочитают социальным сетям и бездумному серфингу в сети.

Слабая выраженность корреляций факторов «Эмоциональная поддержка», «Потоковость» и «Идентификация» со шкалами других методик связана с их теоретическим отличием.

Наличие у фактора «Погружение» наиболее выраженных связей со шкалой ТМ – проблемы с тайм-менеджментом и со шкалами самоконтроля в компьютерных играх и целевой направленности на компьютерные игры также соотносится с теорией, так как в основу его легли вопросы, посвящённые времени, тратящемуся на игры, и пребыванию в виртуальной реальности.

В связи с малым количеством респондентов-юношей проводить факторный анализ было неправомерно и для дальнейшего исследования мы использовали формулы факторов анкеты, полученные для группы ранней взрослости.

Таблица 8. Коэффициенты корреляции Спирмена между результатами по отдельным факторам анкеты и результатами, полученными по другим методикам.

Методика	Шкала методики	Аддикция	Чувство сообщества	Эмоциональная поддержка	Погружение	Потоковость	Идентификация
Шкала CIAS	Com (Шкала компульсивных симптомов)	,25**	-,23*	,23*			
	Wit (Шкала симптомов отмены)	,18*	-,20*				,19*
	Tol (Шкала толерантности)	,20*					
	ИИ (Шкала внутриличностных проблем и проблем связанных со здоровьем)	,38**					
	ТМ (Шкала управления временем)	,41**				,31**	
	Ключевые симптомы Интернет-зависимости (Com+ Wit+ Tol)	,25**	-,22*				
	Проблемы, связанные с интернет-зависимостью (ИИ+ ТМ)	,42**					
	Общий CIAS балл	,37**					

Продолжение таблицы 8

Тест-опросник степени увлеченности и младших подростков компьютерными играми (А.В. Гришина)	Иэ (Шкала эмоционального отношения к КИ)	,38**		,39**	,29**	,26**	
	Ис (Шкала самоконтроля в КИ)	,47**	,31**	,32**	,48**		
	Иц (Шкала целевой направленности на КИ)	,42**	,25**	,37**	,44**		
	Ир (Шкала родительского отношения к КИ)	,29**			,28**	,22*	
	Ио (Шкала предпочтения виртуального общения в КИ реальному общению)		,44**	,26**	,38**		
	Интегральный балл	,43**	,33**	,36**	,46**		
Тест на интернет-аддикцию (Т.А. Никитина, А.Ю. Егоров)		,47**		,26**	,27**	,25**	

Примечание. ** $p < 0,01$, * $p < 0,05$. Пустые ячейки в таблице обозначают отсутствие значимых корреляций между показателями.

3.2. Параметры интернет-зависимости и увлеченности компьютерными играми

3.2.1. Параметры интернет-зависимости и увлеченности компьютерными играми в группе ранней взрослости

Далее мы анализировали данные методик, использующихся для выявления интернет- и компьютерно-игровой зависимостей:

- Шкала интернет-зависимости Чен (CIAS);
- Тест на интернет-аддикцию (Т.А. Никитина, А.Ю. Егоров);

- Тест-опросник увлечённости компьютерными играми А.В. Гришиной (в авторской модификации).

Таблица 9. Показатели выраженности интернет-зависимости по шкале Чен и результат сравнительного анализа женщин и мужчин в группе ранней взрослости

		Шкала компульсивных симптомов	Шкала симптомов отмены	Шкала толерантности	Шкала внутриличностных проблем и проблем, связанных со здоровьем	Шкала управления временем	Ключевые симптомы интернет зависимости	Проблемы, связанные с Интернет зависимостью	Общий CIAS балл
Вся выборка	M	9,96	11,02	7,96	11,46	9,1	28,94	20,56	49,49
	SD	3,02	3,69	2,79	3,72	3,07	8,2	6,25	13,24
	%	10,5	7,3	10,5	8,1	2,4	8,1	1,6	14,5
Женщины	M	10,41	11,19	8,47	11,66	8,97	30,06	10,41	11,19
	SD	2,85	3,5	2,7	3,52	2,85	7,92	5,85	12,73
	%	10,9	7,8	12,5	6,3	1,6	7,8	0	17,2
Мужчины	M	9,48	10,83	7,42	11,25	9,23	27,73	20,48	48,22
	SD	3,13	3,9	2,81	3,94	3,31	8,39	6,7	13,76
	%	10	6,7	8,3	10	3,3	8,3	3,3	11,7
	U	1507	801	448	735	874	560	796	678
	z	2,08	0,6	2,38	0,93	0,23	1,8	0,62	1,21
	Знач.	0,038	0,552	0,017	0,352	0,817	0,072	0,534	0,226

Примечание. % - процент людей с выраженными симптомами в выборке

Из данных, приведенных в таблице 9 мы видим, что средневывборочный уровень интернет-зависимости говорит о склонности у игроков к возникновению интернет-зависимого поведения, при этом у женщин средние оценки выше, чем у мужчин по шкалам Com и Tol ($p < 0,05$).

Общая выраженность зависимости от интернета находится у верхней границы нормы, составляя 9,6 (10,5% выборки с выраженными симптомами) – такие данные дает методика Т.А. Никитиной и А.Ю. Егорова для общей выборки ранней взрослости. Для женщин показатели 9,5 баллов (7,8% выборки с выраженными симптомами) и для мужчин 9,5 (13,3% выборки с выраженными симптомами).

Таблица 10. Показатели вовлеченности в компьютерные игры по тест-опроснику А.В. Гришиной (в авторской модификации)

	Вся выборка		Женщины		Мужчины		U	z	Знач.
	M	SD	M	SD	M	SD			
Шкала уровня эмоционального отношения к КИ (max=30)	11,38	4,38	11,28	4,39	11,48	4,41	1865	-0,27	0,784
Шкала уровня самоконтроля в КИ (max=54)	23,77	8,15	22,89	7,89	24,72	8,39	1698	-1,11	0,266
Шкала уровня целевой направленности на КИ (max=18)	9,71	3,83	9,28	4,01	10,17	3,6	1643	-1,39	0,165
Шкала уровня родительского отношения к тому, что дети играют в КИ (шкала отношения окружения) (max=12)	2,94	1,19	3,00	1,1	2,88	1,29	1739	-0,97	0,333
Шкала уровня предпочтения общения с героями КИ реальному общению (max=18)	7,3	3,18	6,81	3,33	7,82	2,95	1544,5	-1,89	0,059
Суммарный индекс (max=37)	15,87	5,25	15,27	5,25	16,51	5,22	1700,5	-1,10	0,272

Изначально тест-опросник, разработанный А.В. Гришиной, предназначен для группы младших школьников, поэтому использование предложенных автором нормативов для оценки группы ранней взрослости не

является легитимным даже с учетом проведенных нами модификаций вопросов, но, тем не менее, мы можем другим способом оценить полученные нами данные. В таблице 10 отражены средние показатели, которые являются более низкими, чем средние значения по шкалам, что мы можем интерпретировать как умеренный уровень вовлеченности в компьютерные игры. Отдельного упоминания требует шкала отношения окружения к компьютерным играм – здесь полученный нам средний балл практически равен минимальному ($\text{min}=2$). При оценивании же по нормативам методики мы получили, что в общей выборке 10,5% респондентов подвержены компьютерно-игровой зависимости, при этом у мужчин эти показатели выше (11,7%), чем у женщин (9,4%).

3.2.2. Параметры интернет-зависимости и увлеченности компьютерными играми в группе юности

В целом уровень интернет-зависимости у выборки в период юности можно описать как склонность к возникновению интернет зависимого поведения, при этом у девушек средние оценки выше, чем у юношей по надшкалам внутриличностных проблем и проблем, связанных со здоровьем и проблем, связанных с Интернет зависимостью ($p<0,05$) (Таблица 11).

По методике Т.А. Никитиной и А.Ю. Егорова оценки выраженности зависимости от интернета находятся у нижней границы зоны риска, составляя в среднем 10,64 балла (16,7% выборки подвержена зависимости), у девушек средний показатель составил 11,05 баллов (20% выборки подвержена зависимости), и у юношей 10,27 баллов (13,6% выборки подвержено зависимости).

Таблица 11. Показатели выраженности интернет-зависимости по шкале Чен и результат сравнительного анализа женщин и мужчин в группе юности

		Шкала симптомов компульсивных	Шкала симптомов отмены	Шкала толерантности	Шкала внутриличностных проблем и проблем, связанных со здоровьем	Шкала управления временем	Ключевые симптомы интернет зависимости	Проблемы, связанные с Интернет зависимостью	Общий CIAS балл
Вся выборка	M	11,17	12,6	8,24	12,31	9,55	32	21,86	53,86
	SD	3,08	3,7	3,32	3,78	3,12	8,32	6,29	13,68
	%	21,4	9,5	19	11,9	2,4	14,3	2,4	26,2
Женщины	M	11,7	12,95	9,2	13,65	10,05	33,85	23,7	57,55
	SD	2,87	3,63	3,27	3,15	2,84	8,05	5,55	12,43
	%	25	10	30	10	0	15	0	35
Мужчины	M	10,68	12,27	7,36	11,09	9,09	30,32	20,18	50,5
	SD	3,26	3,81	3,19	3,96	3,35	8,37	6,58	14,16
	%	18,2	9,1	9,1	13,6	4,5	13,6	4,5	18,2
	U	177,5	197	145,5	127	174	163,5	139,5	139,5
	z	-1,08	0,58	1,89	2,36	1,17	1,43	2,03	2,03
	Знач.	0,282	0,561	0,058	0,018	0,241	0,154	0,042	0,042

Примечание. % - процент людей с выраженными симптомами в выборке

В таблице 12 отражены средние показатели, которые являются более низкими, чем средние значения по шкалам, что мы можем интерпретировать как умеренный уровень вовлеченности в компьютерные игры. Оценка с использованием нормативов показала, что в общей выборке 11,9% респондентов подвержены компьютерно-игровой зависимости, при этом у мужчин эти показатели выше (18,2%), чем у женщин (10,0%).

Таблица 12. Показатели вовлеченности в компьютерные игры по тест-опроснику А.В. Гришиной (в авторской модификации)

	Вся выборка		Женщины		Мужчины		U	z	Знач.
	M	SD	M	SD	M	SD			
Шкала уровня эмоционального отношения к КИ (max=30)	12,05	5,01	11,05	4,62	12,95	5,28	164,5	-1,41	0,16
Шкала уровня самоконтроля в КИ (max=54)	24,55	8,71	23,9	8,26	25,14	9,25	210	-0,25	0,801
Шкала уровня целевой направленности на КИ (max=18)	10,5	3,82	9,75	4,22	11,18	3,38	180	-1,01	0,311
Шкала уровня родительского отношения к тому, что дети играют в КИ (шкала отношения окружения) (max=12)	3,24	1,71	3,15	1,27	3,32	2,06	207	-0,35	0,729
Шкала уровня предпочтения общения с героями КИ реальному общению (max=18)	6,45	2,85	5,7	2,83	7,14	2,75	152,5	-1,72	0,086
Суммарный индекс (max=37)	16,12	5,48	15,32	5,36	16,85	5,6	197	-0,58	0,562

По авторской методике мы получили, что в целом оценки соответствуют средней выраженности типов увлеченности, кроме увлеченности по типу аддикция, она выражена на высоком уровне (Таблица 13).

Таблица 13. Показатели вовлеченности в компьютерные игры по авторской методике

	Среднее значение	Стандартное отклонение
Аддикция	0,31	1,04
Чувство сообщества	-0,38	0,82
Эмоциональная поддержка	-0,31	0,75
Погружение	0,01	0,92
Потоковость	-0,05	0,75
Идентификация	-0,20	0,91

3.3. Личностные особенности играющих в компьютерные игры

3.3.1. Личностные особенности группы ранней взрослости

Представим результаты, полученные при помощи методик личностного блока:

- Нехасо (М. Эштон, К. Ли);
- Методика «Способность самоуправления» (тест ССУ) Н.М. Пейсахова;
- Диагностика моральных оснований (Дж. Грэм и др. на основе теории Дж. Хайдта).

Данные о личностных чертах представлены в таблице 14. Данные по фасеткам можно найти в приложении D.

Полученные нами данные мы сопоставляли с данными общероссийской выборки, представленными в публикациях по валидации методики при помощи одновыборочного t-критерия. Значимыми различия оказались по трем шкалам. Играющие в компьютерные игры характеризуются большей интровертированностью ($p < 0,001$), доброжелательностью ($p < 0,01$) и меньшей сознательностью ($p < 0,001$). Также на уровне тенденции ($p < 0,1$) мы можем отметить, что они характеризуются более низкими показателями Открытости опыту и Честности. Усредненный портрет играющего представлен на рисунке 7.

Далее мы сопоставляли данные мужской части выборки с мужской частью среднестатистической выборки и женскую с женской. Так, мужчины игроки характеризуются большей выраженностью фактора Честность/Скромность ($p < 0,05$), и они более интровертивны ($p < 0,001$) и менее сознательны ($p < 0,01$). На уровне тенденции они более эмоциональны и доброжелательны ($p < 0,1$).

Таблица 14. Показатели личностных черт по опроснику Нехасо

Диспозиционные черты		Честность/ Скромность	Эмоцио- нальность	Экстра- версия	Доброжела- тельность	Созна- тельность	Открытость опыту
М (вся выборка)	Средние и стандартные отклонения российская выборка	3,41	3,21	3,31	2,84	3,52	3,55
SD (вся выборка)		0,69	0,69	0,72	0,63	0,61	0,6
М (женщины)		3,49	3,47	3,27	2,84	3,54	3,57
SD (женщины)		0,67	0,62	0,71	0,63	0,6	0,58
М(мужчины)		3,32	2,83	3,34	2,83	3,51	3,49
SD (мужчины)		0,7	0,6	0,73	0,65	0,62	0,62
М (вся выборка)	Средние и стандартные отклонения выборка игроков	3,38	3,18	2,76	2,99	3,3	3,46
SD (вся выборка)		0,61	0,69	0,72	0,6	0,52	0,54
М (женщины)		3,29	3,37	2,65	3,02	3,32	3,54
SD (женщины)		0,66	0,67	0,8	0,6	0,52	0,52
М(мужчины)		3,48	2,98	2,88	2,96	3,28	3,38
SD (мужчины)		0,54	0,66	0,6	0,61	0,54	0,54
U	Сравнительный анализ женщин и мужчин игроков	1565	1210,5	1536	1758,5	1851,5	1608
Z		-1,78	-3,55	-1,92	-0,81	-0,34	-1,56
Знач.		0,076	0	0,055	0,419	0,732	0,119

Играющие женщины отличаются большей интровертированностью ($p < 0,001$), большей доброжелательностью ($p < 0,05$) и меньшей сознательностью ($p < 0,001$). На уровне тенденции ($p < 0,1$) у них чуть меньше выражен фактор Честность/Скромность.

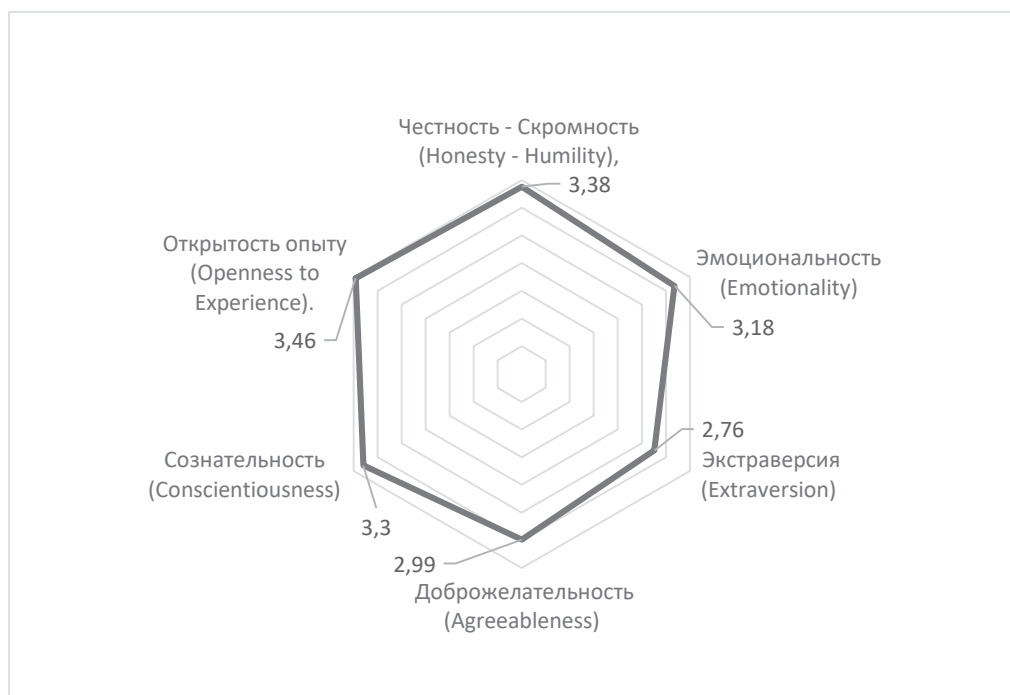


Рисунок 7 – Усредненный портрет игрока по методике NEHАСO

Таблица 15. Показатели способности самоуправления по методике «Способность самоуправления» (тест ССУ) Н.М. Пейсахова и др.

Показатели (max=6)	М (выборки)	SD (выборки)	Уровни способности самоуправления
Анализ противоречий	3,19	1,58	Средний
Прогнозирование	3,71	3,47	Средний
Целеполагание	3,22	1,58	Средний
Планирование	3,56	1,58	Средний
Критерий оценки качества	3,23	1,36	Средний
Принятие решения	4,05	1,64	Выше среднего
Самоконтроль	3,85	1,43	Средний
Коррекция	3,22	1,53	Средний
Общая способность	28,02	10,25	Средний

Таблица 16. Данные по методике MFQ-30

Моральные основания		Забота/ Care	Справедливость /Fairness	Лояльность/ Loyalty	Уважение/ Respect	Чистота/ Purity	
M (вся выборка)	Средние и стандартные отклонения российской выборка	3,51	3,53	2,94	2,67	3,15	
SD (вся выборка)		0,76	0,67	0,76	0,74	0,78	
M (женщины)		3,5	3,48	2,9	2,62	3,2	
SD (женщины)		0,71	0,61	0,7	0,72	0,79	
M(мужчины)		3,11	3,34	3,1	2,92	3,23	
SD (мужчины)		0,89	0,75	0,91	0,77	0,72	
M (вся выборка)	Средние и стандартные отклонения выборка игроков	3,45	3,74	2,48	2,33	2,38	
SD (вся выборка)		0,76	0,71	0,77	0,85	0,93	
M (женщины)		3,56	3,75	2,52	2,21	2,41	
SD (женщины)		0,78	0,62	0,82	0,89	1,02	
M(мужчины)		3,33	3,72	2,44	2,46	2,34	
SD (мужчины)		0,74	0,8	0,73	0,78	0,84	
U	Сравнительный анализ женщин и мужчин		1504,5	1843	1763,5	1613	1758
Z			-2,09	-0,39	-0,79	-1,54	-0,82
Знач.	игроков		0,037	0,699	0,432	0,124	0,417

Способность к самоуправлению по методике Н.М. Пейсахова и др. у играющих можно оценить как среднюю (Таблица 15).

По методике моральных оснований мы получили следующие различия с общероссийской выборкой [Сычев О.А., Протасова И.Н., Белоусов К.И., 2018] (Таблица 16):

- Большой уровень выраженности справедливости ($p < 0,01$);
- Более низкий уровень внутригрупповой лояльности ($p < 0,001$);
- Более низкий уровень уважения (к авторитетам) ($p < 0,001$);
- Более низкий уровень чистоты ($p < 0,001$);

У выделенных в отдельную группу мужчин-игроков мы наблюдаем сходную картину:

- Более высокий уровень заботы ($p < 0,05$);
- Более высокий уровень справедливости ($p < 0,001$);
- Более низкий уровень внутригрупповой лояльности ($p < 0,001$);
- Более низкий уровень уважения (к авторитетам) ($p < 0,001$);
- Более низкий уровень чистоты ($p < 0,001$);

У женщин-игроков мы наблюдаем:

- Большой уровень выраженности справедливости ($p < 0,001$);
- Более низкий уровень внутригрупповой лояльности ($p < 0,001$);
- Более низкий уровень уважения (к авторитетам) ($p < 0,001$);
- Более низкий уровень чистоты ($p < 0,001$).

3.3.2. Личностные особенности группы юности

По аналогии с анализом, представленным в предыдущем параграфе мы провели анализ данных полученных для группы юношества.

Для методики Нехасо результаты по шкалам личностных черт представлены в таблице 17. Данные по фасеткам представлены в приложении D.

Таблица 17. Показатели личностных черт по опроснику Нехасо

Диспозиционные черты		Честность/ Скромность	Эмоцио- нальность	Экстра- версия	Доброжела- тельность	Сознатель- ность	Открытость опыту
M (вся выборка)	Средние и стандартные отклонения российская выборка	3,26	3,12	2,71	3,00	3,13	3,20
SD (вся выборка)		0,615	0,58	0,82	0,51	0,54	0,54
M (женщины)		3,12	3,21	2,77	3,12	3,24	3,24
SD (женщины)		0,69	0,58	0,91	0,45	0,56	0,55
M(мужчины)		3,38	3,03	2,65	2,89	3,02	3,18
SD (мужчины)		0,519	0,59	0,76	0,54	0,52	0,55
M (вся выборка)	Средние и стандартные отклонения выборка игроков	159	196,5	202	163,5	167,5	217
SD (вся выборка)		-1,54	-0,59	-0,45	-1,43	-1,32	-0,08
M (женщины)		0,124	0,553	0,65	0,154	0,185	0,94
SD (женщины)		3,26	3,12	2,71	3,00	3,13	3,20
M(мужчины)		0,615	0,58	0,82	0,51	0,54	0,54
SD (мужчины)		3,12	3,21	2,77	3,12	3,24	3,24
U	Сравнитель- ный анализ женщин и мужчин игроков	0,69	0,58	0,91	0,45	0,56	0,55
Z		3,38	3,03	2,65	2,89	3,02	3,18
Знач.		0,519	0,59	0,76	0,54	0,52	0,55

В группе юношества мы можем отметить более низкие уровни экстраверсии ($p < 0,001$), добросовестности ($p < 0,001$) и открытости опыту ($p < 0,001$), чем у среднестатистической общероссийской выборки, но при этом более высокие на уровне тенденции показатели доброжелательности ($p < 0,1$).

Юноши, увлеченные компьютерными играми по отношению к среднестатистическим мужчинам отличаются большей интровертированностью ($p < 0,01$), меньшей добросовестностью ($p < 0,01$) и меньшей открытостью опыту ($p < 0,05$).

У девушек-игроков по сравнению со среднестатистическими женщинами мы отмечаем более низкие оценки по фактору Честность/Скромность ($p < 0,05$), меньшую добросовестность ($p < 0,05$) и открытость опыту ($p < 0,05$), а также большую интровертированность ($p < 0,05$) и доброжелательность ($p < 0,05$). При этом на уровне тенденции ($p < 0,1$) мы наблюдаем у девушек меньшую эмоциональность.

Таблица 18. Показатели способности самоуправления по методике «Способность самоуправления» (тест ССУ) Н.М. Пейсахова др.

Показатели	М (выборки)	SD (выборки)	Уровни способности самоуправления
Анализ противоречий	2,90	1,16	Ниже среднего
Прогнозирование	3,43	1,82	Ниже среднего
Целеполагание	2,86	1,42	Ниже среднего
Планирование	3,19	1,29	Ниже среднего
Критерий оценки качества	3,07	1,33	Ниже среднего
Принятие решения	3,83	1,67	Средний
Самоконтроль	3,71	1,49	Средний
Коррекция	3,00	1,51	Ниже среднего
Общая способность	26,00	8,61	Ниже среднего

Таблица 19. Данные по методике MFQ-30

Моральные основания		Забота/ Care	Справедливость /Fairness	Лояльность/ Loyalty	Уважение/ Respect	Чистота/ Purity
Средние и стандартные отклонения российской выборка	М (вся выборка)	3,28	3,58	2,63	2,55	2,55
	SD (вся выборка)	0,91	0,82	0,69	0,76	0,98
	М (женщины)	3,5	3,6	2,77	2,58	2,53
	SD (женщины)	0,97	0,84	0,79	0,84	1,15
	М(мужчины)	3,08	3,57	2,51	2,53	2,57
	SD (мужчины)	0,81	0,82	0,58	0,7	0,82
Средние и стандартные отклонения выборка игроков	М (вся выборка)	140	204	176,5	190	208,5
	SD (вся выборка)	-2,03	-0,41	-1,10	-0,76	-0,29
	М (женщины)	0,043	0,685	0,271	0,448	0,771
	SD (женщины)	3,28	3,58	2,63	2,55	2,55
	М(мужчины)	0,91	0,82	0,69	0,76	0,98
	SD (мужчины)	3,5	3,6	2,77	2,58	2,53
Сравнительный анализ женщин и мужчин игроков	U	0,97	0,84	0,79	0,84	1,15
	Z	3,08	3,57	2,51	2,53	2,57
	Знач.	0,81	0,82	0,58	0,7	0,82

Способность к самоуправлению по методике Н.М. Пейсахова и др. у играющих можно оценить, как находящуюся на уровне ниже среднего, что с теоретической точки зрения объясняется тем, что в этот период механизмы самоуправления еще формируются (Таблица 18).

По методике моральных оснований мы получили следующие различия с общероссийской выборкой [Сычев О.А., Протасова И.Н., Белоусов К.И., 2018] (Таблица 19):

- Более низкий уровень выраженности справедливости ($p < 0,1$);
- Более низкий уровень внутригрупповой лояльности ($p < 0,01$);
- Более низкий уровень чистоты ($p < 0,001$);

Юноши-игроки отличаются более низким уровнем внутригрупповой лояльности ($p < 0,01$), более низким уровнем уважения (к авторитетам) ($p < 0,05$) и более низким уровнем чистоты ($p < 0,01$).

Девушки-игроки отличаются на уровне тенденции более низким уровнем чистоты ($p < 0,1$).

3.4. Кризисные и стрессовые переживания играющих в компьютерные игры

3.4.1. Кризисные и стрессовые переживания группы ранней взрослости

У игроков в компьютерные игры, принадлежащих к группе ранней взрослости, сильно выражены кризисные переживания. Согласно использованной методике авторства В.Р. Манукян средний суммарный балл в выборке равен 83,36 из 240 возможных, что соответствует 34,7%, с вариацией от 0 до 190 (79,2%). Нормой же является количество первичных баллов 31 до 70 [Головей Л.А. и др., 2013].

Таблица 20. Данные по анкете кризисных переживаний В.Р. Манукян

Вид кризисного переживания		кризис идентичности (самоопределения)	кризис обучения	профессионал ный кризис	кризис вхождения	сумма
Вся выборка	M	3,73	27,79	9,92	37,71	83,36
	SD	3,82	22,4	8,7	28,81	53,3
	M %	37,34	25,26	33,07	26,94	34,73
Женщины	M	4,77	33,39	10,39	43,78	94,56
	SD	4,05	19,81	7,82	24,98	48,6
	M %	47,66	30,36	34,64	31,27	39,4
Мужичины	M	2,7	23,23	9,23	32,47	71,92
	SD	3,27	23,94	9,58	31,58	55,95
	M %	27	21,12	30,78	23,19	29,97
	U	1348	1281	1630	1333,5	1407,5
	Z	-2,91	-3,2	-1,45	-2,93	-2,56
	Знач.	0,004	0,001	0,146	0,003	0,01

Примечание. M % - средняя выраженность кризисных переживаний, выраженная в процентах

Продолжение таблицы 20

Вид кризисного переживания		кризис нереализованности	кризис бесперспективности	кризис опущенности	биографический кризис	общепсихологический признак кризиса
Вся выборка	M	9,47	15,31	13,92	38,7	3,21
	SD	6,36	10,03	8,61	22,8	3,41
	M %	47,34	51,04	46,41	48,38%	32,11
Женщины	M	10,3	16,91	15,58	42,78	3,23
	SD	6,12	10,23	8,14	21,92	3,59
	M %	51,48	56,35	51,93	53,48%	32,34
Мужчины	M	8,47	13,07	11,87	33,4	3,35
	SD	6,53	9,5	8,75	22,91	3,25
	M %	42,33	43,56	39,56	41,75%	33,5
	U	1590,5	1492	1452	1447,500	1853
	Z	-1,65	-2,15	-2,34	-2,364	-0,34
	Знач.	0,099	0,032	0,019	0,018	0,732

Примечание. M % - средняя выраженность кризисных переживаний, выраженная в процентах

Таблица 21. Данные по опроснику повседневного стресса

Вид стрессового переживания	Финансы	Планирование	Семья	Окружающая действительность	Самочувствие – Одиночество	Общее самочувствие	Конкуренция
Общероссийская я выборка	M (женщины)	19,49	27,51	14,21	25,00	29,82	25,47
	SD (женщины)	19,33	22,83	17,56	21,00	20,67	21,37
	M (мужчины)	12,7	19,11	10,97	14,83	20,89	16,32
	SD (мужчины)	15,42	20,31	15,74	17,22	18,91	18,81
Выборка игроков	M (женщины)	14,98	14,44	8,41	18,63	18,97	13,41
	SD (женщины)	9,51	10,9	6,91	9,42	9,69	7,97
	M (мужчины)	9,45	9,67	9,83	11,57	15,37	11,03
	SD(мужчины)	9,06	10,86	11,2	12,04	11,53	11,1
U	1455	1232,5	1365	1829,5	1068,5	1477	1426,5
Z	-2,33	-3,443	-2,784	-0,454	-4,262	-2,217	-2,471
Знач.	0,02	0,001	0,005	0,65	0,00	0,027	0,013

Продолжение таблицы 21

Вид стрессового переживания	Работа – Дела	Взаимоотношения с окружающими	Нарушение планов
Общероссийская выборка	M (женщины)	15,88	13,68
	SD (женщины)	17,88	17,6
	M (мужчины)	10,74	15,86
	SD (мужчины)	16,45	19,18
	M (женщины)	25,52	9,83
	SD (женщины)	17,95	8,17
Выборка игроков	M (мужчины)	20,22	10,67
	SD(мужчины)	22,53	10,14
Сравнительный анализ женщин и мужчин игроков	U	1432,5	1911,5
	Z	-0,963	-0,043
	Знач.	0,015	0,966

Наиболее выраженными кризисами являются кризис бесперспективности (51%), нереализованности (47%) и опустошенности (46%) (Таблица 20).

В отношении стрессовых переживаний картина предстает не такой однозначной: по методике М.Д. Петраш баллы по одним шкалам превышают средние показатели в общей выборке, в то время как по другим оказываются ниже [Савеньшева С.С., Головей Л.А., Петраш М.Д., Стрижицкая О.Ю., 2019]. Наиболее выраженными у игроков являются переживания финансового благополучия (46,8%) и переживания, связанные с работой и делами (34,3%) (Таблица 21).

Значимость полученных нами различий мы также проверяли при помощи одновыборочного t-критерия. В публикациях не приведены результаты для общероссийской выборки как таковой, поэтому мы могли сравнить лишь женщин с женщинами и мужчин с мужчинами.

У мужчин-игроков значимыми различиями с общероссийской выборкой являются показатели по шкалам «Нарушение планов», «Семья», «Общее самочувствие» и «Конкуренция» ($p < 0,001$), а также «Планирование», «Взаимоотношения с окружающими» ($p < 0,01$), «Работа – Дела» и «Самочувствие – Одиночество» ($p < 0,05$). Оценки по шкалам «Взаимоотношения с окружающими» и «Работа-дела» у мужчин выше, чем у среднестатистической выборки.

У женщин-игроков значимыми являются различия по всем шкалам, при этом по шкалам «Взаимоотношения с окружающими», «Нарушение планов», «Планирование», «Семья», «Окружающая действительность», «Самочувствие – Одиночество», «Общее самочувствие» и «Конкуренция» значимость различий со среднестатистическими женщинами меньше 0,001, а по шкалам «Финансы» и «Работа – Дела» - 0,05. Оценки по шкалам «Взаимоотношения с окружающими», «Работа-дела», «Финансы» у женщин-игроков выше, чем у

среднестатистической выборки, по остальным названным шкалам – ниже (Рисунок 8).

Суммарный усредненный балл по методике «Список стрессовых ситуаций» равен 281. Нормативным средним является 767, что можно интерпретировать как малое количество глобальных стрессоров, с которыми игроки сталкиваются.

С другой стороны, мы получили у играющих индекс ресурсности по методике «Потери и приобретения персональных ресурсов» (ОППР) (Н.Е. Водопьянова, М.В. Штейн) равный 1,22, что является высоким согласно нормативам и низкий показатель устойчивости к источникам стресса (Е.В. Распопин) - 120,94 первичных балла. Первичные баллы по шкалам «Я сам» «Другие люди» и «Мир вокруг» равны, соответственно, 42,75, 42,97, 35,22 баллам.

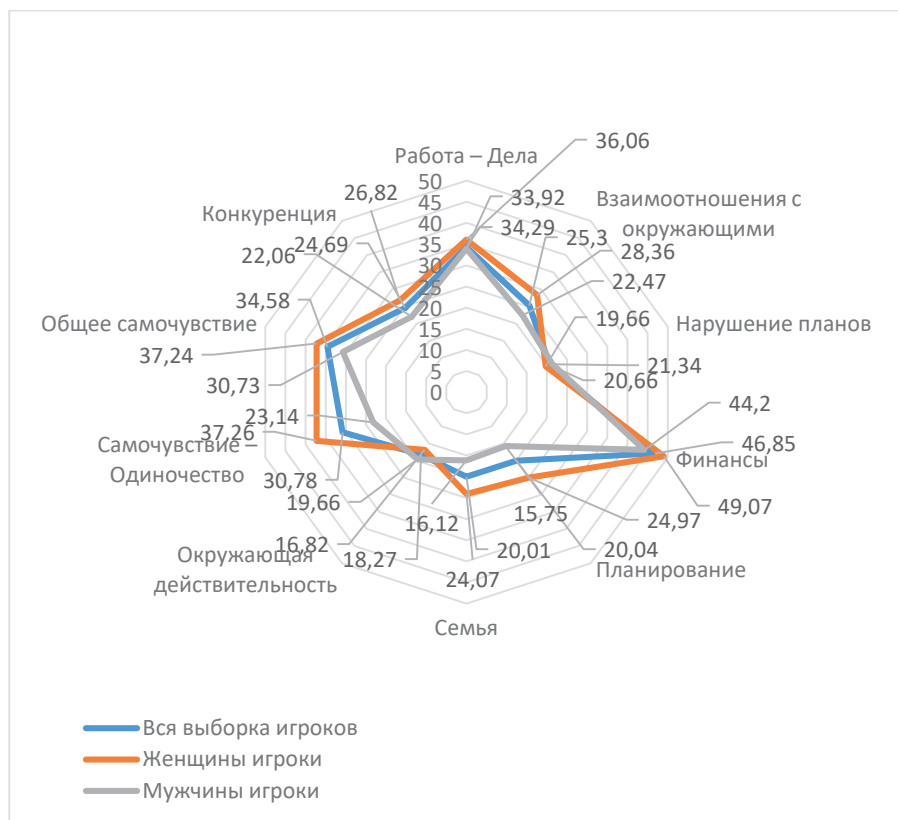


Рисунок 8 – Портрет стрессовых переживаний игроков

Свое эмоциональное состояние согласно методике «Самооценка эмоциональных состояний» (А. Уэссман, Д. Рикс) играющие оценивают, как среднее, при этом это среднее с 22,41 средними суммарными баллами (ближе к высокому) и 6,05, 4,98, 5,72 и 5,66 по шкалам «Спокойствие – тревожность», «Энергичность – усталость», «Приподнятость – подавленность» и «Чувство уверенности в себе – чувство беспомощности» соответственно.

3.4.2. Кризисные и стрессовые переживания группы юности

У методики «анкета кризисных переживаний А.А. Банновой и В.Е. Василенко» нет нормативов, однако, с учетом того, что максимальный балл по каждой шкале это 50, а суммарный – 200 мы можем интерпретировать полученные нами результаты как умеренную выраженность кризисных переживаний (Таблица 22).

У юношей игроков мы наблюдаем более низкие оценки по шкале «Нарушение планов» ($p < 0,01$), «Планирование» ($p < 0,001$), «Семья» ($p < 0,01$), «Самочувствие – Одиночество» ($p < 0,05$), «Общее самочувствие» ($p < 0,001$) и «Конкуренция» ($p < 0,05$).

У девушек-игроков мы наблюдаем ряд стрессовых переживаний, находящихся на более высоком уровне, чем у среднестатистической выборки, а именно: «Взаимоотношения с окружающими» ($p < 0,05$) и «Финансы» ($p < 0,01$), при этом по другим шкалам, полученные усредненные баллы, напротив, оказываются ниже нормативных значений. Такими шкалами являются шкалы: «Нарушение планов» ($p < 0,05$), «Планирование» ($p < 0,001$), «Семья» ($p < 0,001$), «Окружающая действительность» ($p < 0,001$), «Самочувствие – Одиночество» ($p < 0,001$), «Общее самочувствие» ($p < 0,001$) и «Конкуренция» ($p < 0,001$) (Таблица 23).

Таблица 22. Данные по анкете кризисных переживаний А.А. Банновой и В.Е. Василенко

Вид кризисного переживания		Энергетическая яма	Неудовлетворенность настоящим	Трудности в отношениях	Проблемы самоопределения, идентичности, страх будущего	Сумма
Выборка	M	18,95	15,67	13,07	14,43	62,12
	SD	9,34	10,11	7,73	10,62	29,05
Девушки	M	21	15,25	14,85	13,95	65,05
	SD	9,62	8,87	9,37	11,99	33,08
Юноши	M	17,09	16,05	11,45	14,86	59,45
	SD	8,87	11,31	5,61	9,48	25,32
U		162,5	214,5	186	171,5	207,5
Z		-1,451	-0,139	-0,858	-1,223	-0,32
Знач.		0,147	0,89	0,391	0,221	0,753

Таблица 23. Данные по опроснику повседневного стресса

Вид стрессового переживания	Средние и стандартные отклонения выборка игроков				Сравнительный анализ девушек и юношей игроков		
	Девушки		Юноши		U	Z	Знач.
	М	SD	М	SD			
Работа – Дела	37,55	17,37	25,95	19,75	135,500	-2,131	0,033
Взаимоотношения с окружающими	23,00	13,40	17,73	22,53	122,000	-2,472	0,013
Нарушение планов	9,40	7,06	9,50	7,86	219,500	-0,013	0,990
Финансы	32,10	11,40	24,82	26,34	110,000	-2,773	0,006
Планирование	12,05	6,72	6,59	7,18	106,000	-2,882	0,004
Семья	13,05	10,55	9,18	12,44	143,000	-1,947	0,052
Окружающая действительность	9,30	5,09	8,50	11,38	153,000	-1,696	0,090
Самочувствие – Одиночество	18,30	7,19	9,59	10,31	84,000	-3,432	0,001
Общее самочувствие	17,70	7,62	11,05	7,61	114,500	-2,662	0,008
Конкуренция	14,30	7,86	10,05	11,28	146,000	-1,868	0,062

По методике «Список стрессовых ситуаций» суммарный средний балл равен 212, а средним для популяции считается 767. Это говорит о том, что уровень глобальных стрессоров у игроков значительно меньше.

Средний индекс ресурсности по опроснику «Потери и приобретения персональных ресурсов» (ОППР) (Н.Е. Водопьянова, М.В. Штейн) равен 1,18, что является высоким согласно нормативам.

С другой стороны, по шкале устойчивости к источникам стресса (Е.В. Распопин) играющие показывают низкие показатели стрессоустойчивости со средними первичными баллами по шкале «Я сам» - 43,00, по шкале «Другие люди» - 43,86, по шкале «Мир вокруг» - 36,52, и 123,00 по суммарному баллу.

Свое эмоциональное состояние согласно методике «Самооценка эмоциональных состояний» (А. Уэссман, Д. Рикс) играющие оценивают, как

среднее, при этом это среднее с 21,98 средними суммарными баллами (ближе к высокому) и 6,02, 5,07, 5,52 и 5,35 по шкалам «Спокойствие – тревожность», «Энергичность – усталость», «Приподнятость – подавленность» и «Чувство уверенности в себе – чувство беспомощности» соответственно.

3.5. Сравнительный анализ по уровню игровой активности

3.5.1. Сравнительный анализ в группе ранней взрослости

Все респонденты сообщили о наличии компьютерно-игрового опыта, поэтому границу между активно играющими и мало играющими мы провели следующим образом: активно играющими мы сочли респондентов, которые играют в компьютерные игры раз в неделю и чаще (97 человек), мало играющими (27 человек) – реже одного раза в неделю.

Проверка при помощи критерия Шапиро-Уилка показала отсутствие нормального распределения в выборках, поэтому мы приняли решение использовать U-критерий Манна-Уитни. По результатам сравнительного анализа мы получили следующие различия между группами активно играющих и малоиграющих.

То, что у активно играющих выражены сильнее часть типов увлеченности, а именно Аддикция ($p < 0,001$), Чувство сообщества ($p < 0,01$), Эмоциональная поддержка ($p < 0,05$) и погружение ($p < 0,01$) не вызывает противоречий. Выше уровень вовлеченности по методике А. В. Гришиной, что находит отражение как в суммарном индексе увлеченности ($p < 0,001$), так и в шкалах эмоционального отношения ($p < 0,001$), самоконтроля ($p < 0,001$), целевой направленности ($p < 0,001$), родительского отношения (отношения окружения) ($p < 0,05$) и предпочтения виртуального общения ($p < 0,001$).

Активно играющие отмечают у себя меньшее количество эмоциональных потерь за последние полгода ($p < 0,05$) (методика

Н.Е. Водопьяновой и М.В. Штейн), меньшие переживания кризиса опустошенности ($p < 0,05$) (методика В.Р. Манукян), и меньшее количество стрессовых переживаний как в долгосрочной перспективе в целом ($p < 0,05$), в особенности со стороны профессиональной сферы ($p < 0,05$) (методика М.Б. Маркса), так и в повседневных стрессорах со стороны финансовой стороны жизни ($p < 0,05$), со стороны планирования ($p < 0,05$), семьи ($p < 0,05$), общего самочувствия ($p < 0,05$) и вынужденной конкуренции ($p < 0,05$) (методика М.Д. Петраш).

Активно играющие имеют большую способность к самоуправлению, что выражается в способности лучше оценивать противоречия ($p < 0,05$) и быстрее переходить от раздумий непосредственно к действию ($p < 0,05$) (методика Н.М. Пейсахова), также они менее тревожны ($p < 0,05$) и более критичны в своих оценках других людей ($p < 0,05$) (Нехасо).

3.5.2. Сравнительный анализ в группе юности

Также, как и в группе ранней взрослости, все опрошенные сообщили о наличии компьютерно-игрового опыта, и поэтому границу между активно играющими и мало играющими мы провели тем же образом, как и в группе ранней взрослости. Так, активно играющими в выборке являются 35 человек, а малоиграющими 7.

Наличие значимых различий между активно играющими и малоиграющими по факторам Аддикция ($p < 0,001$), Погружение ($p < 0,05$) и Потоковость ($p < 0,05$) с более высоким баллами у активно играющих предстает закономерным, точно также как и различия по методикам Т.А. Никитиной и А.Ю. Егорова ($p < 0,001$) и А.В. Гришиной, как по суммарному баллу ($p < 0,001$), так и по ряду шкал: эмоционального отношения к компьютерным играм (Иэ) ($p < 0,01$), уровня самоконтроля в компьютерных играх (Ис) ($p < 0,01$), выраженности целевой направленности на компьютерные игры (Иц) ($p < 0,01$)

и шкале уровня предпочтения общения с героями КИ реальному общению (Ио) ($p < 0,001$).

Со стороны личностных черт активно играющие отличаются меньшей тревожностью ($p < 0,01$), меньшим добродушием ($p < 0,05$) и неординарностью ($p < 0,01$), но большей креативностью ($p < 0,01$). Они меньше склонны уважать авторитеты ($p < 0,05$) и испытывают меньше стрессовых переживаний со стороны финансов ($p < 0,01$), планирования ($p < 0,05$) и взаимоотношений с семьей ($p < 0,001$).

3.6. Сравнительный анализ юношей и взрослых, играющих в компьютерные игры

Далее мы сопоставляли между собой группу юности и группу ранней взрослости. Так у юношей сильнее выражены симптомы интернет-зависимости, как по надшкале Ключевых симптомов ($p < 0,05$), так и по шкалам компульсивных симптомов ($p < 0,05$) и симптомов отмены ($p < 0,05$). По авторской методике мы наблюдаем, что юноши имеют меньшую выраженность такого типа увлеченности, как «Чувство сообщества» ($p < 0,05$), что говорит о том, что они меньше ищут в играх именно общение. Со стороны личностных черт юноши отличаются меньшим упорством ($p < 0,05$) и меньшей открытостью опыту ($p < 0,01$), что в основном проявляется как более низкий уровень любопытства ($p < 0,05$).

Полученные различия между группой ранней взрослости и юношества согласуются с данными исследований о возрастных особенностях, так в личностных чертах мы отмечаем более низкие оценки по Любознательности, что подтверждает утверждение, что у значительной части старших подростков и юношей познавательные вопросы занимают очень скромное место [Шумакова Н.Б., 2003], более низкие оценки по фасетке Упорство, что,

возможно, говорит о продолжающемся процессе формирования волевых качеств, а более низкие оценки по фasetке открытость опыту сигнализируют о юношеском максимализме, и тенденции людей этого периода разделять мир на черное и белое.

Большая выраженность симптоматики интернет-зависимости у юношей по сравнению со взрослыми перекликается с данными Е.Ю. Казариновой и А.Б. Холмогоровой [Казаринова Е.Ю., Холмогорова А.Б., 2021], получивших различия между школьниками и студентами на уровне тенденции, а меньшие оценки по фактору Чувство сообщества по сути отражают склонности юношей к изоляции и отчуждению.

Сравнительный анализ группы юности и группы ранней взрослости был опубликован в тезисах [Глинкина Л. С., Василенко В. Е. 2022 d].

3.7. Предикторы предпочтений разных видов компьютерных игр и вовлеченности в них

3.7.1. Предикторы предпочтений разных видов игр в период ранней взрослости

Далее мы при помощи регрессионного анализа определяли предикторы увлеченности разными видами компьютерных игр. Зависимыми переменными выступали шкалированные предпочтения игр по персонажности, по наличию морального выбора, по количеству игроков и по расположению камеры, а в качестве независимых - показатели личностных особенностей, а также кризисных и стрессовых переживаний по психодиагностическим методикам. Предварительный анализ на меньшей выборке был опубликован в рамках статей [Глинкина Л. С., Василенко В. Е.

2021 а, Глинкина Л.С., Василенко В.Е. 2021 б и Glinkina L., Vasilenko V., 2022 с].

Таблица. 24. Данные регрессионного анализа для модели с персонажностью на всей выборке

Модель для «Персонажность»			
R= 0,743 R²= 0,220			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		8,104	,000
Нехасо			
Упорство	-0,280	-3,355	0,001
Развитое эстетическое чувство	0,250	3,106	0,002
Креативность	0,187	2,186	0,031
Диагностика моральных оснований			
Уважение (к авторитетам)	-0,165	-2,045	0,043
Шкала устойчивости к источникам стресса			
Мир вокруг	-0,244	-2,915	0,004
Методика «Способность самоуправления»			
Принятие решения	0,282	3,060	0,003
Опросник повседневных стрессоров			
Семья	-0,229	-2,756	0,007

Предпочтения игр по персонажности на 22% объясняется личностными чертами и стрессовыми переживаниями. В большей степени предпочитающие игры с персонажем отличаются меньшим упорством, больше развитым эстетическим чувством и большей креативностью. Они легче принимают решения, но при этом более стрессогенно оценивают мир вокруг и меньше уважают авторитеты. Также предпочитающие игры с персонажем испытывают меньше стрессовых переживаний со стороны семьи (Таблица 24).

Предпочтения игр по наличию или отсутствию морального выбора лишь на 3,7% объясняются предложенными нами факторами, а именно социабельностью. Предпочитающие игры с моралью имеют большие оценки по этой фасетке Нехасо (Таблица 25).

Таблица 25. Данные регрессионного анализа для модели с моральным выбором на всей выборке

Модель для «Моральный выбор» R= 0,193 R²= 0,037			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		25,783	0,000
Нехасо			
Социабельность	0,193	2,169	0,032

Таблица 26. Данные регрессионного анализа для модели с количеством игроков на всей выборке

Модель для «Количество игроков» R= 0,588 R²= 0,346			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		4,800	0,000
Нехасо			
Смелость в социальных ситуациях	0,226	2,964	0,004
Добродушие	-0,172	-2,149	0,034
Неординарность	-0,290	-3,769	0,000
Гибкость	-0,181	-2,286	0,024
Креативность	0,172	2,216	0,029
Самооценка эмоциональных состояний			
Спокойствие	0,330	4,039	0,000
Опросник повседневных стрессоров			
Общее самочувствие	0,180	2,253	0,026

Предпочтения игр по количеству игроков (однопользовательские, кооперативные, многопользовательские) на 34,6% объясняются личностными чертами и стрессовыми переживаниями. Предпочитающие игры с большим количеством игроков отличаются большей смелостью в социальных ситуациях и большей креативностью, но при этом они менее гибки в общении, менее добродушны и более критично относятся к неординарности других людей. Играющие в многопользовательские игры ощущают себя более спокойными и отмечают у себя меньшее количество стрессоров со стороны общего самочувствия (Таблица 26).

Для модели с положением камеры относительно персонажа уравнение регрессии не дает вывести ни одного значимого предиктора в рамках предложенной нами структуры предикторов.

3.7.2. Предикторы предпочтений разных видов компьютерных игр в период юности

Предпочтения игр по персонажности у юношей на 83,9% объясняется личностными чертами, кризисными и стрессовыми переживаниями. В большей степени предпочитающие игры с персонажем отличаются меньшей способностью к прощению, но большей смелостью в социальных ситуациях. Юноши, предпочитающие в большей степени игры с персонажем, имеют более высокие оценки по моральному основанию справедливость, но более низкие по уважению к авторитетам.

Таблица 27. Данные регрессионного анализа для модели с персонажностью на всей выборке

Модель для «Персонажность»			
R= 0,916 R²= 0,839			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		2,983	0,006
Нехасо			
Способность прощать	-0,329	-3,864	0,001
Смелость в социальных ситуациях	0,361	4,322	0,000
Диагностика моральных оснований			
Уважение(к авторитетам)	-0,258	-3,132	0,004
Справедливость	0,382	4,261	0,000
Анкета кризисных переживаний для старшеклассников			
Энергетическая яма	0,345	4,392	0,000
Самооценка эмоциональных состояний			
Спокойствие	0,182	2,259	0,031
Опросник повседневных стрессоров			
Планирование	-0,643	-6,100	0,000
Самочувствие – Одиночество	0,380	3,487	0,001
Список стрессовых ситуаций			
На уровне учебы	0,403	4,151	0,000
На уровне профессиональной жизни	0,265	3,179	0,003

При этом они испытывают больше кризисных переживаний по типу энергетической ямы и стрессовых переживаний в виде самочувствия и чувства одиночества. В длительной перспективе они сообщают о большем количестве стрессовых переживаний на уровне учебы и профессиональной жизни. С другой стороны, они ощущают себя более спокойными и меньше страдают от стрессовых переживаний, связанных с планированием (Таблица 27).

Таблица 28. Данные регрессионного анализа для модели с моральным выбором на всей выборке

Модель для «Моральный выбор»			
R= 0,904 R²= 0,818			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)			
Нехасо			
Зависимость	0,466	5,063	0,000
Искренность	-0,413	-4,671	0,000
Непритязательность	0,348	3,844	0,001
Упорство	-0,469	-4,857	0,000
Способность прощать	-0,266	-2,748	0,010
Методика «Способность самоуправления»			
Коррекция	0,564	4,908	0,000
Анкета кризисных переживаний для старшеклассников			
Энергетическая яма	-0,520	-5,480	0,000
Трудности в отношениях	-0,309	-3,651	0,001
Опросник повседневных стрессоров			
Нарушение планов	-0,670	-6,792	0,000
Взаимоотношения с окружающими	0,363	3,203	0,003

Предпочтения игр по возможности совершать моральный выбор у юношей на 81,8% объясняется личностными чертами, кризисными и стрессовыми переживаниями. В большей степени предпочитающие игры с моральным выбором отличаются большей зависимостью от эмоциональной поддержки других, большим ощущением своей ординарности, и меньшей искренностью, упорством и умением прощать. Они лучше способны корректировать свое поведение, что соотносится с меньшими кризисными переживаниями, выражающимися в состоянии потери энергии и трудностях взаимодействия с окружающими. При этом, парадоксально, но данные игроки

отмечают большее количество стрессовых переживаний со стороны взаимодействия с ними же. Еще одним стрессовым переживанием, выступающим в качестве предиктора, является «Нарушение планов» - юноши в большей мере предпочитающие игры с моральным выбором отмечают у себя меньшее количество данных переживаний (Таблица 28).

Таблица 29. Данные регрессионного анализа для модели с количеством игроков на всей выборке

Модель для «Количество игроков»			
R= 0,793 R²= 0,629			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		1,588	0,121
Самооценка эмоциональных состояний			
Спокойствие	0,400	3,656	0,001
Опросник повседневных стрессоров			
Конкуренция	1,069	6,157	0,000
Планирование	-0,876	-4,822	0,000
Работа – Дела	0,468	3,220	0,003
Список стрессовых ситуаций			
На уровне повседневной жизни	-0,489	-4,333	0,000

Предпочтения игр по количеству игроков (однопользовательские, кооперативные, многопользовательские) у юношей на 62,9% объясняются стрессовыми переживаниями и текущим самочувствием. Предпочитающие игры с большим количеством игроков ощущают себя более спокойными с одной стороны, при этом отмечая у себя меньше долгоиграющих стрессоров на уровне повседневной жизни, и ежедневных со стороны планирования. С другой стороны, они испытывают большее количество стрессовых переживания со стороны работы и вынужденной конкуренции (Таблица 29).

Предпочтения игр по расположению камеры (управленческие, сверху на персонажа, от первого лица) у юношей на 64,2% объясняются личностными чертами и стрессовыми переживаниями. Предпочитающие игры с большим слиянием с персонажем отличаются большим добродушием и большей любознательностью, также у них сильнее выражено моральное основание

«Справедливость», они отмечают у себя большее количество приобретений за последние полгода. С другой стороны, выраженность стрессовых переживаний со стороны работы и дел и в долгосрочной перспективе со стороны досуга у этих юношей оказывается ниже (Таблица 30).

Таблица 30. Данные регрессионного анализа для модели с положением камеры на всей выборке

Модель для «Положение камеры»			
R= 0,801 R²= 0,642			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		-5,987	0,000
Нехасо			
Добродушие	0,671	5,507	0,000
Любознательность	0,411	3,605	0,001
Опросник повседневных стрессоров			
Работа – Дела	-0,285	-2,178	0,036
Опросник «Потери и приобретения персональных ресурсов»			
Приобретения	0,827	5,848	0,000
Диагностика моральных оснований			
Справедливость	0,422	4,067	0,000
Список стрессовых ситуаций			
На уровне досуга	-0,327	-2,916	0,006

3.7.3. Предикторы общей вовлеченности в компьютерные игры (регрессионный анализ). Группа ранней взрослости

Индекс компьютерно-игровой зависимости по методике А.В. Гришиной оказался на 42,9% объясняющимся личностными чертами, кризисными и стрессовыми переживаниями. У игроков с большими оценками (т.е. более зависимые от компьютерных игр) по методикам личностного блока отмечается более высокий уровень креативности, меньшее понимание критериев оценки своего поведения, но большая способность к сбору информации о том, как идет выполнение созданного ими плана деятельности.

Эти игроки сообщают о большей выраженности у них кризисных переживаний: кризиса обучения и кризиса бесперспективности, но меньшей –

кризиса опустошенности, также они отмечают у себя меньше стрессовых переживаний со стороны семьи (Таблица 31).

Таблица 31. Данные регрессионного анализа для модели с суммарным индексом компьютерно-игровой зависимости на всей выборке

Модель для индекса компьютерно-игровой зависимости R= 0,655 R²= 0,429			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		3,780	0,000
Нехасо			
Креативность	0,345	4,382	0,000
Энергичность	-0,317	-3,361	0,001
Методика «Способность самоуправления»			
Самоконтроль	0,324	3,448	0,001
Критерий оценки качества	-0,194	-2,371	0,019
Анкета кризисных переживаний для студентов			
Кризис обучения	0,343	3,053	0,003
Кризис опустошенности	-0,597	-4,849	0,000
Кризис бесперспективности	0,483	3,598	0,000
Опросник повседневных стрессоров			
Семья	-0,315	-3,858	0,000

3.7.4. Предикторы общей вовлеченности в компьютерные игры (регрессионный анализ). Группа юности

Таблица 32. Данные регрессионного анализа для модели с суммарным индексом компьютерно-игровой зависимости на всей выборке

Модель для индекса компьютерно-игровой зависимости R= 0,842 R²= 0,708			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		2,724	0,010
Нехасо			
Искренность	0,416	4,040	0,000
Креативность	0,432	3,640	0,001
Непритязательность	-0,237	-2,204	0,034
Самооценка эмоциональных состояний			
Приподнятость	-0,629	-5,875	0,000
Опросник повседневных стрессоров			
Семья	-0,561	-5,951	0,000
Список стрессовых ситуаций			
На уровне здоровья	-0,518	-4,629	0,000

В группе юности суммарный индекс компьютерно-игровой зависимости на 70,8% объясняется личностными чертами и стрессовыми переживаниями. Так, более увлеченные компьютерными играми игроки отличаются большей искренностью, большей креативностью и считают себя имеющими права на привилегии. При этом они, несмотря на меньшее количество стрессовых переживаний, как со стороны семьи, так и на уровне здоровья ощущают себя более подавленными (Таблица 32).

3.7.5. Предикторы типов увлеченности компьютерными играми (регрессионный анализ). Группа ранней взрослости

Таблица 33. Данные регрессионного анализа для модели с фактором 1 «Аддикция» на всей выборке

Модель для фактора 1 «Аддикция»			
R= 0,743 R²= 0,552			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		0,128	0,898
Нехасо			
Зависимость	-0,309	-3,937	0,000
Креативность	0,272	3,955	0,000
Тревожность	0,429	4,583	0,000
Боязливость	-0,334	-3,793	0,000
Способность прощать	0,146	2,065	0,041
Анкета кризисных переживаний для студентов			
Кризис обучения	0,591	6,435	0,000
Кризис идентичности (самоопределения)	-0,220	-2,767	0,007
Самооценка эмоциональных состояний			
Уверенность в себе	-0,178	-2,069	0,041
Энергичность	-0,132	-1,722	0,088
Опросник повседневных стрессоров			
Конкуренция	-0,520	-5,651	0,000
Работа – Дела	0,370	4,242	0,000
Окружающая действительность	-0,171	-2,010	0,047
Список стрессовых ситуаций			
На уровне аффективных связей	-0,232	-3,120	0,002

Перейдем к результатам второго блока регрессионного анализа. Зависимыми переменными выступали полученные нами факторы увлеченности компьютерными играми (по анкете), а независимыми -

показатели личностных особенностей, а также кризисных и стрессовых переживаний по психодиагностическим методикам. Эти результаты были опубликованы в статье [Глинкина Л. С., Василенко В. Е. 2023].

Фактор 1 «Аддикция» по результатам регрессионного анализа на 55,2% объясняется личностными чертами, кризисными и стрессовыми переживаниями. Игроки с большими оценками по этому фактору обладают меньшей зависимостью (от эмоциональной поддержки других) и боязливостью, но предстают более креативными и тревожными, менее уверенными в себе и менее энергичными. Они отмечают большее количество повседневных стрессоров со стороны работы, но при этом меньшее со стороны конкуренции, окружающей действительности и аффективных связей и имеют более выраженные переживания кризиса обучения, но менее выраженные - кризиса идентичности (Таблица 33).

Таблица 34. Данные регрессионного анализа для модели с фактором 2 «Чувство сообщества» на всей выборке

Модель для фактора 2 «Чувство сообщества»			
R= 0,589, R²= 0,347			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		1,896	0,061
Нехасо			
Развитое эстетическое чувство	0,312	3,854	0,000
Зависимость	0,254	2,740	0,007
Боязливость	-0,301	-3,128	0,002
Диагностика моральных оснований			
Уважение (к авторитетам)	-0,331	-4,189	0,000
Анкета кризисных переживаний для студентов			
Кризис нереализованности	0,486	3,917	0,000
Кризис опустошенности	-0,359	-2,825	0,006
Опросник повседневных стрессоров			
Самочувствие – Одиночество	-0,351	-3,482	0,001
Шкала устойчивости к источникам стресса			
Мир вокруг	-0,187	-2,027	0,045

Фактор 2 «Чувство сообщества» на 34,7% обусловлен влиянием личностных черт, кризисных и стрессовых переживаний. Более склонны искать общение и общаться с соигроками люди с более выраженным кризисом нереализованности и менее выраженным кризисом опустошенности, обладающие большей зависимостью (от эмоциональной поддержки других), более развитым эстетическим чувством и меньшей боязливостью. При этом такие люди в меньшей степени склонны уважать авторитеты, чувствовать себя одинокими и воспринимать окружающий мир как враждебный (Таблица 34).

Таблица 35. Данные регрессионного анализа для модели с фактором 3 «Эмоциональная поддержка» на всей выборке

Модель для фактора 3 «Эмоциональная поддержка»			
R=0,624, R²= 0,389			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		-2,492	0,014
Нехасо			
Зависимость	0,388	4,559	0,000
Неординарность	0,274	3,647	0,000
Методика «Способность самоуправления»			
Прогнозирование	-0,356	-4,023	0,000
Принятие решения	0,268	2,775	0,006
Диагностика моральных оснований			
Уважение (к авторитетам)	-0,170	-2,247	0,027
Опросник «Потери и приобретения персональных ресурсов»			
Приобретения	-0,234	-2,923	0,004
Шкала устойчивости к источникам стресса			
Мир вокруг	-0,411	-4,508	0,000
Другие люди	0,351	4,071	0,000

38,9% дисперсии фактора 3 «Эмоциональная поддержка» объясняются ощущением стрессогенности окружающей реальности и личностными чертами. Люди, более склонные искать эмоциональную поддержку в игре, отличаются большей выраженностью зависимости (от эмоциональной поддержки) и неординарностью, более слабой способностью к прогнозированию событий, менее выраженным уважением к авторитетам. Они легче принимают решения и менее стрессогенно воспринимают других

людей, но более – мир вокруг. Также люди, более склонные искать эмоциональную поддержку в игре, отмечают у себя меньше количество приобретенных эмоциональных ресурсов (Таблица 35).

47,6% дисперсии фактора 4 – «Погружение» объясняется личностными чертами и стрессовыми переживаниями. Те игроки, что склонны тратить на игры большее количество времени, более чувствительны, менее благоразумны, менее зависимы, менее склонны принимать неординарность в людях, при этом они менее трепетно относятся к культурным нормам и у них выше социальная самооценка. Они лучше способны корректировать свое поведение и быстрее принимают решения, но при этом испытывают больше стрессовых переживаний одиночества и меньше стрессовых переживаний со стороны семьи (Таблица 36).

Таблица 36. Данные регрессионного анализа для модели с фактором 4 «Погружение» на всей выборке

Модель для фактора 4 «Погружение»			
R=0,690 R²= 0,476			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		1,510	0,134
Нехасо			
Неординарность	-0,252	-3,314	0,001
Чувствительность	0,386	4,366	0,000
Зависимость	-0,366	-3,895	0,000
Благоразумие	-0,345	-3,909	0,000
Высокая социальная самооценка	0,169	1,999	0,048
Методика «Способность самоуправления»			
Коррекция	0,346	4,031	0,000
Принятие решения	0,187	2,063	0,041
Диагностика моральных оснований			
Чистота	-0,273	-3,593	0,000
Опросник повседневных стрессоров			
Самочувствие – Одиночество	0,491	4,912	0,000
Семья	-0,356	-4,173	0,000
Список стрессовых ситуаций			
На уровне аффективных связей	0,193	2,684	0,008

Таблица 37. Данные регрессионного анализа для модели с фактором 5 «Потоковость» на всей выборке

Модель для фактора 5 «Потоковость»			
R= 0,822, R²= 0,676			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		4,824	0,000
Нехасо			
Неординарность	-0,292	-4,688	0,000
Чувствительность	-0,542	-7,226	0,000
Боязливость	0,351	4,445	0,000
Гибкость	-0,264	-3,934	0,000
Равнодушие к роскоши	0,300	4,556	0,000
Развитое эстетическое чувство	0,129	2,020	0,046
Упорство	-0,262	-4,185	0,000
Методика «Способность самоуправления»			
Критерий оценки качества	-0,144	-2,369	0,020
Диагностика моральных оснований			
Забота	-0,338	-4,584	0,000
Чистота	0,178	2,228	0,028
Лояльность группе	0,314	3,559	0,001
Шкала устойчивости к источникам стресса			
Другие люди	0,273	3,817	0,000
Мир вокруг	-0,239	-2,991	0,003
Анкета кризисных переживаний для студентов			
Кризис идентичности (самоопределения)	0,292	4,420	0,000
Опросник повседневных стрессоров			
Работа – Дела	-0,276	-4,005	0,000
Окружающая действительность	0,235	3,438	0,001
Список стрессовых ситуаций			
На уровне аффективных связей	0,169	2,532	0,013

67,6% дисперсии фактора 5 – «Потоковость» объясняется влиянием личностных черт, кризисных и стрессовых переживаний. Игроки, в большей степени склонные попадать в состояние потока во время использования компьютерных игр, обладают равнодушием к роскоши, большей боязливостью, но при этом они менее упорны, менее гибки в общении, менее чувствительны, обладают более развитым эстетическим чувством и хуже принимают неординарность в людях. Они более трепетно относятся к культурным нормам и нормам группы, но меньше склонны заботиться об

окружающих и хуже понимают по каким параметрам они оценивают успешность своих действий. Также люди, склонные к потоку, испытывают более выраженные переживания кризиса идентичности, отмечают меньше стрессовых переживаний со стороны работы, но больше со стороны окружающей действительности и эмоциональных связей. Они воспринимают мир как более стрессогенный, но при этом людей оценивают, как лучше настроенных по отношению к ним (Таблица 37).

Таблица 38. Данные регрессионного анализа для модели с фактором фактором 6 «Идентификация» на всей выборке

Модель для фактора 6 «Идентификация» R= 0,627, R²=0,393			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		-3,901	0,000
Hexaco			
Перфекционизм	0,276	3,514	0,001
Порядочность	-0,278	-3,607	0,000
Неординарность	0,182	2,343	0,021
Методика «Способность самоуправления»			
Целеполагание	0,179	2,298	0,023
Опросник повседневных стрессоров			
Семья	0,170	2,204	0,029
Опросник «Потери и приобретения персональных ресурсов»			
Потери	0,214	2,644	0,009
Список стрессовых ситуаций			
На уровне учебы	-0,232	-2,974	0,004
На уровне профессиональной жизни	0,184	2,253	0,026

39,3% дисперсии фактора 6 – «Идентификация» объясняются влиянием стрессовых переживаний и личностных черт. Игроки, более склонные идентифицировать себя с персонажем компьютерной игры, отмечают большее количество потерь эмоциональных ресурсов за последние полгода, большую выраженность стрессовых переживаний со стороны семьи и профессиональной жизни, но при этом меньше – со стороны учебы. У них больше перфекционистских склонностей и они больше склонны принимать неординарность в людях, но при этом они менее порядочны. Помимо этого,

игроки, более склонные идентифицировать себя с персонажем лучше могут прогнозировать результаты своих действий (Таблица 38).

3.7.6. Предикторы типов увлеченности компьютерными играми (регрессионный анализ). Группа юности

Таблица 39. Данные регрессионного анализа для модели с фактором 1 «Аддикция» на всей выборке

Модель для фактора 1 «Аддикция»			
R= 0,814 R²= 0,663			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		-3,391	0,002
Нехасо			
Креативность	0,283	2,570	0,015
Опросник повседневных стрессоров			
Семья	-0,393	-3,738	0,001
Опросник «Потери и приобретения персональных ресурсов»			
Приобретения	0,522	4,570	0,000
Список стрессовых ситуаций			
На уровне учебы	0,382	3,550	0,001
На уровне здоровья	-0,416	-3,656	0,001
На уровне аффективных связей	-0,218	-2,078	0,045

Фактор 1 «Аддикция» по результатам регрессионного анализа на 55,2% объясняется личностными чертами, кризисными и стрессовыми переживаниями. Игроки с большими оценками по этому фактору обладают большей креативностью, они отмечают у себя ощущение больших жизненных приобретений за последние полгода и меньшее количество стрессовых переживаний как со стороны семьи, так и на уровне здоровья и аффективных связей. С другой стороны, они сообщают о большем количестве стрессовых переживаний со стороны учебы (Таблица 39).

Фактор 2 «Чувство сообщества» на 87,0% обусловлен влиянием личностных черт, кризисных и стрессовых переживаний. Более склонны искать общение и общаться с соигроками юноши с развитым эстетическим чувством и более выраженной любознательностью, при этом отличающиеся

меньшей терпимостью к неординарности в людях и более притязающие на привилегии. Они отмечают у себя меньшее количество кризисных переживаний в форме переживаний о своем месте и страха будущего и меньшее количество стрессовых переживаний со стороны планирования, но большее в виде ощущения своего одиночества и необходимости конкуренции, а также со стороны аффективных связей. Все это дополняется большим количеством потерь эмоциональных ресурсов и меньшим количеством приобретений (Таблица 40).

Таблица 40. Данные регрессионного анализа для модели с фактором 2 «Чувство сообщества» на всей выборке

Модель для фактора 2 «Чувство сообщества»			
R= 0,933, R²= 0,870			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		-0,515	0,610
Нехасо			
Развитое эстетическое чувство	0,433	5,741	0,000
Неординарность	-0,313	-3,828	0,001
Непритязательность	-0,522	-6,192	0,000
Любознательность	0,320	3,676	0,001
Анкета кризисных переживаний для старшеклассников			
Проблемы самоопределения, идентичности, страх будущего	-0,208	-2,567	0,015
Опросник повседневных стрессоров			
Планирование	-1,377	-10,230	0,000
Конкуренция	0,748	6,054	0,000
Самочувствие – Одиночество	0,319	3,267	0,003
Опросник «Потери и приобретения персональных ресурсов»			
Потери	0,568	6,434	0,000
Приобретения	-0,344	-4,013	0,000
Список стрессовых ситуаций			
На уровне аффективных связей	0,264	3,474	0,002

Таблица 41. Данные регрессионного анализа для модели с фактором 3 «Эмоциональная поддержка» на всей выборке

Модель для фактора 3 «Эмоциональная поддержка»			
R=0,308 , R²= 0,095			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		-0,644	0,523
Список стрессовых ситуаций			
На уровне аффективных связей	-0,308	-2,046	0,047

Фактор 3 «Эмоциональная поддержка» на 9,5% объясняется стрессовыми переживаниями на уровне аффективных связей (Таблица 41).

Таблица 42. Данные регрессионного анализа для модели с фактором 4 «Погружение» на всей выборке

Модель для фактора 4 «Погружение»			
R=0,945 R²= 0,893			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		-5,344	0,000
Hexaco			
Креативность	0,767	10,288	0,000
Любознательность	-0,624	-8,562	0,000
Неординарность	-0,153	-2,239	0,033
Искренность	0,154	2,297	0,029
Методика «Способность самоуправления»			
Коррекция	0,407	4,325	0,000
Целеполагание	-0,164	-2,244	0,032
Диагностика моральных оснований			
Лояльность группе	0,259	2,918	0,007
Шкала устойчивости к источникам стресса			
Я сам	-1,067	-9,170	0,000
Другие люди	0,396	4,935	0,000
Мир вокруг	0,233	2,122	0,042
Самооценка эмоциональных состояний			
Спокойствие	0,557	6,691	0,000

89,3% дисперсии фактора 4 – «Погружение» объясняется личностными чертами и стрессовыми переживаниями. Те игроки, что склонны тратить на игры большее количество времени, описывают себя как более креативных, более искренних и более лояльных группе, но при этом менее любопытных и

избегающих эксцентричных людей. Они хуже способны к целеполаганию, но при этом легче корректируют свое поведение и ощущают себя спокойней. Они дают себе более стрессогенную оценку, но менее стрессогенные другим людям и миру вокруг (Таблица 42).

Таблица 43. Данные регрессионного анализа для модели с фактором 5 «Потоковость» на всей выборке

Модель для фактора 5 «Потоковость»			
R= 0,485 R²= 0,235			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		3,110	0,003
Диагностика моральных оснований			
Чистота	-0,485	-3,504	0,001

Выраженность фактора 5 «Потоковость» на 23,5% объясняется моральным основанием чистота, игроки больше склонные к потоковости имеют более низкие оценки по данному основанию (Таблица 43).

Таблица 44. Данные регрессионного анализа для модели с фактором 6 «Идентификация» на всей выборке

Модель для фактора 6 «Идентификация»			
R= 0,829, R²=0,687			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		-4,146	0,000
Нехасо			
Неординарность	0,384	3,887	0,000
Методика «Способность самоуправления»			
Целеполагание	0,512	4,489	0,000
Анализ противоречий	-0,397	-3,135	0,003
Самооценка эмоциональных состояний			
Уверенность в себе	-0,271	-2,601	0,014
Опросник «Потери и приобретения персональных ресурсов»			
Потери	0,482	4,255	0,000
Список стрессовых ситуаций			
На уровне аффективных связей	0,190	1,894	0,067

68,7% дисперсии фактора 6 – «Идентификация» объясняются влиянием стрессовых переживаний и личностных черт. Игроки, более склонные идентифицировать себя с персонажем компьютерной игры, отмечают большее

количество потерь эмоциональных ресурсов за последние полгода, большую выраженность стрессовых переживаний на уровне аффективных связей. Они легче принимают неординарность в людях и легче могут планировать цели. С другой стороны, они хуже способны вычленять противоречия между результатом своего поведения и желаемым результатом и ощущают себя менее уверенными в себе (Таблица 44).

3.8. Динамика кризисных и стрессовых переживаний в процессе снижения компьютерно - игровой активности (по результатам эксперимента)

В экспериментальном исследовании приняли участие 33 добровольца в возрасте от 19 до 30 лет (средний возраст 25,48) из группы принявших участие в первой части исследования. На первом этапе испытуемым были предложены методики:

- «Самооценка эмоциональных состояний» (А. Уэссман, Д. Рикс)
- Анкета кризисных переживаний для периода ранней взрослости (В.Р. Манукян)
- Опросник повседневного стресса (М.Д. Петраш и др.)

Показатели представлены в таблице 45.

После чего испытуемые были разделены на две группы: экспериментальную и контрольную посредством случайной атрибуции с последующей проверкой на различия с помощью U-критерия Манна-Уитни, которые не были обнаружены. Нет различий и в игровой активности(время) и по выраженности видов увлеченности по авторской анкете.

Таблица 45. Значения показателей шкал методик на предваряющем эксперимент этапе

	Среднее экспериментальная группа	Среднекв. отклонение экспериментальная группа	Среднее контрольная группа	Среднекв. отклонение контрольная группа
Спокойствие	6,40	1,639	6,11	2,374
Энергичность	5,07	0,961	5,78	1,987
Приподнятость	5,87	0,640	6,50	1,948
Уверенность в себе	6,00	1,648	5,72	2,608
Сумма по методике А. Уэссмана, Д. Рикса	23,33	3,958	24,11	7,955
кризис нереализованности	8,87	7,039	9,39	7,563
кризис бесперспективности	13,73	8,948	14,61	10,749
кризис опустошенности	13,40	8,270	12,61	10,438
биографический кризис	36,00	22,300	36,61	27,223
общепсихологический признак кризиса	1,67	1,877	3,00	3,926
кризис идентичности (самоопределения)	2,33	3,222	4,33	4,058
кризис обучения	20,40	18,485	30,28	26,769
профессиональный кризис	9,53	9,598	7,44	9,083
кризис вхождения	29,93	26,116	37,72	34,501
сумма кризисных переживаний	69,93	49,214	81,67	66,419
Работа – Дела	24,73	16,650	25,17	21,089
Взаимоотношения с окружающими	15,40	18,875	25,28	25,439
Нарушение планов	6,53	6,174	8,56	7,245
Финансы	26,67	25,289	26,78	24,041
Планирование	8,80	7,702	11,78	12,327
Семья	9,80	12,445	10,89	10,687

Продолжение таблицы 45

Окружающая действительность	7,87	10,350	8,33	10,064
Самочувствие – Одиночество	13,80	9,182	17,78	13,888
Общее самочувствие	12,80	8,629	14,89	12,237
Конкуренция	11,20	9,872	14,00	11,535

Обоим группам были высланы задания длительностью 1 месяц.

Для экспериментальной группы:

«Постарайтесь в ближайший месяц сократить использование компьютерных игр, чтение и написание фанфикшена и активность на форумных ролевых играх. Отслеживайте количество часов, проведенных за этими занятиями в течение ближайшего месяца и записывайте их в удобном для Вас варианте.»

Для контрольной группы:

«Ведите себя как обычно. Отслеживайте количество часов, проведенных за компьютерными играми, чтением и написанием фанфикшена и активностью на форумных ролевых играх в течение ближайшего месяца и записывайте их в удобном для Вас варианте.»

По истечению указанного периода испытуемые повторно заполняли те же методики, результаты представлены в таблице 46.

Таблица 46. Значения шкал методик по окончанию эксперимента

	Среднее экспериментальная группа	Среднекв. отклонение экспериментальная группа	Среднее контрольная группа	Среднекв. отклонение контрольная группа
Спокойствие	6,27	1,62	6,22	2,69
Энергичность	5,13	0,99	5,11	1,78
Приподнятость	5,8	1,47	5,83	2,18

Продолжение таблицы 46

Уверенность в себе	5,8	1,82	5,50	2,43
Сумма по методике А. Уэссмана, Д. Рикса	23	4,65	22,67	8,01
кризис нереализованности	9,8	5,40	9,17	8,08
кризис бесперспективности	16,33	10,15	13,61	10,15
кризис опустошенности	13,13	9,40	13,00	9,57
биографический кризис	39,27	23,13	35,78	25,92
общепсихологический признак кризиса	3,13	3,87	3,56	3,97
кризис идентичности (самоопределения)	4,6	3,64	2,89	3,10
кризис обучения	20	21,00	32,56	26,40
профессиональный кризис	8,07	8,50	8,61	7,91
кризис вхождения	28,07	26,26	41,17	33,33
сумма кризисных переживаний	75,07	50,02	83,39	62,37
Работа – Дела	28,93	22,94	28,56	21,96
Взаимоотношения с окружающими	16,87	21,16	12,33	12,23
Нарушение планов	8,8	9,87	8,94	7,73
Финансы	15,4	14,12	19,22	13,83
Планирование	8,33	8,66	6,28	5,64
Семья	8,87	8,78	9,39	9,61
Окружающая действительность	7,13	5,93	5,67	6,41
Самочувствие – Одиночество	9,73	12,06	8,78	11,21
Общее самочувствие	12,93	11,15	11,61	8,47
Конкуренция	10	8,86	9,94	7,72

Мы проанализировали данные, полученные для обоих выборок при помощи критерия Вилкоксона. Так, для экспериментальной группы нами были обнаружены различия в уровнях переживаний кризиса идентичности ($p < 0,005$) и в уровнях стрессовых переживаний со стороны финансов ($p < 0,05$). Таким образом, кризисные переживания стали более выраженными, чем до начала эксперимента, а стрессовые, наоборот, уменьшились. Так же на уровне тенденции ($p < 0,1$) мы можем отметить меньшее количество переживаний стрессоров со стороны ощущения одиночества

В контрольной группе мы не обнаружили статистически значимые различия между первым и вторым замером, однако на уровне тенденции ($p < 0,1$) мы можем отметить, что игроки испытали чуть меньшее количество стрессоров со стороны взаимоотношений с окружающими и конкуренции.

Нет различий и между уровнями контрольной группы и экспериментальной группы (U-критерий Манна-Уитни) по окончанию эксперимента, однако на уровне тенденции ($p < 0,1$) мы отмечаем, что у контрольной группы уровень кризиса идентичности несколько ниже, чем у экспериментальной (Таблица 47).

Все это говорит о том, что игровая активность связана с кризисными переживаниями, при этом интенсивная игровая активность снижает кризисные переживания.

Таблица 47. Значения критерия Вилкоксона и U-критерия Манна-Уитни по окончанию эксперимента

	p критерия Вилкоксона для экспериментальной группы	p критерия Вилкоксона для контрольной группы	U-критерий Манна-Уитни
Спокойствие	0,937	0,636	0,783
Энергичность	0,805	0,217	0,766
Приподнятость	0,829	0,292	0,599
Уверенность в себе	0,84	1	0,594
Сумма по методике А. Уэссмана, Д. Рикса	0,975	0,932	0,856
кризис нереализованности	0,455	0,888	0,971
кризис бесперспективности	0,345	0,589	0,87

Продолжение таблицы 47

кризис опустошенности	0,925	0,775	0,597
биографический кризис	0,551	0,85	0,319
общепсихологический признак кризиса	0,288	0,539	0,69
кризис идентичности (самоопределения)	0,004	0,299	0,87
кризис обучения	0,909	0,877	0,41
профессиональный кризис	0,387	0,753	0,649
кризис вхождения	0,53	0,756	0,87
сумма кризисных переживаний	0,977	0,981	0,957
Работа – Дела	0,233	0,407	0,717
Взаимоотношения с окружающими	0,683	0,052	0,426
Нарушение планов	0,609	0,798	0,942
Финансы	0,035	0,164	0,717
Планирование	0,975	0,191	0,925
Семья	0,593	0,602	0,087
Окружающая действительность	0,916	0,408	0,181
Самочувствие – Одиночество	0,093	0,102	0,813
Общее самочувствие	0,975	0,148	0,27
Конкуренция	0,55	0,092	0,856

ГЛАВА 4. ОБСУЖДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ИССЛЕДОВАНИЯ

В данной главе интерпретируются полученные данные. Также мы приводим сравнения их с данными других исследований.

4.1. Предпочтения компьютерных игр различных типов

Как уже было сказано в главе 3, предпочитаемыми типами компьютерных игр у респондентов нашей выборки являются игры, имеющие моральный выбор, однопользовательские, от первого лица. При этом в группе ранней взрослости это игры с персонажем, в группе юности – без персонажа.

Вклад в данный «перекос» суммарной выборки юношества вносят девушки, которые значительно чаще выбирали в качестве предпочтительных игры без персонажа, т.е. головоломки, стратегии, игры имитаторы и т.д. Сходные результаты были получены Н.А. Добровидовой на выборке, соответствующей в нашем исследовании группе юности (учащиеся 10-х классов и студенты 1-2 курса ВУЗов), и в работе американских исследователей, сообщавших, что девушки предпочитают паззлы и симуляторы (средний возраст респондентов в данном исследовании 19,9 лет, что близко к выборке юности в нашем исследовании) [Добровидова Н.А., 2012; Procci K., Bohnsack J., Bowers C.A., 2011].

В работах индонезийских и египетских исследователей отмечено, что предпочитаемым жанром в студенчестве являются игры жанра *adventure*, т.е. игры с персонажем и с моральным выбором [Murti H. A. S., Hastjarjo T. D., Ferdiana R., 2019; Mostafa M., Faragallah O. S., 2019] – это соответствует нашим результатам касательно группы ранней взрослости, несмотря на тот факт, что согласно статистике считается, что наиболее популярным жанром являются

шутеры (игры с персонажем, но без морального выбора) [Müller-Lietzkow J., Urban S., 2007, www.statista.com].

М.С. Ли и др., писали, что наиболее популярным жанром среди юношества являются симуляторы [Lee M.S. et al., 2006], т.е. игры с моральным выбором, но с теоретически возможным как отсутствием, так и наличием персонажа, что вступает в противоречие с нашими результатами. В рамках данной работы невозможно сказать о причинах таких различий, но мы предполагаем, что они лежат в 16-летнем разрыве между исследованиями, за время которых полностью сменилось поколение (юноши в нашем случае — это лица до 18 лет), а гейм-индустрия шагнула значительно вперед в плане реалистичности виртуальных миров.

Таким образом, нами были уточнены противоречивые и разрозненные данные о предпочтениях игр по наличию или отсутствию морального выбора и наличию персонажа.

Далее по причине отсутствия научных публикаций о предпочтениях количества соигроков (однопользовательский/ кооперативный/ многопользовательский) и типа расположения камеры мы обратились к глобальным трендам. Так, зарубежная компания Unity в своем отчете за 2022 год пишет, что 77% игроков играют в многопользовательские игры, а аналитический портал Newzoo.com, специализирующийся на компьютерно-игровой индустрии приводит следующий список наиболее популярных в октябре 2022 года игр (дата обращения 04.12.2022):

1. Overwatch 1 & 2 (многопользовательский, с персонажем, без возможности морального выбора, от первого лица)
2. The Sims 4 (однопользовательский, с персонажем, с моральным выбором, сверху на персонажа)
3. ROBLOX (игровая платформа, позволяющая создавать свои игры)

4. Minecraft (одно и многопользовательская, с персонажем, с наличием морального выбора, от первого лица или сверху на персонажа)
5. Fortnite (одно и многопользовательская, с персонажем, с возможностью морального выбора, от первого лица или сверху на персонажа)
6. League of Legends (многопользовательская, с персонажем, без возможности морального выбора, сверху на персонажа)
7. Counter-Strike: Global Offensive (многопользовательская, с персонажем, без возможности морального выбора, от первого лица)
8. Valorant (многопользовательская, с персонажем, с возможностью выбора стратегии поведения, от первого лица)
9. Grand Theft Auto V (одно и многопользовательская, с персонажем, с возможностью морального выбора, от первого лица или сверху на персонажа)
10. Call of Duty: Modern Warfare/Warzone (одно и многопользовательские, с персонажем, с возможностью выбора стратегии поведения, от первого лица или сверху на персонажа)

Таким образом, полученные нами данные лишь частично отражают глобальные тренды, совпадая по количеству игр от первого лица, но не в количестве соигроков.

С другой стороны, количество многопользовательских игр значительно меньше количества однопользовательских. Steam среди лидеров продаж на 04.12.2022 отображал 631 многопользовательскую игру против 990 однопользовательских. Этим соотношением, т.е. тем, что на каждую отдельную однопользовательскую игру, вероятно, удельно приходится меньшее количество пользователей, при большем количестве суммарных вместе с широким распространением пиратства контента в России

(многопользовательские игры с серверами сложнее поддаются взлому, если таковой вообще возможен) можно объяснить полученные нами результаты.

4.2. Структура увлеченности компьютерными играми, ее выраженность

По результатам проведённого нами исследования мы получили подтверждение нашей гипотезы, что помимо аддиктивного вида увлеченности компьютерными играми, существуют и другие. Это перекликается с публикациями ученых, пишущих о существовании непатологической высокой компьютерно-игровой активности [Billieux J. et al., 2019, Kuss D.J., 2013, Van Rooij A.J. et al., 2011].

Виды увлеченности, предсказанные на основе ряда работ других исследователей и впоследствии выделенные нами, получили названия «аддикция», «чувство сообщества», «эмоциональная поддержка», «погружение», «потоковость» и «идентификация», и распределение респондентов во всех видах, за исключением «аддикции» близко к нормальному.

Аддикция как тип увлеченности обладает симптомами зависимостей: навязчивыми мыслями, потерей самоконтроля, отказом от реальности и негативными эмоциями в случае невозможности игровой сессии.

Чувство сообщества представляет собой игру как средство или повод общения. Здесь игра – это то, что объединяет людей, является общей темой.

Тип увлечённости «эмоциональная поддержка» представляет собой использование игр как своеобразного громоотвода, где процесс игры выступает в качестве различных видов копинг-стратегии.

Тип «погружение» сформирован вокруг потребления времени игрой в качестве времяпрепровождения в альтернативной реальности.

Сходный с ним тип «потокость» отражает несколько другой подход к процессу игры – состояние сиюминутного стремления (состояние потока), увлеченности именно миром, не дающим оторваться, пока игрок не завершит прохождение.

И последний, шестой тип увлеченности – «идентификация» характеризуется возможностью игрока попробовать себя в новых ситуациях.

С теоретической точки зрения данное разделение представляет собой отделение патологической увлеченности компьютерными играми (аддикции) от различного рода непатологических. Список увлеченностей был нами сформирован исходя из возможной мотивации процесса игры. Так, многопользовательские игры подразумевают необходимость хотя бы поверхностного общения с соигроками. Игры используются в качестве копинг-стратегии, как идентификация и как эмоциональная поддержка. Помимо этого, игры могут быть как досугом, так и вызвать изменения сознания в виде состояния потока или же аддикции.

По методикам других авторов – шкале CIAS, методике Т.А. Никитиной и А.Ю. Егорова и тесту А.В. Гришиной мы получили результаты так или иначе согласующиеся с другими работами о количестве людей, страдающих от интернет- и компьютерно-игровой зависимостей. По нашим данным это 14.5% интернет-зависимых в группе ранней взрослости и 26.2% в группе юности, приблизительно такие же данные получены иранскими учеными (25%) [Khazaie H. и др., 2021], в то время как американские и вовсе пишут о 71% подверженных интернет-зависимости среди молодёжи 18-24 лет [Li J., Liu X., 2021].

В отношении же компьютерно-игровой зависимости по методике А.В.Гришиной мы получили результаты в 10,5% (мужчины) и 9,4% (женщины) в группе ранней взрослости и 18,2% (мужчины) и 10,0% (женщины) в группе юности, что соответствует данным Н.Р. Ким и др., и Э. Замани и др. [Kim N.R. et al., 2016, Zamani E. et al., 2010]. Обнаруженные

гендерные различия (мужчины более зависимы и более активны, чем женщины) находят совпадение в значительном ряде работ [Blumberg F. C., Sokol L. M., 2004; Bonanno P., Kommers P. A. M., 2005; Eglesz D. et al., 2005; Greenberg B. S. et al., 2010; Jackson L. A. et al., 2008; Papastergiou M., 2009; Terlecki M. et al., 2011].

4.3 Личностные черты, стрессовые и кризисные переживания играющих в компьютерные игры

Игроки в компьютерные игры из группы ранней взрослости характеризуются большей интровертированностью, доброжелательностью и меньшей сознательностью по сравнению со среднестатистической выборкой. На уровне тенденции мы также отмечаем меньшую открытость опыту и честность. В группе юности показатели по шкалам экстраверсии, добросовестности ($p < 0,001$) и открытости опыту ($p < 0,001$) ниже, чем у среднестатистической общероссийской выборки, но при этом показатели доброжелательности на уровне статистической тенденции выше ($p < 0,1$). Полученные результаты перекликаются с данными ряда исследований [Triberti S., Villani D., Riva G., 2015b, Нариманидзе М.Д., Савченко Я.В., 2022].

Играющие взрослые в целом имеют средний уровень самоконтроля по методике Н.М. Пейсахова, что перекликается с работой М. Мехруф и М.Д. Гриффитса [Mehroof M., Griffiths M.D. 2010], для юношей характерен низкий уровень самоконтроля. В ряде публикаций [Трафимчик Ж.И., Болбасов А.О., 2011; Kim E. J. et al. 2008] сообщается, что игроки имеют низкий уровень самоконтроля, поэтому основываясь на знании о том, что компьютерные игры тренируют когнитивную гибкость [Glass B.D., Maddox W.T., Love B.C., 2013], мы предполагаем, что получившийся разброс вызван различными игровыми предпочтениями игроков.

Оценки моральных оснований у пользователей компьютерных игр (и в группе юности, и в группе взрослости) ниже, чем у среднестатистической выборки. Данных о формировании морали игроков нет, и мы можем лишь предполагать, влияют ли игры на игроков, например, через моральное отстранение [Kjeldgaard-Christiansen J. 2019], или же они привлекают людей изначально более склонных к серой морали.

Играющие проявляют высокую симптоматику кризисных переживаний, как в группе юношества, так и в группе ранней взрослости. О связи кризисных переживаний с компьютерными играми нами не было найдено публикаций. Немногочисленные работы, которые затрагивают тему связи виртуальности и кризисных переживаний цитируют мысль, высказанную Е.В. Рощевской в рамках конференции «ИТО-2010» [Рощевская Е.В., 2010]. Она пишет о том, что решение проблем характерных для подросткового кризиса перемещается из повседневной реальности в виртуальность, в частности общение личное «во дворах» сменяется чатами. Помимо вышесказанного, существуют данные о связи кризисных переживаний с различными формами аддикций [Зеер Э.Ф., Сыманюк Э.Э. 1997, Sremac S., Ganzevoort R.R. 2013]. Также некоторые ученые [Анцыферова Л.И., 1994; Крайг Г., 2005; Томе Г., 1978] сообщают о том, что яркое протекание кризисов связано с особенностями используемых копинг-стратегий, с особенностями реакций на жизненно-важные события.

Таким образом, полученная нами картина более яркой выраженности одних стрессовых переживаний по сравнению с общероссийской выборкой, и менее яркой других, находит объяснение в специфике переживаний и копинг-стратегий. Мы наблюдаем высокие оценки по шкалам «Взаимоотношения с окружающими» и «Работа-дела» у мужчин и «Взаимоотношения с окружающими», «Работа-дела», «Финансы» у женщин - по сути это самые важные сферы жизни человека, в то время как более мелкие сферы, отраженные в методике, оказываются с более низкими показателями, нежели у общероссийской выборки. Сходную картину мы наблюдаем и в группе

юности. У юношей оценки по ряду шкал ниже, чем у среднестатистической выборки, а у девушек выше по одним («Взаимоотношения с окружающими» и «Финансы») и ниже по другим. Мы можем предполагать одно из двух:

- у игроков действительно более низкие уровни этих стрессовых переживаний;
- осмысленная фиксация на существующих стрессах не происходит (методика заполняется как самоотчет) по причине фокусировки внимания на более важных аспектах и переживании кризиса.

По причине сходных результатов по методике М.Б. Маркса, высокого индекса ресурсности по методике «Потери и приобретения персональных ресурсов» и низкого показателя устойчивости к источникам стресса, мы склонны предполагать первое.

Среднее эмоциональное состояние по методике «Самооценка эмоциональных состояний» (А. Уэссман, Д. Рикс) также говорит в целом о том, что копинг-стратегии у игроков не находятся в состоянии истощения.

4.4. Предикторы предпочтений различных видов компьютерных игр

В отношении связи предпочтений различных типов игр с психологическими особенностями, кризисными и стрессовыми переживаниями мы также получили подтверждение наших гипотез.

Так, мы наблюдаем, что предпочитающие игры с персонажем юноши испытывают более сильные кризисные переживания. Это соотносится с работой Дж.С. Лемменса и С.Дж.Ф. Хендрикса [Lemmens J.S., Hendriks S.J.F. 2016]. Предпочтения игр с персонажем у взрослых в наших результатах оказались связаны с элементами открытости опыту, подтверждая тем самым данные статьи Дж. Кима и др. [Kim J.W. et al., 2010].

По нашим данным юноши-игроки, предпочитающие игры без морального выбора, сильнее испытывают кризисные и стрессовые переживания (за исключением взаимоотношений с окружающими), что соотносится с работой Н. Марони и др., пишущих, что предпочтения RPG и FPS, связаны с типом копинг-стратегий, и FPS это игры наибольшего эскапизма [Maroney N. et al. 2019]. По своей сути данные предикторы отображают характерные черты юношества и кризиса перехода к взрослости: поиск себя и своей идентичности (поэтому предпочтение игр с персонажем), при общей бескомпромиссности, т.е. слабой гибкости поведения (поэтому предпочтение игр без морального выбора).

У взрослых же предпочтения игр по моральному выбору и персонажности в большей степени связаны с личностными чертами. О связи личностных черт с предпочтениями тех или иных компьютерных игр существует не так много публикаций, их данные противоречивы и трудно соотносимы с классификацией, которую мы использовали в нашей работе.

Игроки, в большей степени предпочитающие одиночные игры как в группе юности, так и в группе взрослости испытывают большие стрессовые переживания, по сути этот результат подтверждает то, что одиночные компьютерные игры используются для облегчения состояния депрессии [Ng B.D., Wiemer-Hastings P., 2005].

В группе взрослости, тем не менее, большую роль играют личностные черты, связанные с особенностями общения. Анализируя их выраженность, мы можем отметить экстравертивную направленность (что условно перекликается с работой итальянских исследователей, пишущих о выраженной доброжелательности [Triberti S., Villani D., Riva G., 2015 b]), и креативность вместе с негибкостью и нежеланием принимать неординарность в людях. Компьютерные игры, предоставляющие список правил поведения, для людей с таким личностным складом являются более комфортной средой.

И, наконец, предпочтение игр в меньшей степени позволяющих слияние с персонажем (что происходит в играх от первого лица) у юношей связано с менее выраженными стрессовыми переживаниями со стороны досуга, что по своей сути говорит в пользу того, что иммерсия игр связана со стрессовыми переживаниями, как уже отмечали исследователи [Denisova A., Cairns P., 2015]. Связь же с добродушием и любопытством как личностными чертами вполне очевидна: чем менее критичны люди в своих суждениях касательно других и чем более они любопытны, тем легче им примерить на себя роль с серой моралью.

Таким образом, у юношей в отличие от группы ранней взрослости, основными предикторами являются стрессовые и кризисные переживания. Это дает нам возможность предположить, что личностные черты или закрепляются в зависимости от выраженности кризиса и влияния игр или же, что предпочтения формируются в процессе перебора различных игр, своими особенностями в итоге привлекая тех или иных игроков.

4.5. Предикторы увлеченности компьютерными играми

Мы получили подтверждение, что вовлеченность в компьютерные игры обладает комплексом предикторов, представляющих собой личностные черты, а также кризисные и стрессовые переживания. При этом для общей увлеченности и для отдельных видов увлеченности эти предикторы предстают в разных пропорциях. Наши результаты во многом согласуются с исследованиями по близкой тематике. Однако часть полученных данных требует дополнительной интерпретации и, возможно дальнейших исследований.

Так, общая вовлеченность в компьютерные игры в большей степени определяется кризисными переживаниями. У взрослых это три кризисных

переживания: кризис обучения и кризис опустошенности с положительным значением коэффициента и кризисом индентичности с отрицательным. Это подтверждает мнение исследователей, что увлеченность виртуальной средой во многом объясняется различного рода дезадаптацией. Так, к примеру, о дезадаптации, вызванной личностными акцентуациями, пишут В.Л. Малыгин и его соавторы [Малыгин В.Л., Хомерики Н.С., Антоненко А.А., 2015].

Нами обнаружена связь общей увлеченности компьютерными играми (по методике А.В. Гришиной) с креативностью, что совпадает с рядом исследований в данной области [Михайлова О.Б., Черномырдина В.И., 2018; Богачева Н.В., Войскунский А.Е., 2017]. В рамках методики НЕХАСО, использовавшейся нами, не определяется характер креативности – деструктивный или конструктивный, но наличие отрицательных связей шкал самоконтроля и отношения окружения с моральными основаниями «Уважение к авторитетам» и «Забота», соответственно дают возможность предположить, что речь идет именно о деструктивной креативности. Эти связи представлены в статье [Глинкина Л.С., Василенко В.Е., 2022 а] Речь идет о том, что креативность игроков направлена не на реализацию своего потенциала в перспективе, а на реализацию здесь и сейчас посредством игры, в том числе и девиантными способами. Н.В. Богачева и А.Е. Войскунский на уровне гипотезы предположили, что контекст игр с их серой моралью как раз способствует развитию деструктивной креативности: той, что отвечает за убедительный обман и другое антисоциальное поведение.

Кажущаяся противоречивой отрицательная связь энергичности с общей увлеченностью (в частности И.М. Богдановская, Н.Н. Королева и А.В. Привалов сообщают о позитивной связи энергичности и компьютерно-игровой активности [Богдановская И.М., Королева Н.Н., Привалов А.В., 2018]), предстает связанной с различиями в терминологии. В рамках НЕХАСО энергичность относится к фасеткам экстраверсии, а интроверсию связывают с желанием пребывания в виртуальном мире [Устинова Е.В., 2018].

Уже упомянутая выше дезадаптация в сочетании с интровертивной направленностью, креативностью и желанием четких границ и четкого понимания устройства мира (что проявляется через оценки по методике Н.М. Пейсахова и др.), а также отсутствие переживаний из-за семьи (причины этого отсутствия не входили в рамки данной работы, но мы предполагаем наличие социальной изоляции), таким образом формирует общую увлеченность.

Данные о связях полученных нами типов увлеченности перекликаются с данными работ, описывающих результаты анализа связей личностных черт с увлеченностью компьютерными играми, к примеру, с работой А.З. Аббаси и коллег [Abbasi A.Z. et al., 2021]. Они отмечают связь компьютерной увлеченности с экстраверсией, в которую входит «Высокая социальная самооценка», положительную связь с которой мы получили для фактора «Погружение». Это говорит о том, что игры, со своими легко отслеживаемыми достижениями (количеством набранных очков, пройденным уровнем или миссией) дают ощущение видимых достижений, продемонстрировав который можно говорить о своей успешности.

Эти исследователи также отмечают положительную связь увлеченности с шкалой «Добросовестность», а в шкалу «Добросовестность» входит фасетка «Перфекционизм», положительную связь которой с нашим фактором «Идентификация» мы получили в исследовании. Разнонаправленные связи для разных полученных нами типов увлеченности с фасетками, входящими в шкалу «Открытость опыту» по своей сути согласуются с тем, что для общей увлеченности другие авторы не обнаруживают связи «Открытости опыта» с увлеченностью или обнаруживают положительную связь с увлечением медиа по близкой методике «Большая Пятерка» [Treppe S., Reinecke L., Juechems K. 2012; Chen J. 2007].

Обнаруженная нами связь фасетки «Зависимость (от эмоциональной поддержки)» с фактором «Чувство сообщества», а также с факторами

«Аддикция» и «Эмоциональная поддержка», вместе с присутствующими связями с фасетками «Тревожность», «Чувствительность», «Упорство» и «Гибкость», рисует портрет близкий к портрету человека, ведущего образ жизни хикикомори, т.е. людей с «психосоциальным мораторием», который Э. Эриксон понимает как даруемую обществом подростку старшего возраста временную отсрочку на пути к обретению своей идентичности. Данные люди добровольно, а не по причине какой-либо фобии или болезни погружают себя в состояние максимально полной социальной изоляции. Они не учатся и не работают, живут на иждивении родственников, не имеют ни друзей, ни приятелей, ни с кем не общаются и не покидают места своего пребывания [Войскунский А.Е., Солдатова Г.У., 2019].

Полученные нами данные для шкалы «Доброжелательность» вступают в некоторое противоречие с данными других исследований. С одной стороны, фасетка «Гибкость» имеет отрицательную связь с фактором «Потоковость», что согласуется с результатами К.В. Мюллера и др. [Müller K.W. et al., 2014] и К. Кирсабурун и др. [Kircaburun K., Jonason P.K., Griffiths M.D., 2018], пишущих что активные пользователи игр менее доброжелательны к людям в обычном мире. С другой стороны, мы получили на первый взгляд не должную иметь место положительную связь фасетки «Способность прощать» с фактором «Аддикция», которую, тем не менее, можно объяснить самопрощением.

Наличие отрицательной связи «Боязливости» с фактором «Аддикция» и «Чувство сообщества» согласуется с тем, что в ряде исследований говорится о том, что компьютерные игры снижают уровень тревожности [Pallavicini F. et al., 2021].

О связи стрессовых переживаний с компьютерными играми существуют противоречивые данные: считается, что одни типы игр снижают стрессовые переживания, другие же наоборот, их усиливают [Pallavicini F. et al., 2021]. В нашем исследовании в качестве предикторов проявили себя стрессоры со

стороны в виде конкуренции, событий окружающей действительности, самочувствия, со стороны работы, учебы и семьи (как в кратковременной, так и долговременной перспективе), при этом с разными знаками для разных типов увлеченности, что может говорить о том, что люди, испытывающие разные стрессовые переживания, по-разному вовлекаются в компьютерные игры.

Связь уровня самоуправления с увлеченностью компьютерными играми у взрослых также предстает противоречивой. Традиционно считается, что игроки имеют низкий уровень самоконтроля [Гагай В.В., Мураткина Ю.Н., 2009], однако, в нашем исследовании мы получили положительную связь с общей выраженностью увлеченности компьютерными играми, что тоже предстает связанным с терминологией. Памятуя о том, что компьютерные игры способствуют развитию когнитивной гибкости [Glass B.D., Maddox W.T., Love B.C., 2013] и анализируя значения шкал методики Н.М. Пейсахова, мы как раз наблюдаем картину большей выраженности именно этих элементов самоуправления. Шкалу «самоконтроль» Н.М. Пейсахов определяет как «сбор информации о том, как идет выполнение плана в реальном общении, поведении, деятельности», что соответствует данным о развитии когнитивной гибкости у игроков. Обратная же связь с критерием оценки качества говорит о том, что игрок привык получать критерии извне, как это происходит в играх, где прописаны правила, а не устанавливать их самостоятельно.

Фактор «Потоковость» имеет положительные связи с моральными основаниями «Чистота» и «Лояльность группе». В классической работе «Поток» М. Чикесентмихайи пишет об отчуждении и аномии (утрате норм и ценностей) как о феноменах, препятствующих возникновению состояний потока. Таким образом, аномия может приводить к трате времени, но без состояния потока [Осин Е.Н., Леонтьев Д.А., 2007].

Отрицательную же связь фактора «Потоковость» с моральным основанием «Забота» можно объяснить тем, что компьютерные игры зачастую

полны насилия, и человеку с высоким уровнем заботы в таком случае сложнее войти в состояние потока, напоминающего поток при боевых действиях [Радченко М.А., 2019].

Сходную причину можно усмотреть и в обратной связи морального основания «Чистота» и фактора «Погружение», а также отрицательной связи морального основания «Уважение (к авторитетам)» и фактора «Эмоциональная поддержка». Первое объясняется тем, что люди с высокими оценками по моральному основанию «Чистота» больше верны идеалам моральной и физической чистоты, и, следовательно, более бережно относятся к распределению своего времени. Уважение авторитетов же представляет собой соблюдение традиций, правил поведения, которые существуют в обществе, в том числе и в игровом сообществе или виртуальном мире.

Причины отрицательной связи «Уважения (к авторитетам)» и фактора «Чувство сообщества» кроются в том, что зачастую игроки в играх от лица своих персонажей совершают противоправные поступки. Люди, легче относящиеся к такому поведению, не будут видеть проблемы обсуждать противоправные действия в игре и быть «соучастником» с кем-то [Баева Л.В., 2014].

Считается, что люди, склонные к аддикциям, обладают стремлением к уходу от реальности, страхом перед обыденной жизнью, перед обязательствами и ответственностью, склонностью к интенсивным эмоциональным переживаниям, к опасным ситуациям, риску и авантюрам [Шаломова Е.В., 2014], что соотносится со связями ряда полученных нами показателей как с общей увлеченностью, так и с ее видами.

Обратная связь общей вовлеченности в компьютерные игры по методике А.В. Гришиной с кризисом опустошенности находит объяснение в том, что игры дают конкретные цели и четко отмеряют их значимость, что ослабляет состояние, когда в будущем не видится конкретных привлекающих целей.

Помимо этого, мы наблюдаем связь фактора «Аддикция» нашей методики с переживаниями кризиса обучения. Ц.П. Короленко и Н.В. Дмитриева [Короленко Ц.П., Дмитриева Н.В., 2009; Короленко Ц.П., Дмитриева Н.В., 2006] пишут, что кризисная идентичность может служить косвенной причиной приобщения к психоактивным веществам и формирования аддиктивной идентичности. Проводя параллели между химическими зависимостями и нехимическими, мы можем прийти к выводу, что факт отрицательной связи фактора «Аддикция» с кризисом идентичности говорит о формировании аддиктивной идентичности (Я-игрок).

Кризисные переживания также связаны и с другими полученными нами факторами. Так, положительная связь переживаний кризиса нереализованности, выражающегося в обесценивании прошлых успехов, с «Чувством сообщества» может быть связана с нехваткой социальных групп, где играющие «оценены по достоинству». Отрицательная связь этого же фактора с кризисом опустошенности может говорить о том, что игры, благодаря своим особенностям ставить конкретные цели и четко отмерять их значимость, как уже было сказано, ослабляют состояние, когда в будущем не видится конкретных привлекающих целей. Н.О. Садовникова пишет о том, что общение с окружающими людьми и вступление с ними в совместную деятельность служат «катализатором» переосмысления негативного жизненного опыта, помогают реконструировать или восполнить утраченный смысл [Садовникова Н. О. 2021]. В случае игр мы как раз наблюдаем такую картину.

Также мы наблюдаем положительную связь фактора «Потоковость» с переживанием кризиса идентичности (самоопределения), объяснение которой можно найти в явлениях «Communitas» и «Liminoïd». Так, «Communitas» - состояние, при котором стираются привычные социальные роли и способы взаимодействия и становится возможной прямая, непосредственная встреча между людьми, переживание единения и взаимопонимания на

экзистенциальном уровне. «Liminoïd» обозначает те области социальной жизни, которые обладают чертами лиминальной стадии обрядов (старого уже нет, нового еще нет), но не вписаны в ритуальную структуру. Это состояния, близкие к потоку, в которых нет самой идентичности, она не создана или не существует [Гребенюк Е.Г., 2016].

Связь кризисных переживаний с типами увлеченности также может быть объяснена тем, что игра дает разворачивать переживания вовне, формирует эмоционально безопасную атмосферу и через снижение психологических защит способствует проработке проблем [Григорьева Т.А., Жедунова Л.Г., 2020].

Более низкий уровень стрессовых переживаний со стороны семьи, отмеченный активными игроками (по разным шкалам), конкуренции и взаимоотношений с окружающими, согласуется с версией, что компьютерные игры являются видом копинг-стратегии по типу избегания или отвлечения от реальности. Единственное, что не согласуется с данной версией - это положительная связь стрессоров со стороны «Взаимоотношения с окружающими» и эмоциональной направленностью на игры, однако, в этой связи прослеживается логика, если рассматривать связь как порочный круг: привязанность к играм может провоцировать большее количество конфликтов с окружением, из-за того, что человек играет вместо того, чтобы общаться со своим окружением. Реально существующие стрессоры, проявляющиеся в выражении окружением переживаний о чрезмерной вовлеченности, данные игроки в определенной степени игнорируют, накапливая при этом проблемы в учебе. Проблемы в учебе у них выступают и как длительный стрессовый фактор, и как кризисное переживание, от чего страдает уверенность в себе. Мы не отслеживали влияние возраста на экспрессию данной шкалы в нашей выборке, но предполагаем, что при одинаковой выраженности вовлеченности окружение игроков меньшего возраста будет проявлять большее беспокойство.

При этом в длительной перспективе играющие отмечают у себя большее количество изменений в образе жизни, что вместе с тем, что высокие оценки эмоциональной вовлеченности положительно коррелируют со стрессогенностью оценок себя, может как раз говорить о формировании зависимости от компьютерных игр.

В группе юности в качестве предикторов увлеченности компьютерными играми также выступают как личностные черты, так и кризисные и стрессовые переживания и полученные нами результаты во многом сходны с результатами для группы ранней взрослости, но они более сгруппированы.

Так, для типов увлеченности «Эмоциональная поддержка» и «Потоковость» в качестве предикторов выступает лишь по одному предиктору: стрессовые переживания на уровне аффективных связей и моральное основание «Чистота», соответственно. Связи эти достаточно легко объяснимы – в случае нарушения семейных отношений люди пытаются компенсировать эмоциональную поддержку извне, а моральное основание «чистота» описывает, в том числе, и отношение к собственному телу, отрицательная связь как раз говорит, что человек проще относится к длительному пребыванию в виртуальной реальности.

В группе юности у игроков мы также можем обнаружить некоторые признаки поведения сходные с портретом человека, ведущего образ жизни хикикомори. Это связи:

- типа увлеченности «Аддикция» с креативностью и тревожностью, а также с кризисными и стрессовыми переживаниями;
- типа увлечённости «Погружение» с чувствительностью и менее выраженным благоразумием,
- отрицательная типа увлеченности «Погружение» с фасетками любознательность и неординарность, входящих в домен «Открытости опыту».

4.6. Влияние игровой активности на выраженность стрессовых и кризисных переживаний

По результатам эксперимента мы получили подтверждение гипотезы, что игровая активность влияет на выраженность кризисных и стрессовых переживаний. Чем больше игроки тратят времени на игры, тем менее выраженными у них являются кризисные переживания, но при этом стрессовые переживания со стороны финансов и ощущения одиночества оказываются более выраженными. Частично это входит в противоречие с данными исследователей, что отмечают негативную связь между ментальным здоровьем и выраженностью симптоматики интернет-игрового расстройства [Shaheen S., Ali S.M. 2022].

С другой же стороны, это говорит в пользу того, что игровая активность по своей сути является копинг-стратегией по типу бегства, о связи которой с высокой увлеченностью компьютерными играми писали многие исследователи, в частности Д. Кусс, Д. Ли, Д. Кардефельт-Винфер, Ю.Н. Мураткина, С.К. Рыженко и др. [Kuss D.J., 2017; Li D., Liao A., Khoo A., 2011; Kardefelt-Winther D., 2014; Мураткина Ю.Н., 2010; Рыженко С.К., 2009; Зарецкая О.В., 2016; Аринчина Н.Г., Дунай В.И., Сидоренко В.Н., 2012; Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смыслова О.В., 2000]. Молодежь при этом является наиболее уязвимой возрастной группой по причине того, что бегство у нее является крайне популярной копинг-стратегией [Момбей-оол С.М., 2018, Курусь И.А., 2019].

ВЫВОДЫ

Результаты исследования позволяют нам сделать следующие выводы:

1. Игроки предпочитают компьютерные игры определённых типов: это однопользовательские игры с моральным выбором. В зависимости от возраста они предпочитают игры с возможностью играть за персонажа (взрослые) или без него (юноши).

2. Факторный анализ подтвердил выдвинутую гипотезу, что явление увлечённости компьютерными играми не является однородным и состоит из нескольких типов увлеченности. Обнаруженные нами типы получили следующие названия: аддикция, чувство сообщества, эмоциональная поддержка, погружение, потоковость и индентификация.

3. Игроки в компьютерные игры при сравнении с нормативными данными характеризуются большей интровертированностью, доброжелательностью и меньшей сознательностью. Также на уровне статистической тенденции у них ниже открытость опыту и честность. С учетом выявленных среднего уровня самоуправления и сниженных оценок по моральным основаниям (т.е. большей лояльности к аморальному поведению) это рисует портрет, близкий к портрету человека, ведущего образ жизни хикикомори. Как в группе юности, так в группе ранней взрослости мы отмечаем высокую выраженность кризисных переживаний и частично высокую выраженность стрессовых переживаний, что вместе с нормальными и высокими оценками стрессоустойчивости говорит о работе копинг-стратегий.

4. Обнаружены различия в личностных особенностях, а также кризисных и стрессовых переживаниях между людьми с высокой и низкой игровой активностью. Так, интенсивно играющие имеют менее выраженные кризисные и стрессовые переживания, а также они предстают как менее тревожные, менее общительные (женщины) и менее гибкие (мужчины).

5. Между группами юности и ранней взрослости существуют значимые личностные различия, а именно юноши менее любознательны и менее упорны, что иллюстрирует особенности развития в данном периоде – фокус на внутреннем мире и не до конца сформированы волевые процессы.

6. В качестве предикторов предпочтений различных видов компьютерных игр в группе взрослости выступают личностные черты и стрессовые переживания в разных пропорциях. При этом доминируют личностные черты, связанные с экстраверсией, открытостью новому опыту и самоконтролем. В группе юности главенствующими предикторами являются стрессовые переживания из различных сфер и различной долгосрочности и кризисные переживания в виде нехватки энергии и трудностей в отношениях.

7. В качестве предикторов компьютерно-игровой вовлеченности в целом и разных типов увлеченности выступают кризисные и стрессовые переживания, а также личностные особенности, в разных пропорциях.

8. Для различных типов увлечённости в группе ранней взрослости предикторами оказались различные блоки:

- Увлеченность компьютерным играми по типу аддикция в большей степени характеризуется личностными чертами и кризисными переживаниями. При этом для игроков, склонных к «Аддикции», характерны неуверенность в себе, тревожность, меньшая энергичность и в то же время креативность, менее выраженные физические страхи и меньшая зависимость от поддержки других. Для игроков с более выраженными характеристиками данного типа свойственны переживания, связанные с кризисом обучения и компенсаторный механизм преодоления кризиса идентичности, а также стрессоры, связанные с работой, деловой сферой.

- Основные причины увлеченности по типу «Чувство сообщества» обнаружены в личностных чертах и кризисных переживаниях, а именно в более выраженном кризисе нереализованности и менее - опустошенности.

- Корни увлеченности по типу «Эмоциональная поддержка» в группе ранней взрослости кроются в негативном образе окружающей реальности, в ощущении нехватки эмоциональных ресурсов, в проблемах с прогнозированием событий. Из личностных черт наиболее ярко для этого типа проявили себя зависимость от эмоциональной поддержки и неординарность.

- Для игроков, склонных к «Погружению» предикторами оказались более высокие чувствительность и социальная самооценка, более низкие параметры зависимости, принятия неординарности в других и отношения к культурным нормам, а также стрессовые переживания одиночества.

- Для игроков, склонных к «Потоковости», характерны меньшее благоразумие, физические страхи, нежелание для себя каких-либо вызывающих зависть элементов социального статуса и уважение к культурным нормам, а также нормам группы, у них более развито эстетическое чувство, но в то же время у них менее выражены упорство, понимание критериев успешности, перфекционизм, гибкость в общении, принятие неординарности в других, чувствительность и заботливость.

- Тип увлеченности «Идентификация» в большей степени объясняется стрессовыми переживаниями, особенно в семейной сфере.

9. В группе юности мы наблюдаем несколько иную картину:

- Увлеченность по типам «Аддикция», «Чувство сообщества», «Эмоциональная поддержка» в большей степени объясняются стрессовыми переживаниями, при этом главенствующую роль играют долгосрочные стрессоры.

- Типы же увлеченности «Погружение», «Потоковость» и «Идентификация» объясняются в большей степени личностными чертами, так «Погружение» связано с комбинацией элементов открытости новому опыту, «Потоковость» с моральным основанием «Чистота», а «Идентификация» - с элементами самоуправления.

10. По результатам эксперимента мы получили подтверждение, что компьютерно-игровая активность снижает кризисные переживания, но усиливает стрессовые со стороны финансов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенное нами исследование вовлеченности в компьютерные игры показало, что увлеченность как явление далеко от однородности. Результаты исследования подтверждают предположение о существовании различных типов увлеченности компьютерными играми, выдвинутого в качестве гипотезы. Факторный анализ анкеты, созданной на основе теоретических изысканий, показал, что увлеченность компьютерными играми является сложным конструктом, включающим в себя несколько независимых видов-компонентов: компонент аддикции, компонент социального общения, компонент эмоциональной регуляции, досуговый компонент, потоковый компонент и идентификационный компонент. Данные результаты могут иметь важное практическое значение в психопрофилактике компьютерно-игровой зависимости.

Полученные нами результаты также позволяют говорить о том, что вовлеченность в компьютерные игры определяется комплексом факторов, таких как личностные черты, кризисные и стрессовые переживания.

Разработанная нами анкета типов увлеченности компьютерными играми при соответствующей доработке может служить психодиагностическим методом, направленным на выявление компьютерно-игровых аддиктов.

Перспективы дальнейших исследований в данном направлении связаны с более детальным изучением факторов влияющих на компьютерно-игровую вовлеченность и дальнейшим формированием надежного инструментария. В нашем исследовании получены данные, указывающие на существование данных типов увлеченности в период ранней взрослости, однако для полноты картины требуется изучение как более юных групп пользователей компьютерных игр (в нынешней ситуации это включает даже дошкольников),

так и более возрастного, что позволит определить в том числе и доминирующие типы увлеченности на каждом возрастном этапе.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абдеев Р.Ф. Философия информационной цивилизации : Диалектика прогрессив. линии развития как гуманная общечеловеч. философия для XXI в. / Р. Ф. Абдеев. - М. : Гуманит. изд. центр "ВЛАДОС", 1994. – 334 с.
2. Аверин В. А. Психология развития человека: рождение и жизнь. – СПб.: Общество с ограниченной ответственностью «Издательство «СпецЛит», 2021. – 432 с.
3. Аветисова А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры //Психология. Журнал высшей школы экономики. – 2011. – Т. 8. – №. 4. – С. 35-58.
4. Акопова М.А. Исследование влияния игровой компьютерной зависимости на личностные особенностей студентов //Russian Journal of Education and Psychology. – 2019. – Т. 10. – №. 2.– С. 74-85.
5. Аликин В.А. Игровое разрешение вопроса о смысле жизни в философии Ф. Ницше //Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2015. – №. 3-2. – С. 20-24.
6. Ананьев Б.Г. Человек как предмет познания — СПб.: Питер, 2001. — 288 с.
7. Ананьев Б.Г. О системе возрастной психологии // Вопросы психологии – 1957. – №5 – С. 156-170.
8. Антоненко А. А. Интернет-зависимость подростков от компьютерных игр и онлайн-общения: клинико-психологические особенности и профилактика: Автореферат на соискание кандидатской степени. – 2014.
9. Анцыферова Л.И. Личность в трудных жизненных условиях: переосмысливание, преобразование ситуаций и психологическая защита //Психологический журнал. – 1994. – Т. 15. – №. 1. – С. 3-18.

10. Аринчина Н.Г., Дунай В.И., Сидоренко В.Н. Проблемы, связанные с компьютерной зависимостью у студентов. Медицинский журнал. - 2012. - №1. – С. 130-132.
11. Аркин Е.А. Игра и труд в жизни ребенка, // Дошкольное образование, 2008, - №2 - С. 9-16. печатается по «Дошкольный возраст» изд. 1948 г.
12. Аркин Е.А. Ребёнок в дошкольные годы // Под редакцией Запорожца А.В. и Давыдова В.В. Издательство «Просвещение» Москва - 1968, - 445 с.
13. Ахрямкина Т.А. Ребёнок и компьютерная зависимость //Вестник московского городского педагогического университета. Серия: информатика и информатизация образования. – 2006. – №. 6. – С. 14-16.
14. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смыслова О.В. Интернет: воздействие на личность // Гуманитарные исследования в Интернете / Под ред. А.Е. Войскунского. М.: Можайск-Терра, 2000. 432 с.
15. Бабакова Л.В. Повседневные неприятности и удовлетворенность жизнью в связи со стратегиями совладания в период старения: на примере Болгарии: Автореферат на соискание кандидатской степени. Санкт-Петербург, 2017. – 2017.
16. Баева Л.В. Аксиологический портрет поклонников компьютерных игр //Информационное общество. – 2014. – №. 2. – С. 27-34.
17. Беловол Е.В., Колотилова И.В. Разработка опросника для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми //Психологический журнал. – 2011. – Т. 32. – №. 6. – С. 49-58.
18. Белозеров С.А. Виртуальные миры MMORPG: Часть II. Средство от социального и психологического неблагополучия //Психология. Журнал высшей школы экономики. – 2015. – Т. 12. – №. 1. С. 71-89.
19. Белоус Е.И. Кризис и духовное саморазвитие личности // Личность в экстремальных условиях и кризисных ситуациях жизнедеятельности: сборник

- научных статей 2-й межрегиональной научно-практической конференции с международным участием. Владивосток: Морской гос. ун-т, 2013. С. 13–20.
20. Берн Э. Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы: Пер. с англ. / Общ. ред. Мацковского М.С.; [Послесл. Ионина Л.Г., Мацковского М.С.]. - СПб. : Лениздат, 1992. - 399с.
21. Бершедова Л.И. Личностные новообразования критических периодов детства //Вопросы журналистики, педагогики, языкознания. – 2010. – Т. 6. – №. 12 (83). – С. 148-154.
22. Беспалова О.Г. Психологический кризис семилетнего возраста // Современное образование Витебщины. – 2014. – № 1. – С. 78-82.
23. Бильданова В.Р., Бисерова Г.К., Шагивалеева Г.Р. Психология стресса и методы его профилактики: учебно-методическое пособие // Елабуга: Издательство ЕИ КФУ. – 2015. – С. 142.
24. Богачева Н.В., Войскунский А.Е. Компьютерные игры и креативность: позитивные аспекты и негативные тенденции [Электронный ресурс] // Современная зарубежная психология. 2017. Т. 6. № 4. С. 29—40. DOI:10.17759/jmfr.2017060403 (дата обращения: 14.04.2022)
25. Богдановская И.М., Королева Н.Н., Привалов А.В. Индивидуально-типологические характеристики участников киберспортивных игр //Информационное общество: образование, наука, культура и технологии будущего. – 2018. – №. 2. – С. 253-267.
26. Братусь Б.С. К проблеме развития личности в зрелом возрасте. Психология развития. /Под ред. Болотовой А.К. и Молчановой О.Н. //М: ЧеРо. – 2005. - 524 с.
27. Бурлаков И.В. Психология компьютерных игр //«Наука и жизнь» 1999 №№5-6, 8-9, [Электронный ресурс] URL: <https://www.nkj.ru/archive/>
28. Бурлачук Л.Ф., Морозов С.М. Словарь-справочник по психодиагностике. – К.: Наукова Думка, 1989. - 200 с.

29. Буянова А.В., Козилина В. Киберспорт: История становления, современное состояние и перспективы развития //Социально-политические науки. – 2017. – №. 5. – С. 77-80.
30. Важенин М.М., Григорьева И.В. Диагностика компьютерной зависимости у подростков и молодежи Республики Беларусь //Достижения психиатрии, наркологии, психотерапии и клинической психологии: от истоков до современности: материалы респ. научн.-практ. конф., посвящ. 100-летию Республиканского научнопрактического центра психического здоровья / Республиканский научно-практический центр психического здоровья; сост.: Старцев А.И., Докукина Т.В., Голубева Т.С. – Минск: Профессиональные издания, 2018. – 412 с.
31. Ван Ш. и др. Связь опыта потока с психологической зависимостью от компьютерных игр //Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2011. – Т. 8. – №. 4. – С. 73-101.
32. Василенко В.Е.; Манукян В.Р. / Возрастные кризисы жизненного цикла: практикум. Санкт-Петербург, СПбГУ: Издательство Санкт-Петербургского университета, 2011. 96 с.
33. Васильева Е.В. Компьютерная зависимость подростка как социально-педагогическая проблема //Гаудеамус. – 2016. – Т. 15. – №. 2. – С. 32-39.
34. Винер Н. Кибернетика или управление и связь в животном и машине: [Пер. с англ.] / [Предисл. Поварова Г.Н., с. 5-28]. - 2-е изд. - Москва: Сов. радио, 1968. - 326 с.
35. Водопьянова Н.Е. Психодиагностика стресса. — СПб.: Питер, 2009. — 336 с.
36. Водопьянова Н.Е., Капустина А.Н. Копинг-стратегии как фактор профессиональной адаптации //Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина. – 2008. – Т. 5. – №. 1 (Психология). – С. 73-82.

37. Войскунский А.Е. От психологии компьютеризации к психологии Интернета //Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. – 2008. – №. 2. – С. 140-153.
38. Войскунский А.Е., Солдатова Г.У. Эпидемия одиночества в цифровом обществе: хикикомори как культурно-психологический феномен //Консультативная психология и психотерапия. – 2019. – Т. 27. – №. 3. – С. 22-43.
39. Войцех В.Ф., Гальцев Е.В. Нарушение адаптации и суицидальное поведение у молодежи //Социальная и клиническая психиатрия. – 2009. – Т. 19. – №. 2. – С. 17-25.
40. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка// Вопросы психологии 1966 – № 6. - С. 62 – 68
41. Гагай В.В., Мураткина Ю.Н. Особенности копинг-поведения подростков с разным уровнем компьютерной зависимости //Вестник Сургутского государственного педагогического университета. – 2009. – №. 4. – С. 16-25.
42. Ганзен В.А., Головей Л.А. К системному описанию онтогенеза человека //Психологический журнал. – 1980. – Т. 1. – №. 1. – С. 42-54.
43. Гоголева А.В. Аддиктивное поведение и его профилактика. — 2-е изд., стер. — М.: Московский психолого-социальный институт; Воронеж: Издательство НПО «МОДЭК», 2003. — 240 с
44. Головей Л.А. и др. Кризисы профессионального развития и ресурсы личности в периоды юности и ранней взрослости //Вестник Санкт-Петербургского университета. Психология. – 2013. – №. 2. С. 33-39.
45. Готфруа Ж. «Что такое психология?», Т. 1, - М.: Мир; 1992, - 496с.
46. Грановская О.В. Дуков Е.В., Иоскевич Я.Б. и др. Характеры и жанры видеоэкранных игр / Сибиряков П. Г. // Новые аудиовизуальные технологии. — М.: Едиториал УРСС, 2005. — 488 с.

47. Гребенюк Е.Г. Ритуал перехода и психотерапия //Консультативная психология и психотерапия. – 2016. – Т. 24. – №. 1. – С. 97-108.
48. Григорьева Т.А., Жедунова Л.Г. Использование экзистенциального кино в решении экзистенциальных кризисов //Педагогика и психология современного образования: теория и практика. – 2020. – С. 174-179.
49. Гришина А.В. Тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. - 2014. - №4 - с.131-141.
50. Губайдуллина Э.Р., Артемьева Т.В. «Состояние присутствия» в киберпространстве как предмет психологического исследования и предиктор виртуальной идентичности // Психология психических состояний: сборник материалов XVI Международной научно-практической конференции для студентов, магистрантов, аспирантов, молодых ученых и преподавателей вузов (Казань, 24–25 февраля 2022 г.) / сост. А.В. Климанова; под общ. ред. М.Г. Юсупова, А.В. Чернова. – Казань: Издательство Казанского университета, 2022. – Вып. 16. – 418с.
51. Губина Т.И. Особенности я-концепции студентов-психологов как психологического ресурса копинг-поведения //Психология совладающего поведения: материалы II Междунар. науч.-практ. конф., Кострома, 23–25 сент. 2010 г. В2т. Т.2 / отв. ред.: Крюкова Т.Л., Сапоровская М.В., Хазова С.А. – Кострома: КГУ им. Н. А. Некрасова, 2010. – 241 с.
52. Гуров В.А. Хронобиология. Возрастная периодизация //Universum: химия и биология. – 2018. – №. 4 (46). – С. 7-12.
53. Психолого-педагогическое сопровождение одаренных учащихся: учебно-метод. пособие / под ред. Л.А. Даринской. СПб.: СПбГУ, 2017. 124 с.
54. Психология и лечение зависимого поведения/Под ред. С. Даулинга/Пер. с англ. Р.Р. Муртазина. — М.: Независимая фирма “Класс”, 2000. — 240 с.

55. Демильханова А.М. Влияние виртуальной реальности на образ Я (на примере ролевых компьютерных игр): Автореферат на соискание кандидатской степени. – Ярославль, 2009. - 24 с.
56. Добровидова Н.А. Психологические особенности обращения к компьютерным играм юношей и девушек //Известия Самарского научного центра Российской академии наук. – 2012. – Т. 14. – №. 2-2. – С. 366-370.
57. Дубровская Е.А., Франц С.В. Игра как социокультурный феномен //Дискуссия. – 2014. – №. 7 (48). С.14-24.
58. Дубровский Д.И. Информация, сознание, мозг / Д. И. Дубровский. - М.: Высш. школа, 1980. - 286 с.
59. Думов А.С., Думов С.Б., Столярчук И.А. Педагогика девиантного поведения: учебное пособие. – Волгоград, ООО" Издательство Учитель", 2014. - 179 с.
60. Духновский С.В. Влияние переживания критических ситуаций на развитие девиантного поведения подростков: Автореферат на соискание кандидатской степени. - Казань, 2002. – 22с.
61. Душин О.Э. Три игры. Николай Кузанский, Федор Достоевский, Герман Гессе //Человек. – 2013. – №. 4. – С. 162-169.
62. Егоров А.Ю. Нехимические зависимости// СПб. Речь, 2007. - с. 190
63. Егоров А.Ю. Современные представления об интернет-аддикциях и подходах к их коррекции //Медицинская психология в России. – 2015. – №. 4 (33). – С. 4. Электронный ресурс
64. Егоров А.Ю., Игумнов С.А. Расстройства поведения у подростков: клинико-психологические аспекты. СПб: Речь, 2005. 436 с.
65. Егорова М.С., Паршикова О.В., Митина О.В. Структура российского варианта шестифакторного личностного опросника HEXACO-PI-R //Вопросы психологии. – 2019. – №. 5. – С. 33-48.

66. Ермаков С.А., Кашина О.П. Жизненные ценности и смыслы возрастной периодизации человека // Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования. – 2018. – №. 3 (20). – С. 19-23.
67. Жичкина А.Е. Самопрезентация в виртуальной коммуникации и особенности идентичности подростков-пользователей Интернета / А.Е. Жичкина, Е.П. Белинская // Образование и информационная культура. Социологические аспекты. Труды по социологии образования / Под редакцией Собкина В.С. – Москва: Федеральное государственное научное учреждение "Институт социологии образования" Российской академии образования, 2000. – С. 431-460.
68. Жуков А.В. Психологические факторы риска дезадаптации подростков, переживших кризисные ситуации: диссертация ... кандидата психологических наук: 19.00.10 / [Место защиты: С.-Петербург. гос. ун-т]. - Санкт-Петербург, 2010. - 245 с.
69. Жукова М.В. Преемственность между дошкольным и начальным общим образованием в системе профилактики зависимости от компьютерных игр // Актуальные проблемы дошкольного образования: современные концепции и технологии дошкольного образования: материалы XV Международной научно-практической конференции, г. Челябинск, 16–17 марта 2017 г. – Челябинск: Изд-во ЗАО «Цицеро», 2017. – 456 с.
70. Жукова Н.В., Айсмонтас Б.Б., Макеев М.К. Цифровое детство: новые риски и новые возможности // Инновационные методы профилактики и коррекции нарушений развития у детей и подростков: межпрофессиональное взаимодействие. – 2019. – С. 123-128.
71. Зарецкая О.В. Зависимость от компьютерных онлайн-игр как разновидность аддиктивного поведения // Социальная психология и общество. – 2016. – Т. 7. – №. 3. – С. 105-120.
72. Зеер Э.Ф., Сыманюк Э.Э. Кризисы профессионального становления личности // Психологический журнал. 1997. № 6. С.35-44.

73. Иванов Д.В. Общество как виртуальная реальность //Информационное общество–М.: Издательство АСТ. – 2004. – С. 355-428.
74. Иванов М.С. Особенности самореализации личности в компьютерной игровой деятельности: диссертация ... кандидата психологических наук: 19.00.01. - Кемерово, 2005. - 152 с.
75. Иванова Н.А. Мотивы вовлеченности мужчин в массовые онлайн-игры: диссертация ... кандидата психологических наук: 19.00.01 / [Место защиты: С.-Петербург. гос. ун-т]. - Санкт-Петербург, 2020. - 159 с.
76. Игнатъев М.Б. Лингво-комбинаторная картина мира и современная-наука / М.Б. Игнатъев // Энилогия. 2004. - № 4. - С. 9-15.
77. Исаева Е.Р. Механизмы психологической адаптации личности: современные подходы к исследованию копинга и психологической защиты //Вестник Санкт-Петербургского университета. Социология. – 2008. – №. 2. – С. 40-46.
78. Казаринова Е.Ю., Холмогорова А.Б. Предпочитаемый контент в интернете и социальная тревожность как факторы интернет-зависимости у подростков и студенческой молодежи //Психолого-педагогические исследования. – 2021. – Т. 13. – №. 2. – С. 123-139.
79. Кайуа Р. Игры и люди: Статьи и эссе по социологии культуры / Роже Кайуа; [сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкин; Рос. гос. гуманитар. ун-т, Ин-т высш. гуманитар. исслед., Центр типологии и семиотики фольклора]. - Москва: ОГИ, 2007. – 302 с.
80. Карденахлишвили Т.Д. Реклама как семиотический продукт (на примере языковой игры) //Вестник Поволжского института управления. – 2010. – №. 1. – С. 204-209.
81. Карелин А.А. Большая энциклопедия психологических тестов. - М.: Эксмо, 2007. - 416 с.

82. Кожевников С.А. Увлеченность компьютерными играми как предмет психологического анализа //Студенческий вестник. – 2018. – Т. 27. – №. 47-1. – С. 33-40.
83. Козлова Н.С., Сушков И.Р. Стремление к публичности и самопрезентации как проявление специфических потребностей, реализуемых личностью в интернет-среде //Информационный гуманитарный портал Знание. Понимание. Умение. – 2013. – №. 6. – С. 8-8. [Электронный ресурс]
84. Кон И.С. Постоянство и изменчивость личности //Психологический журнал. – 1987. – Т. 8. – №. 4. – С. 126-137.
85. Короленко Ц.П., Дмитриева Н.В. Homo postmodernicus. Психологические и психические нарушения в постсовременном мире. Монография. – Новосибирск: Издательство НГПУ, 2009. – 248 с.
86. Короленко Ц.П., Дмитриева Н.В. Личностные и диссоциативные расстройства: расширение границ диагностики и терапии: монография. – Новосибирск: Издательство НГПУ, 2006. – 448 с.
87. Королькова А.А. Сравнение философских взглядов Канта и Ницше на природу игры в аспекте смены философских парадигм //Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2015. – №. 12-3. – С. 84-87.
88. Кочетков Н.В. Интернет-зависимость и зависимость от компьютерных игр в трудах отечественных психологов // Социальная психология и общество. 2020. Том 11. № 1. С. 27–54.
89. Кочетков Н.В. Социально-психологические аспекты зависимости от онлайн-игр и методика ее диагностики //Социальная психология и общество. – 2016. – Т. 7. – №. 3. – С. 148-163.
90. Крайг Г., Бокум Д. Психология развития / Грэйс Крайг, Дон Бокум; [пер. с англ., А. Маслов и др.] науч. ред. пер. к.психол.н., доц. Т.В. Прохоренко. - 9-е изд. - Санкт-Петербург [и др.]: Питер, 2010. - 939 с.

91. Кубарко А.И., Кубарко Н.П. Характер изменений показателей глазных саккад с возрастом и при рассеянном склерозе //Журнал неврологии и психиатрии им. С.С. Корсакова. – 2010. – Т. 110. – №. 4. – С. 73-78.
92. Кулаков С.А. Диагностика и психотерапия аддиктивного поведения у подростков //М.: Фолиум. – 1998. – С. 235.
93. Курусь И.А. Использование психологических защит студентами в процессе переживания кризисов на первом году обучения//Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия: Педагогика, психология. – 2019. – №. 4. – С. 39-44.
94. Кутлалиев Т.Х. Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств: дис. – Рос. гос. гуманитар. ун-т (РГГУ), 2014.
95. Лазько И.Н. Бытие и экзистенция человека сквозь призму игры в философии Ницше и Хайдеггера. – Веснік Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта. Серыя 3, Гісторыя. Філасофія. Псіхалогія. Паліталогія. Эканоміка. Права. - Мінск: Універсітэцкае, 1999. - № 1. - С. 18-22.
96. Леонтьев А.Н. Избран. психол. произведения: в 2.-х т./Алексей Николаевич Леонтьев; под ред. В.В. Давидова //М.: Педагогика. – 1983. – Т. 1. – 391 с.
97. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры // Советская педагогика, 1944, № 8—9, с. 37—47.
98. Лишаев С.А. О критериях возрастной периодизации (материалы к философии возраста) //Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина. – 2015. – Т. 2. – №. 4. – С. 66-76.
99. Луговая Ю.А. Компьютерные игры как феномен медиакультуры //Визуальная коммуникация в социокультурной динамике: сб. статей международной научно-практической конференции (23 октября 2014 года). – Казань: Изд-во Казан. ун-та, 2015. – 566 с.

100. Лянцевич А.В. Кризисные переживания в условиях депривации потребностных оснований личности //Психологія: реальність і перспективи. – 2016. – №. 6. – С. 121-131.
101. Макалатия А.Г., Матвеева Л.В. Субъективные факторы притягательности компьютерных игр для детей и подростков //Национальный психологический журнал. – 2017. – №. 1 (25). С 15-24.
102. Маллаев Д., Гасанова Д. Теория и практика психотехнических игр. «Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС», 2014, - 149с.
103. Малыгин В.Л. и др. Интернет-зависимое поведение. Критерии и методы диагностики. – М. МГМСУ, 2011. – 32 с. (Учебное пособие для студентов факультета клинической психологии по дисциплине специализации «Психологическая коррекция аддиктивного поведения»)
104. Малыгин В.Л., Хомерики Н.С., Антоненко А.А. Индивидуально-психологические свойства подростков как факторы риска формирования интернет-зависимого поведения // Медицинская психология в России: электрон. науч. журн. – 2015. – N 1 (30). – С. 7 [Электронный ресурс]. URL: <http://mprj.ru> (дата обращения: 04.12.22).
105. Манукян В.Р. Нормативные кризисы развития в период взрослости //Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 12. Социология. – 2010. – №. 1. – С. 39-45.
106. Манукян В.Р. Субъективная картина жизненного пути и кризисы взрослого периода: диссертация ... кандидата психологических наук: 19.00.13. - Санкт-Петербург, 2003. - 217 с.
107. Маринова Т.Ю., Зарецкая О.В. Социально-психологические аспекты зависимости от компьютерных многопользовательских ролевых онлайн-игр //Социальная психология и общество. – 2015. – Т. 6. – №. 3. – С. 109-119.
108. Матюшенко Я.И. Классификация подходов к исследованию феномена геймерства //Медико-социальные и психологические аспекты безопасности промышленных агломераций. - Екатеринбург, 2016. – 2016. – С. 34-41.

109. Руководство по аддиктологии / Под ред. проф. Менделевича В.Д. СПб.: Речь, 2007. - 768 с.
110. Меньшикова И.Н. Проблема адаптации студентов в рамках психологической службы вуза // Прикладная психология и психоанализ. 2010. № 4. С. 8–11.
111. Минияров В.М., Василевская Е.А. Формирование копинг-стратегий педагогов в состоянии эмоционального выгорания //Известия Самарского научного центра Российской академии наук. – 2015. – Т. 17. – №. 1-2. – С. 388-393.
112. Михайлова О.Б., Черномырдина В.И. Характеристики инновационности и креативности у старшеклассников, вовлеченных и не вовлеченных в MMORPG //Человеческий капитал. – 2018. – №. 10. – С. 48-60.
113. Момбей-оол С.М. Копинг-репертуар студенческой молодежи республики Тыва (на примере студентов разных факультетов тувинского государственного университета) //Вестник Тувинского государственного университета. Педагогические науки. – 2018. – №. 4. С. 34-40.
114. Морозова Т.Ю. Преобразование представлений о смысле жизни в период кризиса 17 лет //Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Психологические науки. – 2014. – №. 3. – С. 73-79.
115. Мураткина Ю.Н. Взаимосвязь компьютерной зависимости и совладающего поведения подростков. – Автореферат на соискание кандидатской степени. // Сургут, – 2010. –27 с.
116. Мурлина В.А., Шелякин А.Е. К вопросу об истории развития компьютерных игр //Научные труды кубанского государственного технологического университета. – 2016. – №. 3. – С. 18-26.
117. Мухина В.С. Игрушка как средство психического развития ребенка //Вопросы психологии. – 1988. – №. 2. – С. 123-128.

118. Нариманидзе М.Д., Савченко Я.В. Степень компьютерно-игровой зависимости у детей с различными типами темперамента и формы агрессии //Альманах молодой науки – 2022. – №. 1. (44) – С. 11-12.
119. Наследов А.Д. IBM SPSS Statistics 20 и AMOS: профессиональный статистический анализ данных. — СПб.: Питер, 2013. — 416 с.
120. Нестерова А. А., Кичман Д. Н. Личностные особенности лиц, находящихся в состоянии острой социальной самоизоляции (хикикомори) // Вестник МГОУ. Серия: Психологические науки. 2022. №. 2. – С. 117-134.
121. Никитина Л.Н. Компьютерная игромания в структуре аддиктивного поведения //Мир науки. Педагогика и психология. – 2016. – Т. 4. – №. 4. – С. 47. [Электронный ресурс] <http://mir-nauki.com/PDF/07PSMN416.pdf>
122. Новикова О.Н. Феномен игры в философских исследованиях: трактовки и осмысление //Сборники конференций НИЦ Социосфера. – Vedecko vydavatel'ske centrum Sociosfera-CZ sro, 2014. – №. 21. – С. 6-11.
123. Орехов С.И. Поиск виртуальной реальности: Монография / С.И. Орехов; М-во образования Рос. Федерации. Ом. гос. пед. ун-т. - Омск: Ом. гос. пед. ун-т, 2002. - 183 с.
124. Осин Е.Н., Леонтьев Д.А. Смыслоутрата и отчуждение //Культурно-историческая психология. – 2007. – Т. 3. – №. 4. – С. 68-77.
125. Осипов Е.М. Гэмблинг как девиантное поведение: психологические и социальные корни //Социология власти. – 2009. – №. 1. – С. 85 – 91.
126. Осухова Н.Г. Психологическое сопровождение личности в кризисных ситуациях: опыт эмпирического исследования. // М.: Варсон, 2008. - 400 с.
127. Пахомова В.Г. Психологические особенности образа Я младших школьников-активных и неактивных пользователей компьютерных игр //Южно-российский журнал социальных наук. – 2015. – №. 1. – С. 6-17.
128. Пейсахов Н.М., Столяренко Л.Д. Тест «Способность самоуправления» //Столяренко Л.Д. Основы психологии. – 1997. – С. 524-532.

129. Пережогин Л.О. Интернет-аддикция в подростковой среде. Сборник тезисов международной конференции «Подростки и молодежь в меняющемся обществе-проблемы девиантного поведения» //Москва. – 2001. – С. 56-68.
130. Петраш М.Д. Соотношение психологических и психофизиологических характеристик в переживании стрессоров повседневной жизни//Проблемы современного педагогического образования. – 2017. – №. 57-11. – С. 301-323.
131. Петраш М.Д., Стрижицкая О.Ю., Головей Л.А., Савенышева С.С. Опросник повседневных стрессоров // Психологические исследования. 2018. Т. 11, № 57. С. 5.
132. Петров А.А., Черняк Н.Б. Валидизация русскоязычной версии опросника Internet Gaming Disorder–20 Test //Сибирский вестник психиатрии и наркологии. – 2019. – Т. 1. – №. 102. – С. 71-78.
133. Поливанова К.Н. Психологический анализ кризисов возрастного развития // Вопросы психологии. – 1994. – № 1. – С. 61–69.
134. Поливанова К.Н. Психология возрастных кризисов/ К.Н. Поливанова. – М.: Академия, 2000. – 184 с.
135. Полутина Н.С. Актуальные направления исследований в психологии компьютерной игры //Интеграция образования. – 2010. – №. 4. С. 93-97
136. Полутина Н.С. Психология компьютерной игры //Инженерные технологии и системы. – 2007. – Т. 17. – №. 2. – С. 83-86.
137. Попов О.А. Новая классификация компьютерных игр //URL: <http://psystat.at.ua>. – 2009.
138. Прихожан А.М. Проблема подросткового кризиса //Психологическая наука и образование. – 1997. – Т. 2. – №. 1. С. 82-87
139. Прялухина А.В. Психологические особенности игроков в компьютерные азартные игры //Психология XXI века: вызовы, поиски, векторы развития. – 2020. – С. 433-444.
140. Пузырева Л.А. Влияние когнитивного компонента субъективного опыта на индивидуальную семантику кризисных переживаний: автореферат дис. ...

кандидата психологических наук: 19.00.01 / Ярослав. гос. пед. ун-т им. К.Д. Ушинского. - Ярославль, 2006. - 23 с.

141. Радченко М.А. Творческая деятельность vs креативные практики: подмена понятий в условиях рынка // Творчество как национальная стихия: общее и особенное в современном социокультурном пространстве: сборник статей/под ред. Г.Е. Аляева, О.Д. Маслобоевой – 2019. – С. 313.

142. Распопин Е.В. Шкала устойчивости к источникам стресса //Современные проблемы науки и образования. – 2012. – №. 6. – С. 694-694.

143. Реан А.А. Психология детства. Учебник. //Серия «Метры психологии»– СПб.: «прайм-ЕВРО-ЗНАК», 2003. — 368 с.

144. Рогаль-Левицкая О.Ф. Анализ проблем девиантного поведения в подростковом возрасте и направления профилактической деятельности //Интеграция образования. – 2012. – №. 2. – С. 70-75.

145. Роцевская Е.В. Общение подростков в Интернете: положительные и отрицательные аспекты // ИТО. – 2010. – №17. – С. 13–18.

146. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии: в 2-х т. / Акад. пед. наук СССР. - М.: Педагогика, 1989. - (Труды действительных членов и членов-корреспондентов Акад. пед. наук СССР). Т. 1 / [сост. и авт. коммент. К. А. Абульханова-Славская, А. В. Брушлинский]. - 1989. - 485 с.,

147. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии – Издательство: Питер, 2002 г., 720 с.

148. Рубцов В.В. Основы социально-генетической психологии. — М.: Издательство «Институт практической психологии», Воронеж: НПО «МОДЭК», 1996. — 384 с.

149. Рыженко С.К. Психологическое воздействие на игровую компьютерную зависимость младших подростков: диссертация ... кандидата психологических наук: 19.00.07 / Рыженко Светлана Кронидовна; [Место защиты: Кубан. гос. ун-т]. - Краснодар, 2009. - 196 с.

150. Рыжов Б.Н. Системная периодизация развития человека //Высшая школа: опыт, проблемы, перспективы. – 2017. – С. 139-141.
151. Савеньшева С.С. Стрессоры повседневной жизни и семейное функционирование: анализ зарубежных исследований //Мир науки. Педагогика и психология. – 2016. – Т. 4. – №. 6. [Электронный ресурс] URL: <https://mir-nauki.com/PDF/28PSMN616.pdf>
152. Савеньшева С.С., Головей Л.А., Петраш М.Д., Стрижицкая О.Ю. Самоактуализация, психологическое благополучие и повседневный стресс в период взрослости // Вестник КемГУ. 2019. №1 (77). С. 130-140.
153. Садовникова Н.О. Психология профессионального кризиса личности: монография. - Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф.- пед. ун-та, 2021. - 151 с.
154. Сапогова Е.Е. Территория взрослости: горизонты саморазвития во взрослом возрасте. М.: Генезис, 2016. 312 с.
155. Сирота Н.А., Ялтонский В.М. Копинг-поведение и психопрофилактика психосоциальных расстройств у подростков //Обозрение психиатрии и медицинской психологии имени ВМ Бехтерева. – 1994. – №. 1. – С. 63-74.
156. Слободчиков В.И. Категория возраста в психологии и педагогике развития //Вопросы психологии. – 1991. – Т. 2. – С. 37-49.
157. Слюсарев В.В., Хусяинов Т.М. Цифровая революция и экзистенциальный кризис личности // Век глобализации. — 2018. — № 4(28). С. 145–151.
158. Смирнова Е.О. Типология игры в зарубежной и отечественной психологии //Современная зарубежная психология. – 2014. – Т. 3. – №. 4. – С. 5-17.
159. Смирнова Е.О., Радеева Р.Е. Компьютерная игра младшего школьника// Образование и информационная культура. Социологические аспекты. Труды по социологии образования. Том V. Выпуск VII/ Под ред. В.С. Собкина. – М.: Центр Социологии Образования РАО, 2000 – с 370-393.

160. Смирнова Е.О., Радеева Р.Е. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры // Образование и информационная культура. Социологические аспекты. Труды по социологии образования. Том V. Выпуск VII/ Под ред. В.С. Собкина. – М.: Центр Социологии Образования РАО, 2000 – с 330-370.
161. Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Психологические особенности игровой деятельности современных дошкольников // Вопросы психологии, 2013. № 2. С. 15—24.
162. Соболев Н.А., Игумнов С.А. Зависимость от компьютерных игр у подростков, проблемы диагностики и коморбидности // Вопросы психического здоровья детей и подростков. – 2021. – Т. 21. – №. 2. – С. 105-112.
163. Солдатова Г.У., Рассказова Е.И. Чрезмерное использование интернета: факторы и признаки // Психологический журнал. – 2013. – Т. 34. – №. 4. – С. 79-88.
164. Солдатова Г.У., Вишнева А.Е. Особенности развития когнитивной сферы у детей с разной онлайн-активностью: есть ли золотая середина? // Консультативная психология и психотерапия. – 2019. – Т. 27. – №. 3. – С. 97-118.
165. Солдатова Г.У., Ртищева М.А., Серёгина В.В. Онлайн-риски и проблема психического здоровья детей и подростков // Академический вестник Академии социального управления. – 2017. – №. 3. – С. 29-37.
166. Солдатова Е.Л. Структура и динамика нормативного кризиса перехода к взрослости: монография / Е.Л. Солдатова. – Челябинск: Изд-во ЮУрГУ, 2007. – 267 с.
167. Степанов С.С. Мифы и тупики поп-психологии. – Дубна: Феникс+, 2006. – 232 с.
168. Степанова Е.И. Интеллектуальный потенциал человека в сфере жизнедеятельности. // Педагогика и акмеология безопасности

жизнедеятельности. №2 /Под ред.Б.Ф. Кваши. – СПб.: МАНЭБ, МИНПИ, 2001. С.11-23.

169. Степанова Е.И. Психология взрослых: Экспериментальная Акмеология, СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та «Алетейя», 2000. – 228 с.

170. Сугоняев К.В., Молоткова А.В. Разработка русскоязычной версии опросника НЕХАСО-60 (операционализация 6-факторной модели личности)//Здоровый образ жизни и физическое воспитание студентов и слушателей вузов: Материалы XII международной очно-заочной научно-практической конференции, 3 апреля 2014 года. / под ред. Карасева А.В., Собиной В.А. - М.: ИНЭП 2014, С. 367–376.

171. Сычев О.А., Протасова И.Н., Белоусов К.И. Диагностика моральных оснований: апробация русскоязычной версии опросника MFQ //Российский психологический журнал. – 2018. – Т. 15. – №. 3. С.88-115.

172. Тендрякова М.В. Старые и новые лики игры: игровая специфика виртуального пространства //Культурно-историческая психология. – 2008. – Т. 4. – №. 2. – С. 60-68.

173. Тимофеев С.Б. Особенности копинг-стратегий у подростков-геймеров //Педагог-психолог в современном образовании: личностный потенциал и его развитие. – 2017. – С. 132-138.

174. Томе Г. Теоретические и эмпирические основы психологии развития человеческой жизни // Принцип развития в психологии / Под. ред. Л.И. Анцыферовой. М., 1978. С. 173-196.

175. Трафимчик Ж.И. Зависимость от компьютерных игр: причины формирования, особенности и последствия влияния на личность. //Веснік Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта. Сер. 3, Гісторыя. Філасофія. Псіхалогія. Паліталогія. Сацыялогія. Эканоміка. Права. – 2010а. - N 2. - С. 42-45.

176. Трафимчик Ж.И. Проблема «Я-концепции» в мире современных компьютерных технологий в фокусе зарубежных теорий личности. – Философия и социальные науки: Научный журнал. – 2010б. - № 2. – С. 83-87.

177. Трафимчик Ж.И., Болбасов А.О. Компьютерная аддикция у молодежи: специфика и профилактика //Ученые записки СПбГМУ им. И.П. Павлова. – 2011. – Т. 18. – №. 4. – С. 69-70.
178. Усанова Д.О. Виртуальная реальность: проблематика настоящего в ретроспективе философскокультурологического наследия //Челябинский гуманитарий. – 2011. – №. 1 (14). – С. 132-136.
179. Устинова Е.В. Психологическая профилактика компьютерной зависимости у подростков с двигательными нарушениями //Воспитание в современном культурно-образовательном пространстве. – 2018. – С. 285-289
180. Фомичёва Ю.В., Шмелёв А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлечённости компьютерными играми // Вестник Московского университета. Серия 14: Психология. — 1991. — № 3. — С. 27–39.
181. Фрейд З. По ту сторону принципа удовольствия: Пер. с нем / [Послесл. и коммент. А.А. Гугнина]. - М.: Прогресс: Литера, 1992. - 569 с.
182. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; Коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. — 416 с.
183. Хитрякова А.И. «Серьезные игры» в обучении //Инновационная наука. – 2015. – №. 10-1. – С. 126-130.
184. Худяков А.В. Клинико-социальный анализ формирования и профилактика зависимости от психоактивных веществ у несовершеннолетних: диссертация ... доктора медицинских наук: 14.00.45 / Худяков Алексей Валерьевич; [Место защиты: Государственный научный центр социальной и судебной психиатрии]. - Москва, 2003. - 322 с.
185. Хухлаева О.В. Психология развития: молодость, зрелость, старость. – М.: Издат. центр «Академия», 2006. – 368 с.
186. Частиков А.П. История компьютера – М.: Информатика и образование, 1996. -128 с.

187. Чернобровкина С.В. Кризис ранней взрослости: особенности его переживания и преодоления молодыми людьми с различными социально-демографическими характеристиками // Вестник Омского университета. Серия «Психология». – 2007. – №. 2. С. 27-36.
188. Чикесентмихайи М. В поисках потока. Психология включенности в повседневность – Москва. Альпина нон-фикшн, 2016. – 194 с.
189. Шаломова Е.В. Особенности аддиктивного поведения подростков // Современные проблемы науки и образования. – 2014. – №. 5. – С. 143-143.
190. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал. – 1999. – Т. 20. – №. 1. – С. 86-102.
191. Швацкий А.Ю. Влияние компьютерных игр на психику и поведение современных подростков // Диалог культур в глобализирующемся мире: материалы III Всероссийской научно-практической конференции (с международным участием). / под ред. Манаповой В.Э. Махачкала: АЛЕФ, 2020. С. 176-178.
192. Шихи Г. Возрастные кризисы: Ступени личностного роста / [Пер. с англ.: Шамриков А.В.]. - СПб.: Ювента, 1999. – 434 с.
193. Шмелев А.Г. Мир поправимых ошибок // Вычислительная техника и ее применение. Компьютерные игры. – 1988. – №. 3. – С. 16-84.
194. Шмырева О.И. Сущность эмоционального развития личности в подростковом возрасте // Мир психологии. – 2013. – №. 3. – С. 254-266.
195. Шнейдер Л.Б. Девиантное поведение детей и подростков. — М.: Академический Проект; Трикста, 2005. —336 с.
196. Шумакова Н.Б. Возраст без вопросов // Возрастная и педагогическая психология под ред. Дубровиной И.В., Прихожана А.М. Издательство: Академия. Серия: Высшее образование. 2003.- 368с.
197. Шупер В.А. Великая ошибка Карла Поппера: открытое общество в условиях антинаучной революции // Мир России. Социология. Этнология. 2002. №3. С.86–95.

198. Элиаде М. Тайные общества: Обряды инициации и посвящения / [Пер. с фр. Г.А. Гельфанд]. - М.; СПб.: Унив. кн., 1999. - 356 с.
199. Эльконин Д.Б. Психология игры. — М.: Владос, 1999 г. - 360 с.
200. Энгельс Ф. Диалектика природы. М.: Партиздат, 1934; С.343
201. Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX-XXI веков: автореферат дис. кандидата искусствоведения / Шехтер Т. Е. — Санкт-Петербург, 2008. — 26 с.
202. Юдина Т.А. Проблема психологической готовности к школе в работах Л.И. Божович // Современные проблемы психологии личности: теория и практика. 2008 URL: https://psyjournals.ru/bozhovich/issue/30164_full.shtml
203. Юрьева Л.Н., Больбот Т.Ю. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика: Монография. — Днепропетровск: Пороги, 2006. - 196 с.
204. Яровенко С.А. «Бегство от реальности»: аутомифологизация как гармонизация «Я-бытия» через принятие иллюзии //Вестник Томского государственного университета. – 2010. – №. 331.
205. Aarseth E. et al. Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal //Journal of behavioral addictions. – 2017. – Т. 6. – №. 3. – С. 267-270.
206. Aarseth E., Smedstad S.M., Sunnanå L. A multidimensional typology of games // DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up. — 2003. — с. 48—53.
207. Abbasi A.Z. et al. The Role of Personality Factors Influencing Consumer Video Game Engagement in Young Adults: A Study on Generic Games //IEEE Access. – 2021. – Т. 9. – С. 17392-17410.
208. Abt C.C., Cogger V.H. Educational games for the sciences //The Science Teacher. – 1969. – Т. 36. – №. 1. – С. 36-39.

209. Achtman R.L., Green C.S., Bavelier D. Video games as a tool to train visual skills //Restorative neurology and neuroscience. – 2008. – T. 26. – №. 4, 5. – C. 435-446.
210. Adachi P.J.C., Willoughby T. Do video games promote positive youth development? //Journal of Adolescent Research. – 2013. – T. 28. – №. 2. – C. 155-165
211. Al-Sharqi M.A., Hasan H.S. Neural network to investigate gaming addiction and its impact on health effects during the COVID-19 Pandemic //Periodicals of Engineering and Natural Sciences (PEN). – 2022. – T. 10. – №. 1. – C. 504-517.
212. Anderson C. A. et al. Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United States //Pediatrics. – 2008. – T. 122. – №. 5. – C. e1067-e1072.
213. Anderson C.A. et al. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review //Psychological bulletin. – 2010. – T. 136. – №. 2. – C. 151-173.
214. Apperley T.H. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres //Simulation & Gaming. – 2006. – T. 37. – №. 1. – C. 6-23.
215. Arnett J.J. Emerging Adulthood: The Winding Road from the Late Teens Through the Twenties (2nd edition). Oxford, NY: Oxford University Press, 2015. 416 c.
216. Ashton M.C., Lee K. The HEXACO–60: A short measure of the major dimensions of personality //Journal of personality assessment. – 2009. – T. 91. – №. 4. – C. 340-345.
217. Aström T. Moral Positioning: A formal theory //The Grounded Theory Review: An international journal. – 2006. – T. 6. – №. 1. – C. 29-59.
218. Bender P.K., Courtney Plante D. A. The Effects of Violent Media Content on //Am Psychol. – 1972. – T. 27. – C. 253-263.

219. Bessièrè K., Fleming Seay A., Kiesler S. The ideal elf: Identity exploration in World of Warcraft //Cyberpsychology & behavior. – 2007. – T. 10. – №. 4. – C. 530-535.
220. Billieux J. et al. High involvement versus pathological involvement in video games: A crucial distinction for ensuring the validity and utility of gaming disorder //Current Addiction Reports. – 2019. – T. 6. – №. 3. – C. 323-330.
221. Blumberg F. C., Sokol L. M. Boys' and girls' use of cognitive strategy when learning to play video games //The Journal of General Psychology. – 2004. – T. 131. – №. 2. – C. 151-158.
222. Bonanno P., Kommers P. A. M. Gender differences and styles in the use of digital games //Educational Psychology. – 2005. – T. 25. – №. 1. – C. 13-41.
223. Boyan A., Grizzard M.A., Bowman N. A massively moral game? Mass Effect as a case study to understand the influence of players' moral intuitions on adherence to hero or antihero play styles //Journal of Gaming & Virtual Worlds. – 2015. – T. 7. – №. 1. – C. 41-57.
224. Carr D. Play and pleasure // Carr, D., Buckingham, D., Burn, A., & Schott, G. (Red.). Computer games: Text, narrative and play. Polity, UK: Cambridge. – 2006. 2006., C. 45-58.
225. Černja I., Vejmelka L., Rajter M. Internet addiction test: Croatian preliminary study //BMC psychiatry. – 2019. – T. 19. – №. 1. – C. 1-11.
226. Chaffin J.D., Maxwell B., Thompson B. ARC-ED curriculum: The application of video game formats to educational software //Exceptional Children. – 1982. – T. 49. – №. 2. – C. 173-178.
227. Chen J. Flow in games (and everything else) //Communications of the ACM. – 2007. – T. 50. – №. 4. – C. 31-34.
228. Chen S.H. et al. Development of a Chinese Internet addiction scale and its psychometric study //Chinese Journal of Psychology. – 2003. – T. 45. – №. 3. – C. 279–294.

229. Chiang Y. T. et al. Exploring Online Game Players' Flow Experiences and Positive Affect //Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET. – 2011. – T. 10. – №. 1. – C. 106-114.
230. Chou T.J., Ting C.C. The role of flow experience in cyber-game addiction //CyberPsychology & Behavior. – 2003. – T. 6. – №. 6. – C. 663-675.
231. Clarke R. Origins and Nature of the Internet in Australia //Emergence. – 2004. – T. 4. – C. 1990-1994.
232. Cole H., Griffiths M.D. Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers //Cyberpsychology & behavior. – 2007. – T. 10. – №. 4. – C. 575-583.
233. Coulson M. et al. Real feelings for virtual people: Emotional attachments and interpersonal attraction in video games //Psychology of Popular Media Culture. – 2012. – T. 1. – №. 3. – C. 176-184.
234. Crawford C. et al. The art of computer game design. — Berkeley, Calif.: Osborne/McGraw-Hill, 1984. — c. 134
235. Dalal P.K., Basu D. Twenty years of internet addiction... quo Vadis? //Indian journal of psychiatry. – 2016. – T. 58. – №. 1. – C. 6-11.
236. De Schutter B. Never too old to play: The appeal of digital games to an older audience //Games and Culture. – 2011. – T. 6. – №. 2. – C. 155-170.
237. Denisova A., Cairns P. First person vs. third person perspective in digital games: do player preferences affect immersion? //Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems. – 2015. – C. 145-148.
238. Dohrenwend B.P. The social psychological nature of stress: A framework for causal inquiry //The Journal of Abnormal and Social Psychology. – 1961. – T. 62. – №. 2. – C. 294-302.
239. Durkin K., Barber B. Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development //Journal of applied developmental psychology. – 2002. – T. 23. – №. 4. – C. 373-392.

240. Dye M.W.G., Bavelier D. Playing video games enhances visual attention in children //Journal of Vision. – 2004. – T. 4. – №. 11. – C. 40-40.
241. Dye M.W.G., Green C.S., Bavelier D. The development of attention skills in action video game players //Neuropsychologia. – 2009. – T. 47. – №. 8-9. – C. 1780-1789.
242. Eglesz D. et al. Computer games are fun? On professional games and players' motivations //Educational Media International. – 2005. – T. 42. – №. 2. – C. 117-124.
243. Elverdam C., Aarseth E. Game classification and game design: Construction through critical analysis //Games and culture. – 2007. – T. 2. – №. 1. – C. 3-22.
244. Erikson E.H., Erikson J.M. The life cycle completed (extended version). – WW Norton & Company, 1998. 144 c.
245. Fang X., Zhao F. Personality and enjoyment of computer game play //Computers in Industry. – 2010. – T. 61. – №. 4. – C. 342-349
246. Fang X., Zhao F. Sensation seeking, self forgetfulness, and computer game enjoyment //Symposium on Human Interface. – Springer, Berlin, Heidelberg, 2009. – C. 632-641.
247. Frederick C.J., Resnik H.L.P., Wittlin B.J. Self-destructive aspects of hard core addiction //Archives of General Psychiatry. – 1973. – T. 28. – №. 4. – C. 579-585.
248. Friedman T. Making sense of software: Computer games and interactive textuality //Cybersociety; Computer-Mediated Communication and Community. Thousand Oaks, Calif.: Sage Publications. – 1995. 241 c.
249. Frostling-Henningsson M. First-person shooter games as a way of connecting to people: “Brothers in blood” //CyberPsychology & Behavior. – 2009. – T. 12. – №. 5. – C. 557-562.
250. Funk J.B., Buchman D.D., Germann J.N. Preference for violent electronic games, self-concept, and gender differences in young children //American Journal of Orthopsychiatry. – 2000. – T. 70. – №. 2. – C. 233-241.

251. Gamberini L. et al. A game a day keeps the doctor away: A short review of computer games in mental healthcare //Journal of CyberTherapy and Rehabilitation. – 2008. – T. 1. – №. 2. – C. 127-145.
252. Gentile D.A. et al. The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies //Personality and Social Psychology Bulletin. – 2009. – T. 35. – №. 6. – C. 752-73.
253. Giraudoux J. Sans pouvoirs. Editions du Rocher, Monaco 1946. c.153
254. Glass B.D., Maddox W.T., Love B.C. Real-time strategy game training: emergence of a cognitive flexibility trait //PloS one. – 2013. – T. 8. – №. 8. C. e70350.
255. Graetz J.M. The origin of spacewar //Creative Computing. – 1981. – T. 7. – №. 8. – C. 56-67.
256. Graham J. et al. Mapping the moral domain //Journal of personality and social psychology. – 2011. – T. 101. – №. 2. – C. 366.
257. Griffiths M.D. Are computer games bad for children? //The Psychologist: Bulletin of the British Psychological Society. – 1993. – T. 6. – C. 401-407.
258. Greenberg B.S. et al. Orientations to video games among gender and age groups //Simulation & Gaming. – 2010. – T. 41. – №. 2. – C. 238-259.
259. Grizzard M. et al. Being bad in a video game can make us morally sensitive //Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. – 2014. – T. 17. – №. 8. – C. 499-504.
260. Hall A.S., Parsons J. Internet addiction: College student case study using best practices in cognitive behavior therapy //Journal of mental health counseling. – 2001. – T. 23. – №. 4. – C. 312-327.
261. Hartmann T., Klimmt C. Gender and computer games: Exploring females' dislikes //Journal of computer-mediated communication. – 2006. – T. 11. – №. 4. – C. 910-931.

262. Hartmann T., Vorderer P. It's okay to shoot a character: Moral disengagement in violent video games //Journal of communication. – 2010. – T. 60. – №. 1. – C. 94-119.
263. Hirayama R. et al. A volumetric display for visual, tactile and audio presentation using acoustic trapping //Nature. – 2019. – T. 575. – №. 7782. – C. 320-323.
264. Hirvonen P. Positioning theory and small-group interaction: Social and task positioning in the context of joint decision-making //Sage Open. – 2016. – T. 6. – №. 3. – C. 2158244016655584.)
265. Hodge S.E., Taylor J., McAlaney J. A morally Demanding Game? An Exploration of Moral Decision-Making in a Purpose-Made Video Game //Media and Communication. – 2020. – T. 7. – №. 4. – C. 213-225.
266. Hodge S.E., Taylor J., McAlaney J. It's Double Edged: The Positive and Negative Relationships Between the Development of Moral Reasoning and Video Game Play Among Adolescents //Frontiers in Psychology. – 2019. – T. 10. – C. 28.
267. Hoffman D.L., Novak T.P. Marketing in hypermedia computer-mediated environments: Conceptual foundations //Journal of marketing. – 1996. – T. 60. – №. 3. – C. 50-68.
268. Hsu C.L., Lu H.P. Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience //Information & management. – 2004. – T. 41. – №. 7. – C. 853-868.
269. Huang H.C. et al. Who intends to play exergames? The flow-theoretic perspective //Journal of Electronic Commerce Research. – 2018. – T. 19. – №. 2. – C. 154-163.
270. Izumi R., Ikezawa S., Iwami K. Metasurface holographic movie: a cinematographic approach //Optics Express. – 2020. – T. 28. – №. 16. – C. 23761-23770.

271. Jackson L.A. et al. Culture, gender and information technology use: A comparison of Chinese and US children //Computers in human behavior. – 2008. – Т. 24. – №. 6. – С. 2817-2829.
272. Kandell J.J. Internet addiction on campus: The vulnerability of college students //Cyberpsychology & behavior. – 1998. – Т. 1. – №. 1. – С. 11-17.
273. Kaplan H.B. Self-attitudes and deviant response //Social Forces. – 1976. – С. 788-801.
274. Kaplan H.B., Martin S.S., Robbins C. Application of a general theory of deviant behavior: Self-derogation and adolescent drug use //Journal of Health and Social Behavior. – 1982. – С. 274-294.
275. Kardefelt-Winther D. The moderating role of psychosocial well-being on the relationship between escapism and excessive online gaming //Computers in Human Behavior. – 2014. – Т. 38. – С. 68-74.
276. Khantzian E.J. A contemporary psychodynamic approach to drug abuse treatment //The American journal of drug and alcohol abuse. – 1986. – Т. 12. – №. 3. – С. 213-222.
277. Khazaie H. et al. Internet addiction status and related factors among medical students: a cross-sectional study in Western Iran //International Quarterly of Community Health Education. – 2021. – С. 0272684X211025438.
278. Kickmeier-Rust M.D. et al. The effects of individualized feedback in digital educational games //Proceedings of the 2nd European Conference on Games Based Learning. – Barcelona: Academic Publishing Limited, 2008. – С. 227-236.
279. Kim E.J. et al. The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits //European psychiatry. – 2008. – Т. 23. – №. 3. – С. 212-218.
280. Kim J.W. et al. The relationships between online game player biogenetic traits, playing time, and the genre of the game being played //Psychiatry investigation. – 2010. – Т. 7. – №. 1. – С. 17. [Электронный ресурс]

281. Kim N.R. et al. Characteristics and psychiatric symptoms of internet gaming disorder among adults using self-reported DSM-5 criteria //Psychiatry investigation. – 2016. – T. 13. – №. 1. – C. 58-66.
282. King D.L., Delfabbro P.H. The cognitive psychology of Internet gaming disorder //Clinical psychology review. – 2014. – T. 34. – №. 4. – C. 298-308.
283. Kircaburun K., Jonason P.K., Griffiths M.D. The Dark Tetrad traits and problematic online gaming: The mediating role of online gaming motives and moderating role of game types //Personality and Individual Differences. – 2018. – T. 135. – C. 298-303.
284. Kjeldgaard-Christiansen J. A conceptual critique of the use of moral disengagement theory in research on violent video games //Eludamos: Journal for Computer Game Culture. – 2019. – T. 10. – №. 1. – C. 233-250.
285. Kuss D.J. et al. Excessive Internet use and psychopathology: The role of coping //Clinical Neuropsychiatry: Journal of Treatment Evaluation. – 2017. – T. 14. – №. 1. – C. 73-81.
286. Kuss D.J. Internet gaming addiction: current perspectives //Psychology research and behavior management. – 2013. – T. 6. – C. 125.
287. Laconi S., Rodgers R.F., Chabrol H. The measurement of Internet addiction: A critical review of existing scales and their psychometric properties //Computers in human behavior. – 2014. – T. 41. – C. 190-202.
288. Landreville P., Vezina J. A comparison between daily hassles and major life events as correlates of well-being in older adults //Canadian Journal on Aging/la revue canadienne du vieillissement. – 1992. – T. 11. – №. 2. – C. 137-149.
289. Lazarus R. S., Folkman S. Stress, appraisal, and coping. – Springer publishing company, 1984. – 456c.
290. Lee C., Kim O. Predictors of online game addiction among Korean adolescents //Addiction Research & Theory. – 2017. – T. 25. – №. 1. – C. 58-66

291. Lee M.S. et al. Characteristics of Internet use in relation to game genre in Korean adolescents //CyberPsychology & Behavior. – 2006. – T. 10. – №. 2. – C. 278-285.
292. Lemmens J.S., Hendriks S.J.F. Addictive online games: Examining the relationship between game genres and Internet gaming disorder //Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. – 2016. – T. 19. – №. 4. – C. 270-276.
293. Lemmens J.S., Valkenburg P.M., Gentile D.A. The Internet gaming disorder scale //Psychological assessment. – 2015. – T. 27. – №. 2. – C. 567-582.
294. Levinson D.J. The seasons of a man's life. – Random House Digital, Inc., 1978. - 363 c.
295. Li D., Liau A., Khoo A. Examining the influence of actual-ideal self-discrepancies, depression, and escapism, on pathological gaming among massively multiplayer online adolescent gamers //Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. – 2011. – T. 14. – №. 9. – C. 535-539.
296. Li J., Liu X. Internet addiction and acculturative stress among international college students in the United States //Journal of International Students. – 2021. – T. 11. – №. 2. – C. 361-376.
297. Looi Q.E. et al. Understanding users by their DISC personality through interactive gaming //International Conference on Human-Computer Interaction. – Springer, Berlin, Heidelberg, 2011. – C. 312-316.
298. Lu S., Wei F., Li G. The evolution of the concept of stress and the framework of the stress system //Cell stress. – 2021. – T. 5. – №. 6. – C. 76-85.
299. Macur M., Pontes H.M. Internet Gaming Disorder in adolescence: investigating profiles and associated risk factors //BMC Public Health. – 2021. – T. 21. – №. 1. <https://doi.org/10.1186/s12889-021-11394-4>
300. Maricutoiu L.P., Crasovan D.I. Coping and defence mechanisms: What are we assessing? //International Journal of Psychology. – 2016. – T. 51. – №. 2. – C. 83-92.

301. Maroney N. et al. A stress-coping model of problem online video game use //International Journal of Mental Health and Addiction. – 2019. – T. 17. – №. 4. – C. 845-858.)
302. Martončík M., Lokša J. Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)? //Computers in Human Behavior. – 2016. – T. 56. – C. 127-134.
303. McMillan D. W., Chavis D.M. Sense of community: A definition and theory //Journal of community psychology. – 1986. – T. 14. – №. 1. – C. 6-23.
304. Mehroof M., Griffiths M.D. Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety //Cyberpsychology, behavior, and social networking. – 2010. – T. 13. – №. 3. – C. 313-316.
305. Mori M. et al. The uncanny valley //Energy. – 1970. – T. 7. – №. 4. – C. 33-35.
306. Mostafa M., Faragallah O. S. Development of serious games for teaching information security courses //IEEE Access. – 2019. – T. 7. – C. 169293-169305.
307. Müller K.W. et al. Investigating risk factors for Internet gaming disorder: a comparison of patients with addictive gaming, pathological gamblers and healthy controls regarding the big five personality traits //European addiction research. – 2014. – T. 20. – №. 3. – C. 129-136.
308. Müller-Lietzkow J., Urban S. What is a Quality Test Worth? The Influence of Advertising Budgets on Product Ratings and Consumer Spending //Journal of Media Business Studies. – 2007. – T. 4. – №. 3. – C. 63-85.
309. Murti H. A.S., Hastjarjo T.D., Ferdiana R. Platform and genre identification for designing serious games //2019 5th International Conference on Science and Technology (ICST). – IEEE, 2019. – T. 1. – C. 1-6.
310. Nagle A., Wolf P., Riener R. Towards a system of customized video game mechanics based on player personality: Relating the Big Five personality traits with

- difficulty adaptation in a first-person shooter game //Entertainment computing. – 2016. – T. 13. – C. 10-24.
311. Ng B.D., Wiemer-Hastings P. Addiction to the internet and online gaming //Cyberpsychology & behavior. – 2005. – T. 8. – №. 2. – C. 110-113.
312. Ochiai Y. et al. Fairy lights in femtoseconds: aerial and volumetric graphics rendered by focused femtosecond laser combined with computational holographic fields //ACM Transactions on Graphics (TOG). – 2016. – T. 35. – №. 2. – C. 1-14.
313. Orland K., Thomas D., Steinberg S. The videogame style guide and reference manual. — Power Play, 2007. — 100 c.
314. Pallavicini F. et al. Commercial Off-The-Shelf Video Games for Reducing Stress and Anxiety: Systematic Review //JMIR mental health. – 2021. – T. 8. – №. 8. – c. e28150.
315. Pallavicini F. et al. Video Games to Foster Empathy: A Critical Analysis of the Potential of Detroit: Become Human and the Walking Dead //International Conference on Human-Computer Interaction. – Springer, Cham, 2020. – C. 212-228.
316. Pallavicini F., Pepe A., Mantovani F. The Effects of Playing Video Games on Stress, Anxiety, Depression, Loneliness, and Gaming Disorder During the Early Stages of the COVID-19 Pandemic: PRISMA Systematic Review //stress. –2022. - T. 25. – №. 6. – p. 334-354.
317. Papastergiou M. Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation //Computers & education. – 2009. – T. 52. – №. 1. – C. 1-12.
318. Procci K., Bohnsack J., Bowers C. Patterns of gaming preferences and serious game effectiveness //International Conference on Virtual and Mixed Reality. – Springer, Berlin, Heidelberg, 2011. – C. 37-43.
319. Prucher J. Brave New Words: The Oxford Dictionary of Science Fiction. – Oxford University Press, 2007. C. 384

320. Przybylski A.K., Weinstein N. Investigating the Motivational and Psychosocial Dynamics of Dysregulated Gaming: Evidence From a Preregistered Cohort Study //Clinical Psychological Science. – 2019. – T. 7. – №. 6. – C. 1257-1265.
321. Przybylski A.K., Weinstein N., Murayama K. Internet gaming disorder: Investigating the clinical relevance of a new phenomenon //American Journal of Psychiatry. – 2017. – T. 174. – №. 3. – C. 230-236.
322. Rosser J.C. et al. The impact of video games on training surgeons in the 21st century //Archives of surgery. – 2007. – T. 142. – №. 2. – C. 181-186.
323. Ruch W., Bruntsch R., Wagner L. The role of character traits in economic games //Personality and Individual Differences. – 2017. – T. 108. – C. 186-190.
324. Saito T. Social withdrawal: A never-ending adolescence //Tokyo, Japan: PHP Kenkyujo. – 1998.
325. Saunders J.B. et al. Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention //Journal of behavioral addictions. – 2017. – T. 6. – №. 3. – C. 271-279.
326. Selye H. What is stress //Metabolism. – 1956. – T. 5. – №. 5. – C. 525-530.
327. Sergejeva O. et al. Social Skills Amongst MMORPG-Gamers: Empirical Study //SHS Web of Conferences. – EDP Sciences, 2018. – T. 50. – C. 01008.
328. Serido J., Almeida D.M., Wethington E. Chronic stressors and daily hassles: Unique and interactive relationships with psychological distress //Journal of health and social behavior. – 2004. – T. 45. – №. 1. – C. 17-33.
329. Shaheen S., Ali S.M. Factors impacting online gaming addiction on mental health of adolescents studying in the context of Karachi //Evaluation Studies in Social Sciences. – 2022. – T. 3. – №. 1. – C. 11-25.
330. Soper W.B., Miller M.J. Junk-time junkies: an emerging addiction among students. Sch Couns. — 1983. — № 31. — C. 40–43.

331. Sremac S., Ganzevoort R. R. Testimony and transformation: Addiction, meaning and spiritual change //Constructs of meaning and religious transformation: Current issues in the psychology of religion. – 2013. – C. 223-238.
332. Stetina B.U. et al. Beyond the fascination of online-games: Probing addictive behavior and depression in the world of online-gaming //Computers in Human Behavior. – 2011. – T. 27. – №. 1. – C. 473-479.
333. Sweetser P., Wyeth P. GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games //Computers in Entertainment (CIE). – 2005. – T. 3. – №. 3. – C. 3-3.
334. Tekofsky S. et al. The effect of gender, native English speaking, and age on game genre preference and gaming motivations //International Conference on Intelligent Technologies for Interactive Entertainment. – Springer, Cham, 2016. – C. 178-183.
335. Terlecki M. et al. Sex differences and similarities in video game experience, preferences, and self-efficacy: Implications for the gaming industry //Current Psychology. – 2011. – T. 30. – №. 1. – C. 22-33.
336. Trepte S., Reinecke L., Juechems K. The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support //Computers in Human behavior. – 2012. – T. 28. – №. 3. – C. 832-839.
337. Triberti S., Villani D., Riva G. Moral positioning in video games and its relation with dispositional traits: The emergence of a social dimension //Computers in Human Behavior. – 2015a. – T. 50. – C. 1-8.
338. Triberti S., Villani D., Riva G. No man is a monkey island: individual characteristics associated with gamers' preferences for single or multiplayer games //International Conference on Games and Learning Alliance. – Springer, Cham, 2015b. – C. 342-347.
339. Turan S., Öcal T., Cengiz Ö. Effect of Digital Game Addiction and Social Anxiety Levels on Recreational Active Adolescents //Education Quarterly Reviews. – 2022. – T. 5. – №. 1. C.40-47.

340. Van Rooij A.J. et al. Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers //addiction. – 2011. – T. 106. – №. 1. – C. 205-212.
341. Wan C.S., Chiou W.B. Psychological motives and online games addiction: Atest of flow theory and humanistic needs theory for taiwanese adolescents //CyberPsychology & Behavior. – 2006. – T. 9. – №. 3. – C. 317-324.
342. Wang L. et al. Predicting Adolescent Internet Gaming Addiction from Perceived Discrimination, Deviant Peer Affiliation and Maladaptive Cognitions in the Chinese Population: A Two-Year Longitudinal Study //International Journal of Environmental Research and Public Health. – 2022. – T. 19. – №. 6. – C. 3505.)
343. Weinstein N., Przybylski A.K., Murayama K. A prospective study of the motivational and health dynamics of Internet Gaming Disorder //PeerJ. – 2017. – T. 5. – C. e3838.
344. Willcox G. The feeling wheel: A tool for expanding awareness of emotions and increasing spontaneity and intimacy //Transactional Analysis Journal. – 1982. – T. 12. – №. 4. – C. 274-276.
345. Winkel M., Novak D.M., Hopson H. Personality factors, subject gender, and the effects of aggressive video games on aggression in adolescents //Journal of Research in Personality. – 1987. – T. 21. – №. 2. – C. 211-223.
346. Witkowski W. Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic //MarketWatch. MarketWatch, December. – 2020. – T. 22. <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>
347. Wojno M.A.B. My Life, My Choices: Key Issues for Young Adults. – Paulist Press, 1997. 224c.
348. Wolf M.J.P. Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming. – ABC-CLIO, 2012. – C. 763.
349. Wolf M.J.P. The medium of the video game. – University of Texas Press, 2001. – c. 228.

350. Wood R.T. A. Problems with the concept of video game “addiction”: Some case study examples //International journal of mental health and addiction. – 2008. – Т. 6. – №. 2. – С. 169-178.
351. Wright J.C. et al. American children's use of electronic media in 1997: A national survey //Journal of Applied Developmental Psychology. – 2001. – Т. 22. – №. 1. – С. 31-47.
352. Yamada N. et al. Demonstration of a multicolor metasurface holographic movie based on a cinematographic approach //Optics Express. – 2022. – Т. 30. – №. 10. – С. 17591-17603.
353. Yang X., Huang B., Wong K.M. Prevalence and socio-demographic, anthropometric, and cognitive correlates of internet gaming disorder among children in China //Children and Youth Services Review. – 2021. – Т. 122. – С. 105893.
354. Yannakakis G.N., Paiva A. Emotion in games //Handbook on affective computing. – 2014. – С. 459-471.
355. Yee N. Ariadne – Understanding MMORPG Addiction, 2002. <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>
356. Young K.S. Caught in the net: how to recognize the signs of internet addiction-and a winning strategy for recovery. New York: John Wiley & Sons, Inc.; 1998. a
357. Young K.S. Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder // CyberPsychology and Behavior. — 1998. — Т. 1. — С. 237–244. b
358. Zamani E. et al. Comparing the social skills of students addicted to computer games with normal students //Addiction & health. – 2010. – Т. 2. – №. 3-4. – С. 59.
359. Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470 "О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606

"О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта" (Зарегистрирован 03.06.2016 № 42407)

360. <http://www.burton-jp.com/en/>

361. <http://www.yaplakal.com/forum2/topic305385.html>

362. <https://babin-business-consulting.com/the-generations-of-game-consoles-throughout-time>

363. <https://hr-portal.ru/article/psihologiya-kiberigr>

364. <https://interestingengineering.com/whats-in-a-name-the-long-and-short-history-of-virtual-reality>

365. <https://kotaku.com/sonys-working-hard-to-make-ps4-vr-thats-cool-and-won-1548912177>

366. https://rpg.fandom.com/ru/wiki/Полевая_игра

367. <https://tangible.media.mit.edu/project/inform/>

368. <https://www.blippar.com/blog/2018/06/08/history-augmented-reality>

369. <https://www.eurogamer.net/articles/2012-06-07-john-carmack-and-the-virtual-reality-dream>

370. https://www.igromania.ru/news/38006/E3_Sensornyy_kontroller_Microsoft_nazvali_Kinect.html

371. <https://www.lifewire.com/what-is-an-mmo-4687003>

372. <https://www.meridian59.com/>

373. РБК. Технологии и медиа, 13 янв. 2020, 07:00 «Прирост интернет-аудитории в 2019 году обеспечили пенсионеры» URL: https://www.rbc.ru/technology_and_media/13/01/2020/5e1876549a7947210b5ef636

374. Манукиян Е. «К 2025 году Россия перейдет на новую классификацию болезней» Российская газета (<https://rg.ru/2021/04/20/k-2025-godu-rossiia-perejdet-na-novuiu-klassifikaciiu-boleznej.html>)

375. <https://www.statista.com/statistics/502149/average-daily-time-playing-games-and-using-computer-us-by-age/>

376. <https://zof.kz/populiarnie/detskaya-psihologiya/kompyuternoy-zavisimosti-ne-sushhestvuet.html>
377. Глинкина, Л.С., Василенко В.Е. Взаимосвязь предпочтений типов компьютерных игр с выраженностью кризисных и стрессовых переживаний в период ранней взрослости // Мир науки. Педагогика и психология. — 2021. — Т. 9. — № 5. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/05PSMN521.pdf> a
378. Глинкина Л.С., Василенко В.Е. Выражение кризисных и стрессовых переживаний в отношении предпочтений типа компьютерных игр в раннем взрослом возрасте. В сборнике: Будущее клинической психологии - 2021. Материалы XV Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Пермь, 2021. С. 17-21. b
379. Глинкина Л.С., Василенко В.Е. Предикторы увлеченности компьютерными играми в период ранней взрослости// Мир науки. Педагогика и психология. — 2022. — Т. 10. — № 2. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/42PSMN222.pdf> a
380. Глинкина Л.С., Василенко В.Е. Анкета увлеченности компьютерными играми для юношей и взрослых: психометрические характеристики // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия Акмеология образования. Психология развития. – 2022. – Т. 11. – №. 2 (42). – С. 154-167. b
381. Glinkina L., Vasilenko V. The relationship between computer-game-type preference and personality traits, moral foundations, and self-regulation among young adults //Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine 2022. – 2022. – С. 25-29. c
382. Глинкина Л. С., Василенко В. Е. Личностные особенности юношей и взрослых, играющих в компьютерные игры // в сборнике материалов конференции «Ананьевские чтения — 2022. 60 лет социальной психологии в СПбГУ: от истоков — к новым достижениям и инновациям» (Санкт-Петербург, Россия, 18-21 октября 2022 г.) с.607-608. d

383. Глинкина Л. С., Василенко В. Е. Психологические предикторы разных типов вовлеченности в компьютерные игры в период ранней взрослости // Консультативная психология и психотерапия. — 2023. —Т. 31 —№ 1 — С. 107—126. DOI: <https://doi.org/10.17759/cpp.2023310105>

ПРИЛОЖЕНИЕ А**Тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми (модифицированная версия).**

Полужирным курсивом отмечены измененные вопросы.

1. Играете ли вы в компьютерные игры?
2. *Возникают ли у вас конфликты с окружением из-за того, что вы тратите на компьютерные игры слишком много времени?*
3. *Пренебрегаете ли вы домашними и(или) рабочими обязанностями, чтобы поиграть за компьютером?*
4. Чувствуете ли вы себя раздраженным, если по каким-то причинам вам необходимо прекратить компьютерную игру?
5. Расстраиваетесь ли вы, если в течение дня вам не удастся поиграть за компьютером?
6. Думаете ли вы о результатах, достигнутых в компьютерной игре?
7. Планируете ли вы повысить уровень своих результатов в игре?
8. Приходилось ли вам засиживаться за компьютерной игрой допоздна?
9. Чувствуете ли вы тягу к компьютерным играм?
10. *Отказываетесь ли вы от общения с друзьями или близкими, чтобы поиграть за компьютером?*
11. Случалось ли вам тратить на компьютерные игры деньги, которые были предназначены для других целей?
12. Приходилось ли вам играть за компьютером более 5 часов в день?
13. Предпочитаете ли вы компьютерную игру чтению интересной книги или просмотру фильма?
14. *Играете ли вы с друзьями или близкими в компьютерные игры?*

15. Замечаете ли вы, как летит время, пока вы играете в компьютерную игру?

16. Как часто вы играли бы в компьютерные игры, если бы у вас была такая возможность?

17. Случалось ли вам скрывать от близких, что вы играли за компьютером?

18. Используете ли вы компьютерную игру для того, чтобы уйти от проблем или от плохого настроения?

19. Обсуждаете ли вы результаты компьютерных игр с друзьями или близкими?

20. Злитесь ли вы, когда вас кто-то отвлекает от компьютерной игры?

21. Случалось ли вам уставать из-за того, что вы слишком долго играли за компьютером?

22. Стремитесь ли вы все свое свободное время играть за компьютером?

ПРИЛОЖЕНИЕ В**Авторская анкета:***Предваряющий вопрос:*

Приходилось ли вам в своей жизни играть в компьютерные игры?

- Да
- Нет

Если да, то как часто вы играете?

- раз в неделю
- 3-4 раза в неделю
- каждый день, несколько раз в день
- раз в месяц
- другое _____

Блок увлеченности

1. Играете ли вы в компьютерные игры с момента знакомства постоянно или у вас случались перерывы длительностью более полугода, не обусловленные отсутствием доступа к играм?

- Я играю постоянно (10)
- У меня случались перерывы длительностью более полугода (5)
- Я никогда не играл(а) в компьютерные игры (0)

2.1 Играете ли вы в форумные ролевые игры с момента знакомства постоянно или у вас случались перерывы длительностью более полугода, не обусловленные отсутствием доступа к играм?

- Я играю постоянно (10)
- У меня случались перерывы длительностью более полугода (5)
- Я никогда не играл(а) в форумные ролевые игры (0)

2.2 Пишете ли вы фанфикшен постоянно или у вас случались перерывы длительностью более полугода, не обусловленные отсутствием доступа к сети?

- Я пишу с завидной периодичностью (10)
- У меня случались перерывы длительностью более полугода (5)
- Я никогда не писал(а) фанфикшен (0)

2.3 Вы писали/читали фанфикшен по компьютерным играм, в которые играли?

- Да (10)
- Нет (0)

2.4 Отыгрывали ли вы на форумных ролевых играх персонажей компьютерных игр?

- Да (10)
- Нет (0)

3. Оцените невозможность остановить процесс игры на середине миссии или середине уровня, если игра не дает сохранить на данном моменте, где 0- без малейшей сложности, а 10- совершенно невозможно.

4. Оцените желание начать прохождение новой компьютерной игры после завершения предыдущей по шкале от 0 до 10, где 0 – совсем не хочется, а 10 – непреодолимое желание

5. Думаете ли вы о компьютерных играх в течение обычного дня?

- никогда не думаю (0)
- мысли случайные, как появляются, так и исчезают (1)
- мысли бывают менее 1-го часа в течение дня. (2)
- мысли отмечаются 1-3 часа в течение дня. (3)
- мысли бывают 3-8 часов в течение дня. (4)
- мысли бывают более 8 часов в течение дня (5)

6. Как часто с Вами случалось, что из-за игры вы забывали или не успевали сделать что-то важное в реальности?

- каждый раз (6)
- постоянно (5)
- время от времени (4)
- иногда (3)
- редко (2)
- было раз или два (1)
- никогда (0)

7. Есть ли у вас какие-то ритуалы или привычки, предшествующие включению игры?

- Да (10)
Какие именно? _____
- Нет (0)

8. Как часто вы пренебрегаете общением с людьми в реальности, чтобы поиграть в компьютерные игры?

- каждый раз (6)
- постоянно (5)
- время от времени (4)
- иногда (3)
- редко (2)
- было раз или два (1)
- никогда (0)

9. Как часто вы не высыпаетесь по причине ночных игровых сессий?

- каждый раз (6)
- постоянно (5)
- время от времени (4)
- иногда (3)

- редко (2)
- было раз или два (1)
- никогда (0)

10. Как часто вы забываете поесть по причине того, что играете в компьютерную игру?

- каждый раз (6)
- постоянно (5)
- время от времени (4)
- иногда (3)
- редко (2)
- было раз или два (1)
- никогда (0)

11. Сколько по времени длилась ваша самая длительная игровая сессия за последние полгода?

0 – 0 баллов, 1-4 часа – 1 балл, 4-8 часов – 2 балла, 9 – 15 часов – 3 балла, 16-18 – 4 балла, 18+ - 5 баллов.

12.1 Во сколько из стоящих/стоявших за последние полгода на вашем компьютере игр вы играли в течение последнего месяца?

12.2 Вы оценили бы это количество:

- как значительно превышающее количество игр, в которые вы играете в среднем за месяц (4)
- как незначительно превышающее количество игр, в которые вы играете в среднем за месяц (3)
- как приблизительно равное количеству игр, в которые вы играете в среднем за месяц (2)
- как незначительно меньшее количества игр, в которые вы играете в среднем за месяц (1)

- как значительно меньшее количества игр, в которые вы играете в среднем за месяц (0)

13.1 Бросали ли вы прохождение компьютерной игры по причине чрезмерной сложности? (к примеру, потому что в игре вашего персонажа постоянно убивают)

- Да (10)
- Нет (0)

13.2 Бросали ли вы прохождение игры из-за того, что она кажется слишком простой?

- Да (10)
- Нет (0)

13.3 Бросали ли вы прохождение игры из-за того, что не могли понять, что дальше делать?

- Да (10)
 - Что именно мешало?
 - не поняли инструкций
 - в игре был непонятный баг
 - не могли разобраться с управлением
- Нет (0)

13.4 Бросали ли вы игру из-за того, что вызывала у вас отторжение? (казалась чрезмерно кровавой, содержащей неприемлемые сцены и тд.)

- Да (10)
- Нет (0)

14. Наблюдали ли вы во когда-либо во время игры в компьютерные игры «провалы во времени», когда «зашел на пару минут», а в итоге играл очень долго?

- каждый раз (6)
- постоянно (5)

- время от времени (4)
- иногда (3)
- редко (2)
- было раз или два (1)
- никогда (0)

15. Чувствуете ли вы разочарование, если прохождение игры быстро заканчивается (малое количество миссий или уровней?)

- Да (10)
- Нет (0)

16. Оцените соотношение интересности реального и виртуального миров по шкале от 10 до 0, где 10 – виртуальный мир всегда интересней реального, 0 – реальный мир всегда интересней виртуального

17. Во время игры я так погружаюсь в виртуальную реальность, что не замечаю происходящего вокруг. Оцените по шкале от 0 до 10, где всегда – 0, а никогда – 10 (При обработке умножаем на -1)

18. Игра может быть настолько захватывающей, что проблемы в реальности временно оказываются незначительными. Оцените по шкале от 0 до 10, где никогда – 0, а всегда – 10

19. Оцените, насколько ваше окружение разделяет ваше увлечение компьютерными играми? По шкале от 0 до 10, где совершенно не разделяет – 0, совершенно разделяет 10

20. Вступали ли вы когда-либо в конфликты со своим окружением в реальной жизни по причине использования компьютерных игр?

- Да
 - Что было причиной?
 - Не могли поделить время за компьютером (5)
 - Вас обвиняли в чрезмерном использовании компьютерных игр (10)

- Вам казалось, что кто-то проводит за компьютерными играми слишком много времени (-7)
- Кто-то жаловался на отсутствие у вас интереса к компьютерным играм (-5)
- Другое _____
- Нет (0)

21. Общаетесь ли вы со своими соигроками на темы отличные от игр?

- Да
 - Оцените в процентах объем «посторонних» разговоров (количество процентов/10)
- Нет (0)

22. Рассказываете ли вы своим соигрокам вещи, о которых не стали бы распространяться в обществе друзей/знакомых?

- Да
 - Какого характера эти вещи?
 - недовольство поведением кого-то из окружения (7)
 - переживания личного характера (к примеру, мне кажется, что я недостаточно умен/способен/знаю для этого) (10)
 - интимного/сексуального характера (15)
 - я бы не хотел отвечать на этот вопрос (3)
- Нет (0)

23. Обращались ли вы к соигрокам за советом касательно реальной жизни?

- Да (10)
- Нет (0)

24. Встречались ли вы когда-нибудь со своими соигроками.

- Да (5)
 - Остались ли вы этой встречей/встречами довольны?
 - Да
 - Нет

Продолжаете ли вы общаться с этими соигроками?

- Да (2,5)
- Нет (0)
- Нет (0)

Почему не встречались? (негативные установки как -2,5, отсутствие опыта многопользовательских 0)

А хотели бы?

- Да (2,5)
- Нет (0)

25. Как часто вы играете персонажем отличного от вас пола. Оцените по шкале от 0 до 10, где никогда – 0, а всегда – 10

26. Насколько сильно играемые вами персонажи похожи на вас внешне?

Оцените по шкале от -5 до 5, где «они моя полная противоположность» (-5), а «они моя точная копия» (5) (модуль при анализе)

27. Оцените характер ваших поступков в игре, по шкале от 0 до 10, где «я всегда поступаю так, как поступил бы в реальности» (0), а «я никогда не поступаю так, как поступил бы в реальности» (10)

28. Оцените моральные качества ваших персонажей по вашей манере игры ими, по шкале от -5 до 5, где «они во всем хуже меня» (-5), а «они во всем лучше меня» (5) (модуль при анализе)

29. Предпочитаете ли вы игры общению с людьми вживую?

- Да (10)
- Нет (0)

30. Используете ли вы игры для того, чтобы «выпустить пар»?

- Да (10)
- Нет (0)

31. Общаетесь ли вы в играх с людьми: (сколько угодно ответов)

- живущими с вами в одном городе (1)
- живущими в других городах (2)

- живущими в других странах (3)
- говорящими на других языках (4)

32. Помогают ли вам игры решать проблемы в реальности? Оцените по шкале от -5 до 5, где «игры всегда усугубляют проблемы» (-5) игры, а «всегда помогают мне найти гармонию или решение проблемы» (5)

33. Оцените разницу вашего самочувствия между «до игровой сессии» и «после игровой сессии».

- Мне стало значительно хуже (-5) Мне стало значительно лучше (5)

34. Ориентируясь не на тип графики, на расположение персонажа относительно камеры, расставьте картинки так, чтобы сверху располагалась наиболее нравящаяся Вам игра, а снизу - наименее.

Вид сверху на персонажа (1), от первого лица (2), руководительские игры(0)



35. Выберите предпочитаемый Вами режим игры (без учета внешних характеристик вроде скорости интернета):

- многопользовательский (онлайн-игра на большом сервере) (10)
- кооперативный (играете небольшой группой со случайными людьми или с друзьями) (7,5)
- однопользовательский (только вы и компьютер) (5)

36. Выберите эмоции, которые вы испытываете, когда по каким-либо причинам вы не можете вернуться к компьютерной игре:

Эмоции из сектора Спокойствие (0)

Эмоции из сектора Печаль (5)

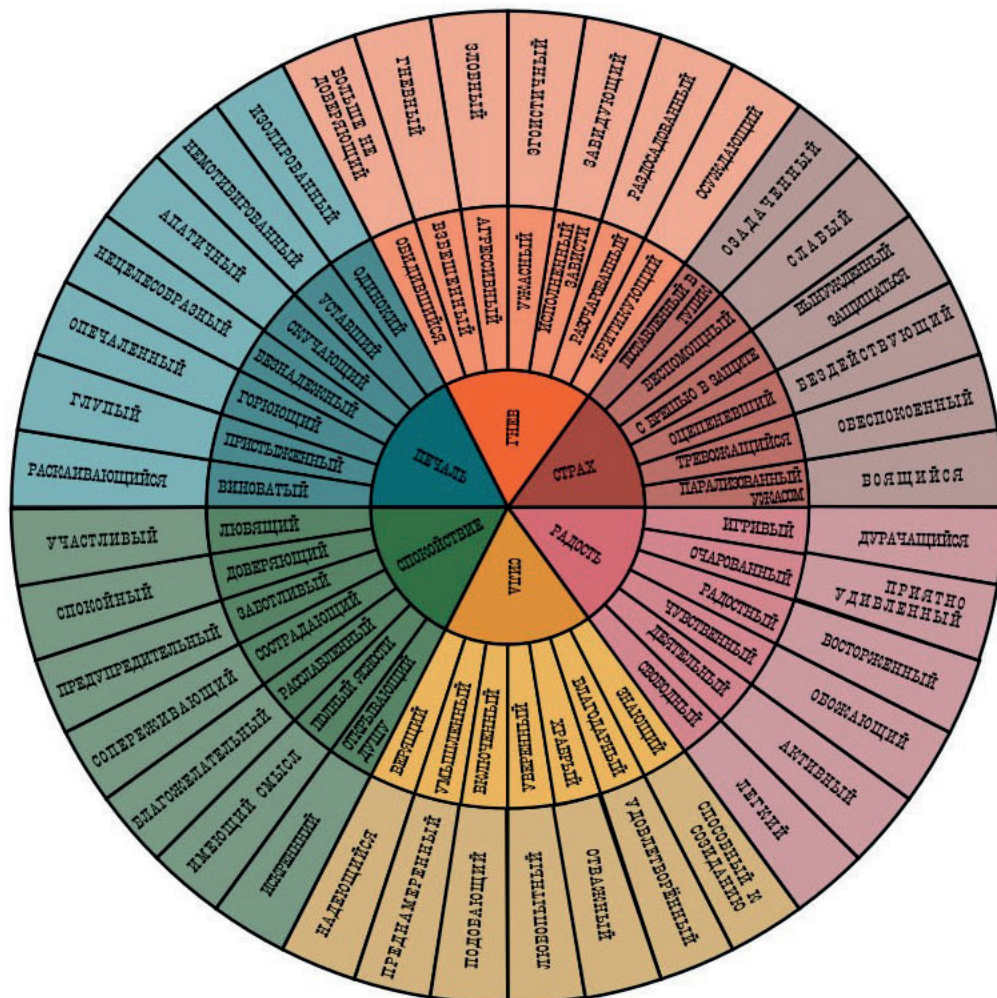
Эмоции из сектора Сила (-2,5)

Эмоции из сектора Радость (-5)

Эмоции из сектора Страх (8,5)

Эмоции из сектора Гнев (10)

Перед Вами круг, отражающий эмоции, различные по интенсивности: от поверхностных (внешний круг), до базовых (ядро). Вы можете выбрать любую (или любые) из предложенных вне зависимости от уровня интенсивности.



Блок предпочтений:

37. У вас внезапно образовалось свободное время. Вы предпочтете (Выберете от 1 до 4 ответов):

- почитать газету и журналы
- погулять в одиночестве/с собакой
- почитать книгу
- заняться самообразованием
- посмотреть телевизор
- полистать соцсети/почитать блоги

- поиграть в компьютерные игры
- написать пост форумному соигроку
- написать главу
- посмотреть фильм/сериал/подкаст/канал на ютубе через интернет
- пообщаться с друзьями (лично или позвонив)
- пообщаться с друзьями в соцсетях/посредством переписки
- послушать музыку
- заняться домашними делами
- сходить в театр/музей/на выставку
- сходить на дискотеку/ в ночной клуб
- сходить на концерт/в театр
- посидеть в кафе или баре
- пойти в фитнес-клуб (или займетесь спортом в любой другой форме)
- поехать за город/на природу/на дачу

38. Почему вы обычно включаете компьютерную игру?

- Скучно/хочу убить время
- Мне нравится достигать прогресса в игре
- Мне нравятся другие игровые миры
- Мне нравится чувствовать себя не собой / кем-то другим
- С помощью игр я сбрасываю напряжение
- С помощью игр я отвлекаюсь от проблем в реальности

39. За последние полгода вы играете в компьютерные игры:

- каждый день или почти каждый день
- одна-две игровые сессии в течение одной-двух недель
- одна игровая сессия в месяц
- реже одного раза в месяц
- за последние полгода не было ни одной игровой сессии

40. Оцените в часах количество времени, которое вы в среднем проводите за компьютерной игрой в день

41. Оцените в часах количество времени, которое вы в среднем проводите за компьютерной игрой в день за последние полгода

42. Представьте ситуацию, что Вам отведено строго ограниченное количество часов на игру за определенный период времени. Как вы распорядитесь этим временем:

- Отыграете все в один заход
- Разделите на много мелких

43. Сколько игр (включая на нынешний момент удаленные) у вас стояло на компьютере за последние полгода? (Сюда относятся и те, что стояли, но в которые вы ни разу не играли)

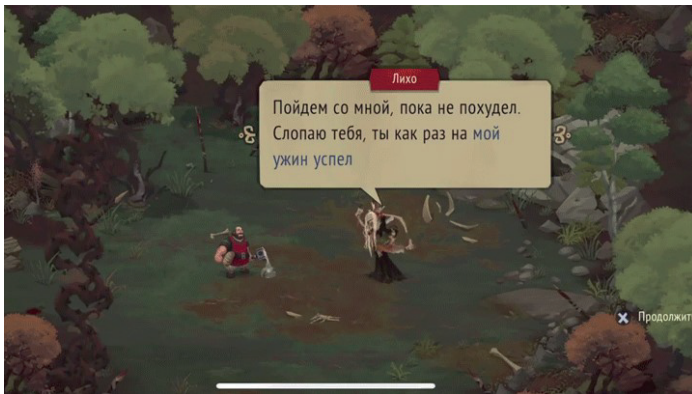
44. По какому принципу вы обычно выбираете новую игру для прохождения (Выберете 1-2 варианта)?

- По рекомендациям блоггеров
- По рекомендациям знакомых
- По описанию (опираясь на предполагаемый сюжет)
- Ищете похожую на ту, которая понравилась раньше, в подборках или по рекомендациям в Steam (или другой аналогичной системы)
- Выбираете по жанру
- Выбираете по виду скриншотов

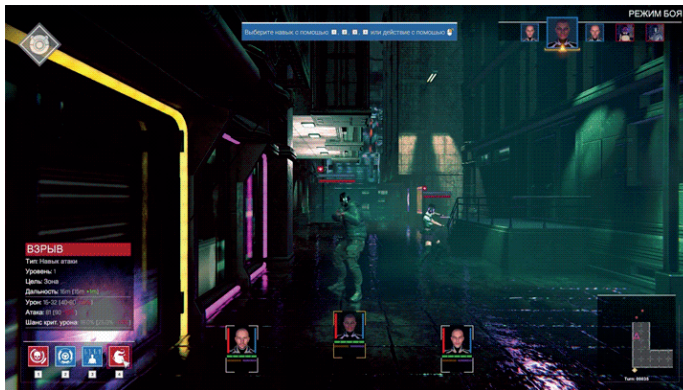
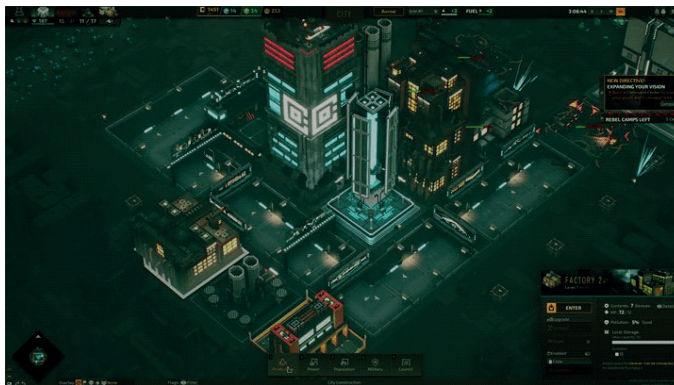
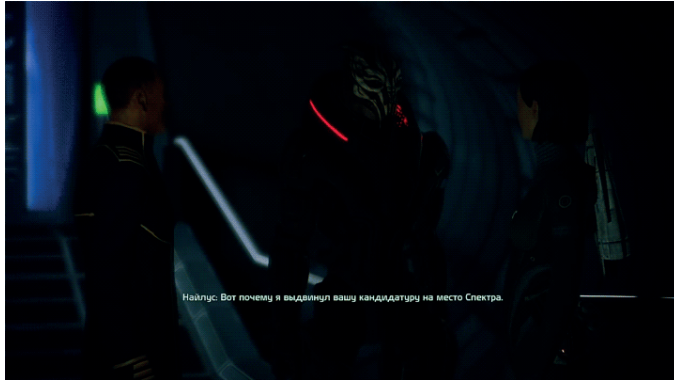
45. Вы предпочтете играть

- за условное добро в игре
- за условное зло в игре

46. Ориентируясь не на тип графики, а на игровую механику расставьте картинки так, чтобы сверху располагалась наиболее нравящаяся Вам игра, а снизу - наименее.



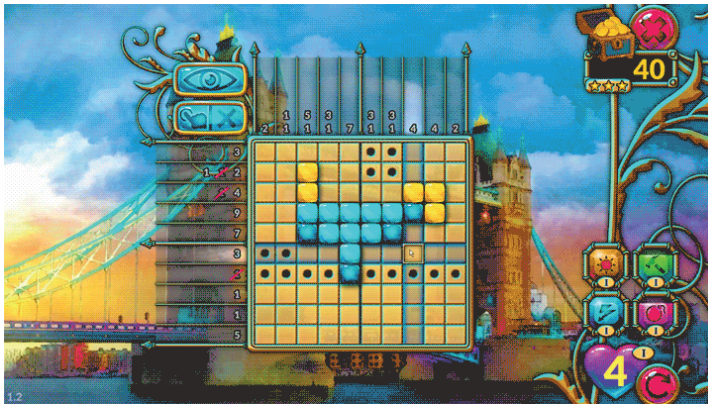
47. Ориентируясь не на тип графики, а на игровую механику расставьте картинки так, чтобы сверху располагалась наиболее нравящаяся Вам игра, а снизу - наименее.



48. Ориентируясь не на тип графики, а на игровую механику расставьте картинки так, чтобы сверху располагалась наиболее нравящаяся Вам игра, а снизу - наименее.



49. Ориентируясь не на тип графики, а на игровую механику расставьте картинки так, чтобы сверху располагалась наиболее нравящаяся Вам игра, а снизу - наименее.

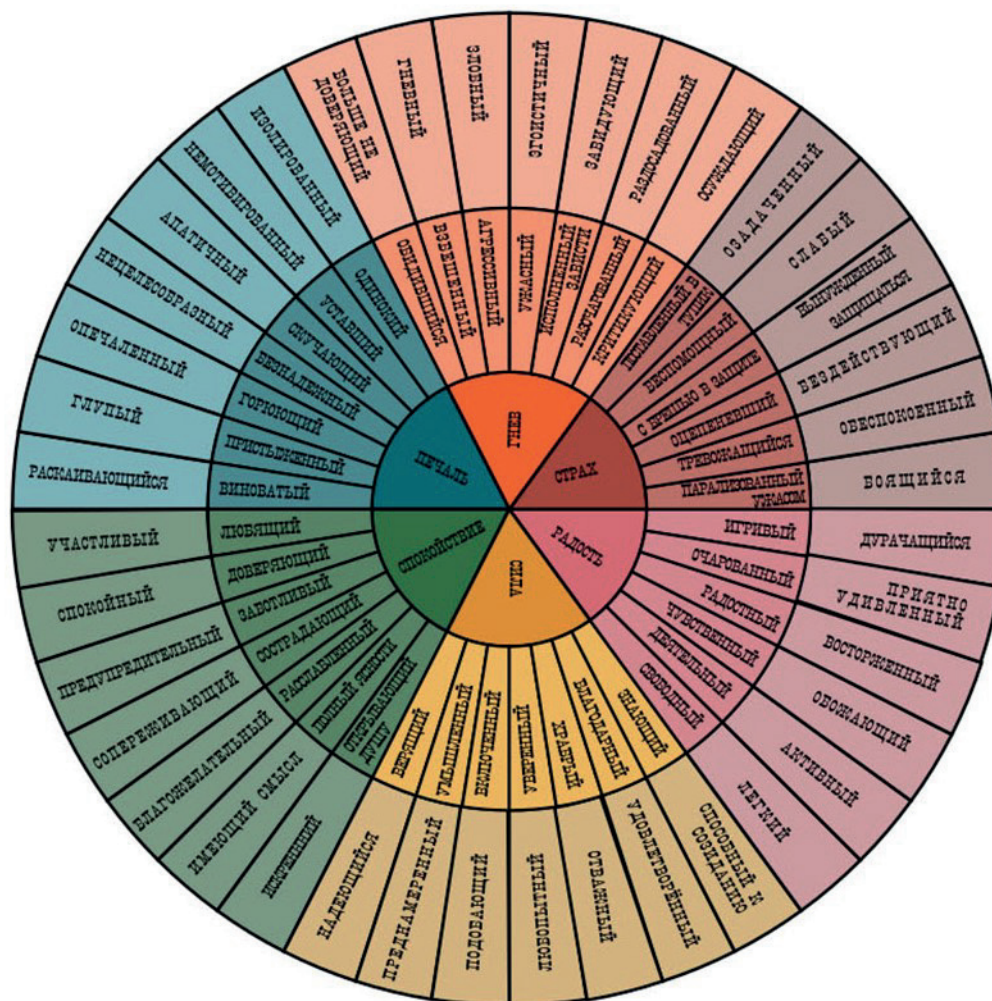


50. Мешают ли вам мысли о компьютерных играх?

- Нет.
- Я испытываю незначительный психологический дискомфорт
- Я испытываю значительный психологический дискомфорт, но в целом, чувствую себя удовлетворительно.
- Я испытываю сильный психологический дискомфорт, и это значительно влияет на мое самочувствие.
- Практически в течение всего дня я испытываю очень сильный психологический дискомфорт.

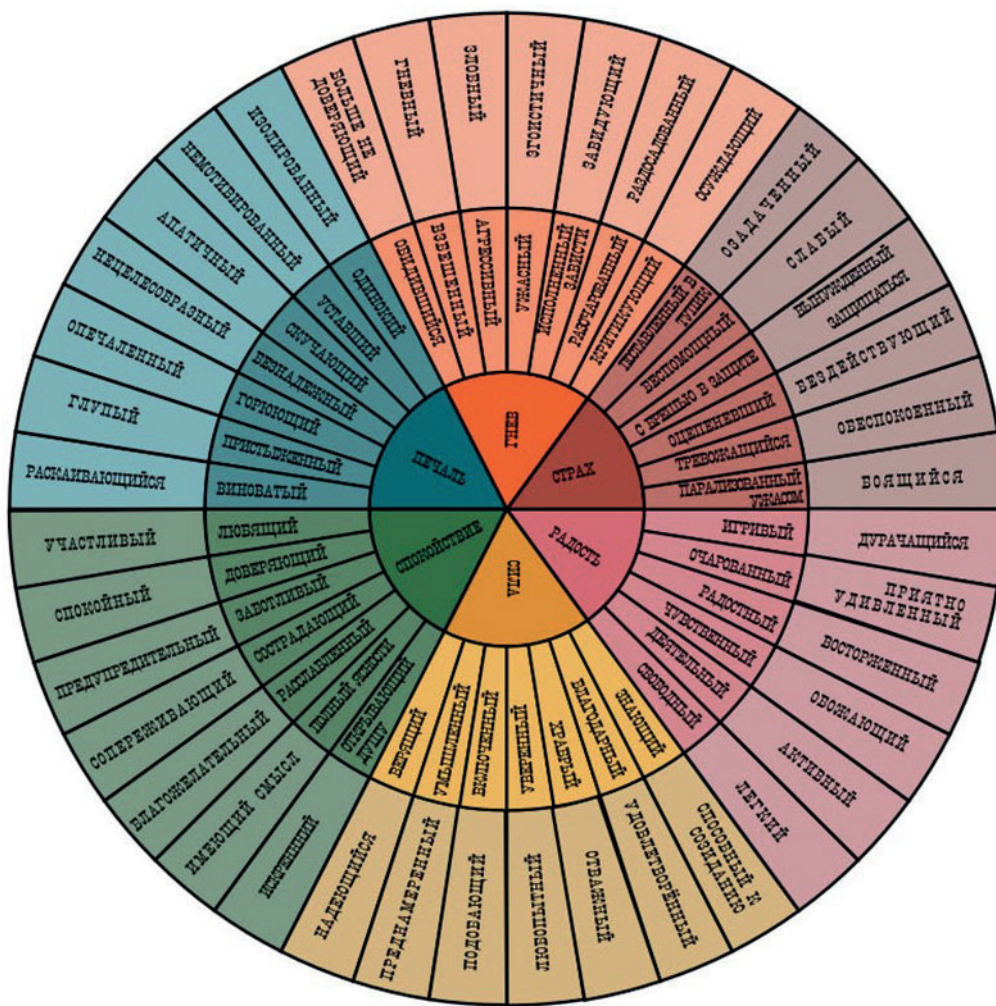
51. На сегодня вы приняли решение не продолжать дальше играть в открытую игру. Опишите ваше душевного состояние

Перед Вами круг, отражающий эмоции, различные по интенсивности: от поверхностных (внешний круг), до базовых (ядро). Вы можете выбрать любую (или любые) из предложенных вне зависимости от уровня интенсивности.



57. Выберите эмоции, которые вы испытываете во время использования компьютерных игр

Перед Вами круг, отражающий эмоции, различные по интенсивности: от поверхностных (внешний круг), до базовых (ядро). Вы можете выбрать любую (или любые) из предложенных вне зависимости от уровня интенсивности.



Ключ-уравнения для блока увлеченности:

Аддикция = $-1,04 + 0,06 \cdot (5 \text{ вопрос}) + 0,21 \cdot (6 \text{ вопрос}) + 0,20 \cdot (8 \text{ вопрос}) + 0,28 \cdot (10 \text{ вопрос}) + 0,04 \cdot (14 \text{ вопрос}) + 0,01 \cdot (29 \text{ вопрос}) + 0,05 \cdot (36 \text{ вопрос})$

Чувство сообщества = $-1,03 + 0,02 \cdot (19 \text{ вопрос}) + 0,11 \cdot (21 \text{ вопрос}) + 0,08 \cdot (22 \text{ вопрос}) + 0,05 \cdot (23 \text{ вопрос}) + 0,11 \cdot (24 \text{ вопрос})$

Эмоциональная поддержка = $-2,15 + 0,08 \cdot (1 \text{ вопрос}) + 0,07 \cdot (4 \text{ вопрос}) + 0,45 \cdot (12 \text{ вопрос}) + 0,06 \cdot (30 \text{ вопрос}) + 0,12 \cdot (32 \text{ вопрос}) + 0,07 \cdot (33 \text{ вопрос})$

Погружение = $-2,13 + 0,11 \cdot (9 \text{ вопрос}) + 0,04 \cdot (11 \text{ вопрос}) + 0,10 \cdot (20 \text{ вопрос}) + 0,09 \cdot (25 \text{ вопрос}) + 0,21 \cdot (34 \text{ вопрос})$

Потоковость = $-0,55 + 0,18 \cdot (3 \text{ вопрос}) + 0,05 \cdot (16 \text{ вопрос}) + 0,10 \cdot (17 \text{ вопрос}) + 0,05 \cdot (18 \text{ вопрос})$

Идентификация = $-1,29 + 0,09 \cdot (15 \text{ вопрос}) + 0,13 \cdot (26 \text{ вопрос}) + 0,31 \cdot (28 \text{ вопрос})$

ПРИЛОЖЕНИЕ С

Таблица перевода сырых баллов в шкалу станайнов методики «шкала устойчивости к источникам стресса» (Е.В. Распопин)

Станайны	Сырые баллы по шкалам			
	Я сам	Другие люди	Мир вокруг	Общая
1	До 31	До 27	До 27	До 97
2	32 – 37	28 – 33	28 – 32	98 – 110
3	38 – 42	34 – 38	33 – 38	111 – 123
4	43 – 47	39 – 43	39 – 43	124 – 136
5	48 – 52	44 – 49	44 – 49	137 – 149
6	53 – 57	50 – 54	50 – 55	150 – 163
7	58 – 63	55 – 60	56 – 60	164 – 176
8	64 – 68	61 – 65	61 – 66	177 – 189
9	69 и выше	66 и выше	67 и выше	190 и выше

ПРИЛОЖЕНИЕ D

Черты	Фасетки	Средние и стандартные отклонения выборка юности						Средние и стандартные отклонения выборка ранней взрослости									
		М (вся выборка)		SD (вся выборка)		М (женщины)		SD (женщины)		М (вся выборка)		SD (вся выборка)		М (женщины)		SD (женщины)	
		М	SD	М	SD	М	SD	М	SD	М	SD	М	SD	М	SD	М	SD
Честность/Скромность	Искренность	3,64	0,78	3,53	0,82	3,74	0,75	3,71	0,70	3,64	0,65	3,79	0,74				
	Порядочность	3,28	1,05	3,18	1,10	3,36	1,02	3,40	0,95	3,29	1,03	3,52	0,86				
	Равнодушие к роскоши	2,82	0,97	2,65	1,00	2,98	0,94	2,93	1,03	2,79	1,07	3,08	0,97				
	Непритязательность	3,30	0,84	3,13	0,84	3,45	0,83	3,47	0,78	3,43	0,80	3,51	0,76				
Эмоциональность	Боязливость	2,86	0,86	2,88	0,94	2,83	0,79	2,99	0,84	3,24	0,85	2,72	0,75				
	Тревожность	3,50	1,02	3,48	1,14	3,52	0,92	3,58	1,01	3,83	1,05	3,32	0,91				
	Зависимость	3,14	0,98	3,28	0,99	3,02	0,97	3,20	0,97	3,35	0,94	3,03	0,99				
	Чувствительность	2,97	0,67	3,22	0,67	2,74	0,60	2,96	0,75	3,07	0,79	2,84	0,69				

Продолжение таблицы

Сознательность		Доброжелательность				Экстраверсия				
Перфекционизм	Упорство	Организованность	Уравновешенность	Гибкость	Добродушие	Способность прощать	Энергичность	Социабельность	Смелость в социальных ситуациях	Высокая социальная самооценка
3,37	2,79	3,10	3,31	2,59	3,29	2,81	2,92	2,67	2,57	2,67
0,74	0,78	0,86	1,00	0,63	0,70	1,06	1,22	1,05	0,87	0,85
3,65	2,85	3,28	3,45	2,48	3,33	3,20	3,05	2,88	2,58	2,57
0,80	0,81	0,83	1,05	0,64	0,76	1,20	1,39	1,22	0,92	0,85
3,11	2,73	2,93	3,18	2,68	3,24	2,45	2,80	2,48	2,56	2,76
0,59	0,77	0,88	0,96	0,61	0,65	0,80	1,07	0,84	0,84	0,87
3,27	3,10	3,35	3,34	2,58	3,23	2,81	2,85	2,75	2,73	2,72
0,72	0,81	0,89	1,04	0,66	0,63	1,09	1,07	0,98	0,83	0,90
3,41	3,08	3,35	3,32	2,48	3,38	2,87	2,77	2,76	2,57	2,49
0,76	0,81	0,89	1,12	0,57	0,62	1,20	1,19	1,04	0,82	0,93
3,12	3,13	3,36	3,37	2,68	3,08	2,75	2,93	2,73	2,91	2,97
0,65	0,81	0,90	0,96	0,74	0,62	0,96	0,93	0,93	0,81	0,80

Продолжение таблицы

Открытость опыту		Сознательность	
Неординарность	3,05	Развитое эстетическое чувство	3,27
	0,86	Любознательность	0,70
	3,22	Креативность	3,20
	0,97		0,69
	2,89		3,33
	0,74		0,72
	3,27		3,46
	0,70		0,73
	3,33		3,42
	0,69		0,73
	3,21		3,50
	0,71		0,73
		Благоразумие	

ПРИЛОЖЕНИЕ Е

Описательные статистики показателей авторской анкеты

	Среднее	Стандартное отклонение
Играете ли вы в компьютерные игры с момента знакомства постоянно или у вас случались перерывы длительностью более полугода, не обусловленные отсутствием доступа к играм? (min=0, max=10)	6,90	2,52
Дополнения в миры (Играете ли вы в форумные ролевые игры с момента знакомства постоянно или у вас случались перерывы длительностью более полугода, не обусловленные отсутствием доступа к играм? + Пишете ли вы фанфикшен постоянно или у вас случались перерывы длительностью более полугода, не обусловленные отсутствием доступа к сети? + Вы писали/читали фанфикшен по компьютерным играм, в которые играли? + Отыгрывали ли вы на форумных ролевых играх персонажей компьютерных игр?) (min=0, max=40)	7,42	8,73
Оцените невозможность остановить процесс игры на середине миссии или середине уровня, если игра не дает сохранить на данном моменте (min=0, max=10)	4,40	3,00
Оцените желание начать прохождение новой компьютерной игры после завершения предыдущей (min=0, max=10)	3,78	2,68
Думаете ли вы о компьютерных играх в течение обычного дня? (min=0, max=5)	1,10	0,96
Как часто с вами случалось, что из-за игры вы забывали или не успевали сделать что-то важное в реальности? (min=0, max=6)	1,33	1,27
Есть ли у вас какие-то ритуалы или привычки, предшествующие включению игры? (min=0, max=10)	0,65	2,47
Как часто вы пренебрегаете общением с людьми в реальности, чтобы поиграть в компьютерные игры? (min=0, max=6)	1,23	1,51

Продолжение таблицы

Как часто вы не высыпаетесь по причине ночных игровых сессий? (min=0, max=6)	1,41	1,51
Как часто вы забываете поесть по причине того, что играете в компьютерную игру? (min=0, max=6)	0,98	1,35
Сколько по времени длилась ваша самая длительная игровая сессия за последние полгода?	1,81	1,16
Как вы бы оценили это количество <количество игр, в которые вы играли за последние полгода?> (min=0, max=4)	2,06	0,99
Сумма бросаний (Бросали ли вы прохождение компьютерной игры по причине чрезмерной сложности? + Бросали ли вы прохождение игры из-за того, что она кажется слишком простой? + Бросали ли вы прохождение игры из-за того, что не могли понять, что дальше делать? + Бросали ли вы игру из-за того, что вызывала у вас отторжение? (казалась чрезмерно кровавой, содержащей неприемлемые сцены и тд.)) (min=0, max=40)	21,21	10,25
Наблюдали ли вы во когда-либо во время игры в компьютерные игры «провалы во времени», когда «зашел на пару минут», а в итоге играл очень долго? (min=0, max=10)	1,83	1,53
Чувствуете ли вы разочарование, если прохождение игры быстро заканчивается (малое количество миссий или уровней?) (min=0, max=10)	5,89	4,94
Оцените соотношение интересности реального и виртуального миров (min=0, max=10)	4,62	3,10
Во время игры я так погружаюсь в виртуальную реальность, что не замечаю происходящего вокруг (min=-10, max=0)	-6,65	3,03
Игра может быть настолько захватывающей, что проблемы в реальности временно оказываются незначительными (min=0, max=10)	3,76	3,13
Оцените, насколько ваше окружение разделяет ваше увлечение компьютерными играми? (min=0, max=10)	5,26	3,03

Продолжение таблицы

Вступали ли вы когда-либо в конфликты со своим окружением в реальной жизни по причине использования компьютерных игр? (min=-7, max=10)	2,69	4,40
Общаетесь ли вы со своими соигроками на темы отличные от игр? (min=0, max=10)	3,11	3,32
Рассказываете ли вы своим соигрокам вещи, о которых не стали бы распространяться в обществе друзей/знакомых? (min=0, max=15)	1,09	2,68
Обращались ли вы к соигрокам за советом касательно реальной жизни? (min=0, max=10)	3,39	4,75
Оффлайн встречи («Встречались ли вы когда-нибудь со своими соигроками?» + «Продолжаете ли вы общаться с этими соигроками?» - «Почему не встречались?» + «А хотели бы?») (min=-2,5, max=7,5)	3,31	3,79
Как часто вы играете персонажем отличным от вас пола (min=0, max=10)	3,84	2,93
Насколько сильно играемые вами персонажи похожи на вас внешне? (min=0, max=5)	2,20	1,83
Оцените характер ваших поступков в игре (min=0, max=10)	3,49	2,52
Оцените моральные качества ваших персонажей по вашей манере игры ими (min=0, max=5)	1,57	1,79
Предпочитаете ли вы игры общению с людьми вживую? (min=0, max=10)	2,74	4,48
Используете ли вы игры для того, чтобы «выпустить пар»? (min=0, max=10)	4,35	4,98
Общаетесь ли вы в играх с людьми: живущими с вами в одном городе, живущими в других городах, живущими в других странах, говорящими на других языках (min=1, max=4)	3,02	1,13
Помогают ли вам игры решать проблемы в реальности? (min=-5, max=5)	0,21	1,91
Оцените разницу вашего самочувствия между «до игровой сессии» и «после игровой сессии». (min=-5, max=5)	1,17	1,50

Продолжение таблицы

«Выберете предпочитаемый вами режим игры (без учета внешних характеристик вроде скорости интернета): однопользовательский (только вы и компьютер), кооперативный (играете небольшой группой со случайными людьми или с друзьями), многопользовательский (онлайн-игра на большом сервере)». (однопользовательский < кооперативный < многопользовательский) (min=5, max=10)	6,42	1,89
Предпочитаемый тип наблюдения за персонажем (посредством выбора gif-изображения): от первого лица, вид сверху на персонажа, руководительские игры (min=0, max=3)	1,49	0,69
Выберете эмоции, которые вы испытываете, когда по каким-либо причинам вы не можете вернуться к компьютерной игре (min=-5, max=10)	1,61	4,40

ПРИЛОЖЕНИЕ F

Результаты факторного анализа показателей анкеты (объясняют 67% дисперсии)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Играете ли вы в компьютерные игры с момента знакомства постоянно или у вас случались перерывы длительностью более полугода, не обусловленные отсутствием доступа к играм?	0,07	0,25	0,53	0,13	0,25	-0,02	-0,27	0,04	0,15	-0,07	-0,16
Дополнения в миры (Играете ли вы в форумные ролевые игры с момента знакомства постоянно или у вас случались перерывы длительностью более полугода, не обусловленные отсутствием доступа к играм? + Пишете ли вы фанфикшен постоянно или у вас случались перерывы длительностью более полугода, не обусловленные отсутствием доступа к сети? + Вы писали/читали фанфикшен по компьютерным играм, в которые играли? + Отыгрывали ли вы на форумных ролевых играх персонажей компьютерных игр?)	0,14	0,12	0,17	0,11	0,29	0,03	0,70	0,05	-0,06	0,04	-0,16
Оцените невозможность остановить процесс игры на середине миссии или середине уровня, если игра не дает сохранить на данном моменте	0,11	-0,08	0,13	0,18	0,75	-0,06	0,16	-0,05	-0,11	0,15	0,05
Оцените желание начать прохождение новой компьютерной игры после завершения предыдущей	0,14	0,19	0,68	0,08	0,23	0,24	0,11	0,02	0,02	0,14	-0,08
Думаете ли вы о компьютерных играх в течение обычного дня?	0,60	0,17	0,14	0,35	0,18	-0,04	0,17	-0,11	0,27	-0,13	-0,07
Как часто с вами случалось, что из-за игры вы забывали или не успевали сделать что-то важное в реальности?	0,71	0,06	0,13	0,09	0,17	-0,06	0,05	-0,02	-0,17	0,08	0,10
Есть ли у вас какие-то ритуалы или привычки, предшествующие включению игры?	0,06	0,16	0,01	0,06	0,04	0,04	0,73	0,10	0,12	0,00	-0,03
Как часто вы пренебрегаете общением с людьми в реальности, чтобы поиграть в компьютерные игры?	0,69	-0,05	-0,09	0,17	0,13	0,11	0,02	0,29	-0,19	-0,06	-0,01
Как часто вы не высыпаетесь по причине ночных игровых сессий?	0,46	0,08	0,07	0,52	0,06	-0,11	0,05	-0,15	0,24	0,06	-0,12
Как часто вы забываете поесть по причине того, что играете в компьютерную игру?	0,75	0,16	0,12	0,03	0,07	-0,02	-0,10	-0,08	0,23	0,05	-0,15

Продолжение таблицы

Сколько по времени длилась ваша самая длительная игровая сессия за последние полгода?	0,38	0,22	0,23	0,57	0,13	-0,07	0,26	-0,01	0,16	0,07	-0,04
Как вы бы оценили количество игр, в которые вы играли за последние полгода?	0,15	-0,14	0,68	0,01	-0,23	-0,19	0,20	-0,25	-0,02	-0,04	-0,11
Сумма бросаний (Бросали ли вы прохождение компьютерной игры по причине чрезмерной сложности? + Бросали ли вы прохождение игры из-за того, что она кажется слишком простой? + Бросали ли вы прохождение игры из-за того, что не могли понять, что дальше делать? + Бросали ли вы игру из-за того, что вызывала у вас отторжение? (казалась чрезмерно кровавой, содержащей неприемлемые сцены и т.д.))	0,06	0,03	-0,08	-0,01	0,05	-0,07	-0,13	0,11	-0,06	-0,01	0,83
Наблюдали ли вы во когда-либо во время игры в компьютерные игры «провалы во времени», когда «зашел на пару минут», а в итоге играл очень долго?	0,57	-0,03	0,15	0,20	0,35	0,22	0,06	-0,20	0,15	-0,12	0,20
Чувствуете ли вы разочарование, если прохождение игры быстро заканчивается (малое количество миссий или уровней?)	-0,10	0,15	0,23	0,22	0,08	0,71	0,17	0,03	0,15	-0,09	-0,01
Оцените соотношение интересности реального и виртуального миров	0,28	0,10	0,27	-0,03	0,52	-0,01	0,09	0,38	-0,17	-0,11	-0,24
Во время игры я так погружаюсь в виртуальную реальность, что не замечаю происходящего вокруг	0,37	0,11	-0,08	-0,03	0,58	-0,02	0,11	-0,06	0,32	-0,29	0,15
Игра может быть настолько захватывающей, что проблемы в реальности временно оказываются незначительными	0,36	0,14	0,02	0,15	0,49	0,25	0,12	0,24	0,01	-0,03	-0,01
Оцените, насколько ваше окружение разделяет ваше увлечение компьютерными играми?	-0,19	0,37	0,28	0,31	0,00	-0,36	0,05	0,17	0,21	0,10	0,26
Вступали ли вы когда-либо в конфликты со своим окружением в реальной жизни по причине использования компьютерных игр?	0,15	-0,04	0,10	0,66	0,23	0,10	-0,04	0,08	-0,03	0,05	0,11
Общаетесь ли вы со своими соигроками на темы отличные от игр?	0,04	0,82	0,07	0,10	-0,08	-0,09	0,01	-0,22	0,01	-0,04	-0,04
Рассказываете ли вы своим соигрокам вещи, о которых не стали бы распространяться в обществе друзей/знакомых?	0,22	0,49	0,02	0,01	-0,01	0,24	-0,11	0,24	-0,11	-0,48	-0,06

Продолжение таблицы

Обрашались ли вы к соигрокам за советом касательно реальной жизни?	0,09	0,77	0,13	0,06	0,09	0,09	0,18	0,10	0,08	0,02	0,04
Оффлайн встречи («Встречались ли вы когда-нибудь со своими соигроками?» + «Продолжаете ли вы общаться с этими соигроками?» -«Почему не встречались?» + «А хотели бы?»)	0,01	0,87	0,02	0,04	0,08	-0,02	0,10	-0,09	0,07	0,18	0,03
Как часто вы играете персонажем отличным от вас пола	0,32	0,37	0,01	0,52	-0,04	0,08	0,06	0,37	-0,10	-0,01	-0,06
Насколько сильно играемые вами персонажи похожи на вас внешне?	-0,09	-0,08	-0,02	-0,06	0,20	0,53	0,38	-0,25	0,15	0,38	0,16
Оцените характер ваших поступков в игре	-0,13	-0,13	0,01	-0,05	0,03	0,03	0,10	0,71	0,14	0,15	0,12
Оцените моральные качества ваших персонажей по вашей манере игры ими	0,23	-0,07	0,05	-0,18	-0,10	0,77	-0,10	0,19	-0,02	0,14	-0,10
Предпочитаете ли вы игры общению с людьми вживую?	0,47	-0,12	-0,01	-0,10	0,15	0,16	0,37	0,44	0,13	-0,06	0,05
Используете ли вы игры для того, чтобы «выпустить пар»?	0,01	0,01	0,62	0,20	0,19	0,17	0,12	0,10	-0,37	0,00	0,20
Общаетесь ли вы в играх с людьми: живущими с вами в одном городе, живущими в других городах, живущими в других странах, говорящими на других языках	0,07	0,08	0,04	0,23	-0,01	0,13	0,11	0,13	0,69	0,10	-0,07
Помогают ли вам игры решать проблемы в реальности?	0,00	0,22	0,52	-0,14	-0,14	0,20	-0,06	0,31	0,36	-0,17	0,15
Оцените разницу вашего самочувствия между «до игровой сессии» и «после игровой сессии».	0,40	0,11	0,53	-0,44	0,11	0,15	0,08	0,12	0,18	0,05	-0,05
«Выберете предпочитаемый вами режим игры (без учета внешних характеристик вроде скорости интернета): однопользовательский (только вы и компьютер), кооперативный (играете небольшой группой со случайными людьми или с друзьями), многопользовательский (онлайн-игра на большом сервере)». (однопользовательский < кооперативный < многопользовательский)	0,06	0,13	-0,15	0,56	-0,03	-0,06	0,11	-0,32	0,23	-0,07	-0,04

Продолжение таблицы

Предпочитаемый тип наблюдения за персонажем (посредством выбора gif-изображения): от первого лица, вид сверху на персонажа, руководительские игры	0,06	0,19	0,01	0,04	-0,03	0,14	0,00	0,20	0,03	0,83	-0,03
Выберете эмоции, которые вы испытываете, когда по каким-либо причинам вы не можете вернуться к компьютерной игре	0,53	-0,05	0,13	0,13	-0,14	0,19	0,32	-0,09	-0,08	-0,01	0,34
% дисперсии	19,355	8,189	7,330	5,490	5,117	4,485	3,844	3,497	3,362	3,319	3,071

SAINT-PETERSBURG UNIVERSITY

Manuscript Copyright

Liubov S. Glinkina
**PSYCHOLOGICAL FACTORS INFLUENCING PREFERENCE
BETWEEN TYPES OF COMPUTER GAMES AND
INVOLVEMENT IN THEM IN ADOLESCENCE AND EARLY
ADULTHOOD**

Scientific Specialty 5.3.7. Developmental psychology

Thesis is submitted for the degree of Candidate of
Science in Psychology

Translation from Russian

Thesis Supervisor:

Candidate of Science in Psychology,
Victoria E. Vasilenko

Saint Petersburg

2023

TABLE OF CONTENT

INTRODUCTION.....	287
CHAPTER 1. GAMES AND THEIR PSYCHOLOGICAL SIGNIFICANCE.....	298
1.1. Games and their psychological significance.....	298
1.1.1. The concept of the game and its place in modern psychological and philosophical concepts.....	298
1.1.2. Virtuality and computer games.....	303
1.1.3. Classifications of computer games and near-computer-game practices.....	304
1.2. Involvement in computer games. Types of involvement. Mechanisms for the formation of involvement in computer games.....	318
1.2.1. The concept of computer-game addiction and its criteria.....	318
1.2.2. Involvement as immersion in another world. Flow. Postvoluntary attention.....	324
1.2.3. Computer game users' deformations of self-concept.....	328
1.3. Factors forming involvement in computer games.....	330
1.3.1. Involvement in games and its connection with personal and socio-psychological characteristics.....	330
1.3.2. The concept of crisis. Types of crises. Crises of coming into adulthood and peculiarities of the dynamics of their experience.....	335
1.3.3. The concept of stress and coping strategies.....	347

1.3.4. Model of predictors of involvement in computer games of various types.....	351
Conclusions of the chapter 1.....	355
CHAPTER 2. ORGANIZATION AND RESEARCH METHODS.....	357
2.1 Aim and tasks of the study.....	357
2.2. Characteristics of the sample.....	360
2.3. Research methods.....	361
2.3.1. CIAS (Chen Internet Addiction Scale).....	365
2.3.2. Internet addiction test by T.A. Nikitina and A.Yu. Egorov.....	365
2.3.3. Computer-game engagement questionnaire for teens by A.V. Grishina.....	366
2.3.4. Author's questionnaire measuring type of involvement (qualitative characteristics of involvement) in computer games.....	367
2.3.5. HEXACO-60.....	370
2.3.6. The self-regulation aptitude questionnaire.....	375
2.3.7. Moral Foundation Questionare.....	376
2.3.8. Crisis experiences questionnaire for the early adulthood period (V.R. Manukyan).....	377
2.3.9. Questionnaire of crisis experiences for high schoolers (A.A. Bannova, V.E. Vasilenko).....	378
2.3.10. Questionnaire of daily stress.....	378
2.3.11. The stress scale.....	380

2.3.12. The questionnaire «Loss and acquisition of personal resources».....	380
2.3.13. Scale of resistance to sources of stress.....	381
2.3.14. Self-assessment of the emotional states.....	381
2.4. Statistical methods for data processing.....	382
CHAPTER 3. RESULTS OF THE STUDY.....	384
3.1. The structure of preferences and involvement in computer games.....	384
3.1.1. Game Type Preferences in Adolescence and Early Adulthood.....	384
3.1.2. The structure of involvement in computer games in adolescence and early adulthood.....	385
3.2. Parameters of Internet addiction and computer-game engagement.....	395
3.2.1. Parameters of Internet addiction and computer-game engagement in early adulthood.....	395
3.2.2. Parameters of Internet addiction and computer-game engagement in adolescence.....	397
3.3. Personality traits of computer game players.....	400
3.3.1. Personality traits of early adulthood group.....	400
3.3.2. Personality traits of adolescent group.....	404
3.4. Crisis experiences and stress suffering of computer-game players.....	408
3.4.1. Crisis experiences and stress suffering in early adulthood group.....	408
3.4.2. Crisis experiences and stress suffering in adolescent group.....	414

3.5. Comparative analysis by the level of gaming activity.....	417
3.5.1. Comparative analysis in the early adulthood group.....	417
3.5.2. Comparative analysis in adolescent group.....	418
3.6. Comparative analysis of adolescent and young adult players of computer games.....	419
3.7. Predictors of preferences between different types of computer games and involvement in them.....	420
3.7.1. Predictors of preferences between different types of computer games in early adulthood.....	420
3.7.2. Predictors of preferences for different types of computer games in adolescence.....	423
3.7.3. Predictors of general involvement in computer games (regression analysis). Group of early adulthood.....	426
3.7.4. Predictors of general involvement in computer games (regression analysis). Group of adolescence.....	427
3.7.5. Predictors of types of involvement in computer games (regression analysis). Group of early adulthood.....	427
3.7.6. Predictors of types of involvement in computer games (regression analysis). Group of adolescence.....	433
3.8. The dynamics of crisis experiences and stress suffering in the process of reducing computer-gaming activity (according to the results of the experiment).....	437
CHAPTER 4. DISCUSSION OF THE STUDY'S RESULTS.....	442
4.1. Preferences between different types of computer games.....	442

4.2. The structure of involvement in computer games, its expression	444
4.3. Personality traits, stress suffering and crisis experiences of computer games players.....	446
4.4. Predictors of preferences between various types of computer games.....	448
4.5. Predictors of involvement in computer games	450
4.6. Influence of gaming activity on the severity of stress and crisis experiences.....	457
RESUME.....	459
CONCLUSIONS.....	462
REFERENCES.....	463
APPENDIX A.....	502
APPENDIX B.....	504
APPENDIX C.....	524
APPENDIX D.....	525
APPENDIX E.....	528
APPENDIX F.....	531

INTRODUCTION

The ongoing fourth (digital) [Slyusarev V.V., Khusyainov T.M., 2018] revolution is characterized by the transformation of society - the gradual penetration of computers, gadgets, and inextricably intertwined with them virtual reality into people's daily life. According to GfK, in 2019, among Russians aged 20-29 years, the number of people in Russia who constantly used a computer and the Internet approached 97%¹⁴, and among adolescents, this parameter was almost 100%.

These changes undoubtedly cause concern in society and in the scientific community due to the fact that in addition to the many advantages caused by these changes, for example, the emergence of the phenomenon of remote work, there are also some risk zones. One of them is immersion in a virtual environment that goes beyond the limits of necessity and turns into an excessive attachment. At the same time, this is not some stand-alone type of addiction, but for some people a whole «bouquet» of close and interrelated pathological addictions.

The pioneers in the study of Internet addiction were I. Goldberg, M. Griffiths and K. Young [Dalal P.K., Basu D., 2016]. Between 1994 and 1998, K. Young developed the first method for diagnosing Internet addiction [Young K.S., 1998 b]. The problem of the possible existence of video game addiction came to the attention of researchers a little earlier - in 1983, W.B. Soper and M.J. Miller mention it as one of the problems of students [Soper W.B., Miller M.J., 1983]. At the same time, despite almost forty years of research on this topic, science has not yet been able to

¹⁴ RBC. Technology and media, 13 Jan. 2020, 07:00 "The increase in the Internet audience in 2019 was ensured by pensioners" URL: https://www.rbc.ru/technology_and_media/13/01/2020/5e1876549a7947210b5ef6

give an unambiguous answer to the question: what is the prevalence of these phenomena among the population, nor provide accurate diagnostic criteria.

Our work is devoted to one of the phenomena of virtual reality - cyber games, leading its history from the 60s of the 20th century. It is an undeniable fact that during over the almost-60-year-long history of video and computer games, there were attempts to study them. The analysis of the influence of computers on a person began back in the 1960s; among the first Russian researchers were Ya.A. Ponomorev and A.V. Brushlinsky [Polutina N.S., 2007]. The first works devoted to computer games appeared in the mid-1980s. Among the early works, we need to mention the works of O.K. Tikhomirov, who came to the conclusion that a change in the types of activity invariably leads to a change in user's mentality [as cited in: Voiskunsky A.E., 2008].

The majority of research on computer games touches on the negative consequences of gaming: increased aggression, hostility, decreased empathy, and formation of addiction [Adachi P.J.C., Willoughby T., 2013]. In 2013, video gaming disorder was added to the DSM-5 as a condition for further study [King D.L., Delfabbro P.H., 2014]. On the other hand, works on the positive effects of games are rare, and in addition, they are often ignored when it comes not to «serious games» and gamification.

Adolescence and early adulthood at the present stage of the development of science can be described as periods of «entering adulthood». Thus, the period of early adulthood, in connection with the change in the type of society to the post-industrial one, began to acquire the features of a transitional one, just as preadolescence and adolescence acquired these features in connection with the formation of agrarian and industrial societies. This idea of the extension of psychosocial moratorium is expressed in the concept of «emerging adulthood» by J. Arnett [Arnett J.J., 2015]. In recent years, increases interest in the phenomena of non-growing, denoted as «kidults» - insufficiently emotionally and personally mature adults who retain children's interests, including gaming; «twixters» - people

who are in search of themselves, trying different types of activities and having difficulties with self-determination, «boomerang children» - are adults returning to parental families in the position of a child. Such phenomena as «Peter Pan syndrome», «Persephone syndrome», and «Immature personality disorder» are described [Stepanov S.S., 2006; Sapogova E.E., 2016].

According to E. Erikson, the task of development in adolescence is the development of identity [Erikson E.H., Erikson J.M., 1998]; the main new formations of this period are personal and professional self-determination. Adolescence is characterized by the establishment of values, worldviews and simultaneous woolgathering and daydreaming. The vulnerability of this period is that it is sensitive to the manifestation of character accentuations and the raging of addictions.

The task of early adulthood is finding intimacy, i.e. the ability to build close relationships [Erikson E.H., Erikson J.M., 1998]. It is also a period of entry into the profession, professional adaptation. Early adulthood is a time to correct an unrealistic life plan, a time to come to terms with reality.

Thus, we see that both periods pose many significant and complex developmental challenges for a person that can provoke a departure from reality, including escaping into a virtual one. Both adolescence and early adulthood appear to be critical periods for understanding involvement in computer games.

The relevance of the study's problem lies in the rapid development of the computer-game industry, which has led to the obsolescence of their traditional classification along with the lack of clear criteria in modern psychology for determining computer game addiction and ways to distinguish this type of involvement in computer games from the others.

Also relevant is the discovery of psychological factors influencing preferences between types of computer games and types of involvement in them based on the study of personal characteristics, crisis experiences and stressors with consideration to the age period - youth and early adulthood.

The study of these two periods is important for understanding how the game, transferred to virtual reality, performs its function of helping the assimilation of social experience, how players form their gaming preferences, and what is the nature of different types of involvement.

The key concept of our study is «involvement in computer games». This term was chosen taking into account semantic connotations. Involvement means an activity that is stronger than engagement and has an additional negative connotation, which is important because one of the types of involvement is addiction.

The terms «addiction» and «dependence», despite their dilution in the discourse of narcology, in our psychological study, we use as synonyms.

It should also be noted that referring to the texts of other publications, we retained the terms used by their authors, and all the apparent contradictions of the above are dictated by this rule.

The object of the study is involvement in computer games and the psychological factors that determine it.

The subject of the study is the structure of involvement in different types of computer games, predictors of preferences for different types of games and different types of involvement in computer games (personal characteristics, crisis experiences and stressors).

Aim and tasks of the study.

The main aim of the study was to create and test a model of psychological factors of preference for types of computer games and near-computer-game practices, as well as involvement in them during adolescence and early adulthood. At the same time, it was expected to analyze the preferences of various types of computer games based on the classification developed by us and create a typology of involvement in computer games.

Tasks of the theoretical part of the study:

1. Development of classification of computer games and near-computer-game practices, reflecting the current state of the game industry;

2. Development of classification of various types of involvement in computer games and near-computer-game practices;
3. Development of methodological tools for determining the types of involvement in computer games and near-computer-game practices;
4. Development of a model of psychological factors influencing preferences for the type of computer games and near-computer-game practices, as well as types of involvement in computer games and near-computer gaming practices;

Tasks of the empirical part of the study:

1. Investigate involvement in computer games in adolescence and early adulthood, find preferences for types of games (taking into account the gender) and types of involvement;
2. To study the personality traits, crisis experiences and stressors of adolescents and young adults who are involved in computer gaming (including gender);
3. Conduct a comparative analysis of personality traits, crisis experiences and stressors of young adolescents and young adults, taking into account their gaming activity;
4. To find predictors of preferences between different types of computer games during adolescence and early adulthood;
5. To identify predictors of general involvement in computer games and its types based on the parameters of personality traits, crisis experiences and stressors;
6. Analyze the dynamics of crisis experiences and stress suffering in the process of reducing computer-game activity (as the results of the experiment).

Research hypotheses:

1. Involvement in computer games is higher in adolescence than in early adulthood; moreover, adolescents and adults have differences in preferences for types of computer games.

2. There are several types of involvement in computer games caused by different factors: addiction, usage of games to control the emotional state, identification with the character, communication with co-players and the flow state.

3. Adolescents and young adults with a high level of computer gaming activity may have a level of crisis experiences and stress suffering that indicates using the game as a coping strategy.

4. Depending on the factor of preference between different types of computer games, players will have a specific personality portrait, different intensity of crisis experience and stress suffering.

We divided this hypothesis into several ones and, based on the data extracted from other works, concretized:

- Players who prefer to play games with a character should have higher levels of crisis experience and stress suffering because RPGs and shooters that belong to games with characters to play are described as more addictive [Lemmens J.S., Hendriks S.J.F. 2016, Lee C., Kim O., 2017];

- Players preferring games without moral choices should have higher levels of crisis experience and stress suffering because these games are most associated with the coping strategy of escape [Maroney N. et al. 2019];

- Players who prefer single-player games will have higher levels of crisis experience and stress suffering due to the mediation of these experiences by the coping strategy of escape and, therefore, the reluctance of additional communication;

- Players who prefer first-person games will have lower levels of crisis experience and stress suffering due to the fact that first-person games are more linked with identification, also because first-person games cause more immersion [Denisova A., Cairns P., 2015];

- As for personality traits, it was possible to make based on theoretical research assumptions about the direction of the hypothesis only about preferences for the presence or absence of moral choices. Thus, according to our assumption,

those who prefer to have them should be more open to new experiences and have fewer moral principles [Körner R., Kammerhoff J., Schütz A. 2021].

5. Predictors of general involvement in computer games and its different types in adolescence and early adulthood can be personality traits, as well as crisis experiences and stressors, for each of the types their ratio is different.

6. In conditions of forced time limitation, computer game activity affects the severity of crisis experience and stress suffering.

According to our theoretical model, involvement in computer games is caused by the experience of a normative crisis, as well as several factors – daily stressors, moral positioning and the most stable formations - personality traits. Together, these factors determine the qualitative characteristics of involvement and the type of preferred games. If this model turns out to correspond to reality, it will be possible to talk about the symptom complex of involvement within the framework of a systematic approach, and not about random correlations between the fact of computer-game addiction and the parameter chosen for analysis by the researcher.

At the same time, involvement in computer games, according to our concept, is a multidimensional construct that consists of several types.

The methodological basis of the study are works of A.G. Shmelev, O.A. Popov, E. Aarseth et al. (classifications of computer games); A.J. Van Rooij, D.J. Kuss, A.K. Przybylski, J. Chen, V.L. Malygin (research in the field of computer games and their consequences); A.Yu. Egorov, A.E. Voiskunsky, K. Young (Internet and computer addiction); M. Csikszentmihalyi, N.F. Dobrynin (post-voluntary attention and flow state); L.S. Vygotsky, K.N. Polivanova, V.R. Manukyan (age-normative crises), R. Lazarus, S. Folkman, T.Yu. Morozova, S.M. Mombei-ool (coping strategies); J. Serido, D.M. Almeida, E. Wethington, L.V. Babakova, M.D. Petrash (daily stressors); M. C. Ashton, K. Lee, J. Haidt (personality traits) and some others.

The theoretical prerequisites for the study are the concept of the game as one of the leading types of activity (A.N. Leontiev, L.S. Vygotsky, D.B. Elkonin,

R. Caillois, E. Fink), the concept of technological dependencies (A.Yu. Egorov), ideas about stable and crisis periods of ontogenesis, about age-related crises of adolescence and adulthood (L.S. Vygotsky, D.B. Elkonin, K.N. Polivanova, V.R. Manukyan), the concept of stress and models of coping behaviour (G. Selye, R. Lazarus, S. Folkman, D.M. Almeida, M.D. Petrash) and dispositional six-domain personality model by M. Ashton, K. Lee.

Scientific novelty and theoretical significance of the research

We have proposed a classification of computer games that combines them with near-computer-game practices and seems to be resistant to current changes in the game industry. We have found predictors of involvement in various types of computer games during adolescence and early adulthood.

We have proposed a theoretically and practically substantiated typology of the types of involvement in computer games, which have received the following names: addiction, sense of community, emotional support, immersion, flow and identification. In addition, predictors of each of the proposed types were identified and a model that determines preferences in computer games during adolescence and early adulthood was created. In particular, it was shown that gaming activity affects the intensity of crisis experiences, reducing their manifestation.

The practical significance of the study is due to the fact that the results of the work may be applied in the practice of providing psychological assistance to addicts. The diagnostic method proposed by us can be used to separate these people from the general array of people who are highly involved in computer games, i.e. be part of a correctional anti-addiction program. The data obtained by us can also be used within the framework of another approach: we have shown that active gaming activity reduces crisis experiences; therefore, with the proper elaboration of the content, computer games can be used in working with people who are acutely experiencing a state of crisis and need additional psychological support in the current period.

Basic statements to be defended:

1. Players mainly prefer certain types of computer games: single-player games with moral choices. Depending on their age, they prefer games with the ability to play as a character (adults) or not (adolescents). At the same time, players who prefer different types of computer games have specific personality portraits.

2. We found and theoretically substantiated 6 types of involvement in computer games. They were named: addiction, sense of community, emotional support, immersion, flow, and identification.

3. Predictors of involvement in computer games and its different types during adolescence and early adulthood are personality traits, as well as crisis experiences and stress suffering. For each of the 6 types, their ratio is different, but personality traits are the main ones.

4. In conditions of forced time limitation, computer-game activity reduces crisis experiences but increases stress suffering.

Approbation of the research results. The results of theoretical and practical research on this topic were presented:

- at the XXVII International Conference of Students, Postgraduates and Young Scientists «Lomonosov» (Moscow, Russia, November 10-27, 2020)
- at the conference «The Future of Clinical Psychology - 2021», within which a collection of articles was published (Imprint: The Future of Clinical Psychology - 2021 / [Electronic resource]: materials of the XV All-Russian Scientific and Practical Conference from the International participation (June 3-4, 2021) / Perm State National Research University. - Electronic data. - Perm, 2021. - Issue 15. - 1.67 Mb; 214 pp. - Access mode: <http://www.psu.ru/files/docs/science/books/sborniki/budushee-klinicheskoy-psihologii-2021.pdf> - title from screen)
- at the 25th Anniversary Annual International CyberPsychology, CyberTherapy & Social Networking Conference (CYPSY25) (Milan, Italy, September 13-15, 2021), within which the annual collection of full articles

«Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine» is published. (Imprint: L. Glinkina, V. Vasilenko, «The relationship between computer-game-type preference and personality traits, moral foundations, and self-regulation among young adults» in Wiederhold B. K., Riva G. (ed.). Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine 2022: Metaverse Creates New Opportunities in Healthcare Interactive Media Institute San Diego 2022 pp 25-30)

- at the conference «Ananiev Readings - 2022. 60 years of social psychology at St. Petersburg State University: from the origins to new achievements and innovations» (St. Petersburg, Russia, October 18-21, 2022), within which a collection of abstracts was published. (Imprint: Glinkina L. S., Vasilenko V. E. Personality characteristics of young men and adults playing computer games // in the collection of materials of the conference «Ananyevsky Readings - 2022. 60 years of social psychology at St. Petersburg State University: from the origins to new achievements» and Innovation» (St. Petersburg, Russia, October 18-21, 2022) p.607-608.)

The content of the thesis was also published:

- In the article by Glinkina L.S., Vasilenko V.E. Interrelation of preferences of computer games types with crisis experience and daily stress in early adulthood. World of Science. Pedagogy and psychology, 9(5): 05PSMN521. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/05PSMN521.pdf>
- In the article by Glinkina L. S., Vasilenko V. E. Psychometric characteristics of the questionnaire to measure boys' and adults' involvement in video games. Izvestiya of Saratov University. Educational Acmeology. Developmental Psychology, 2022, vol. 11, iss. 2 (42), pp. 154–167. <https://doi.org/10.18500/2304-9790-2022-11-2-154-167>
- In the article by Glinkina L.S., Vasilenko V.E. Predictors of computer game involvement in early adulthood. World of Science. Pedagogy and psychology, 10(2): 42PSMN222. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/42PSMN222.pdf>

- In article by Glinkina L.S., Vasilenko V.E. Psychological Predictors of Different Types of Involvement in Computer Games in Early Adulthood *Konsul'tativnaya psikhologiya i psikhoterapiya = Counseling Psychology and Psychotherapy*, 2023 Vol. 31, no. 1, pp. 107—126. DOI: <https://doi.org/10.17759/cpp.2023310105>

CHAPTER 1. GAMES AND THEIR PSYCHOLOGICAL SIGNIFICANCE

1.1. Games and their psychological significance

1.1.1. The concept of the game and its place in modern psychological and philosophical concepts

In the classical sense, the game is one of the most important types of human activity; this opinion is expressed by A.N. Leontiev [Leontiev A.N., 1944] and S.L. Rubinshtein [Rubinshtein S.L., 1974]. The game is usually described as the leading activity of children, and this is how it is presented in the works of E.A. Arkin, L.I. Bozhovich, V.S. Mukhina and others [Arkin E.A., 1948; Mukhina V.S., 1988; Yudina T.A., 2008].

In the works of these researchers, a game is defined as a way to overcome the barriers and restrictions set by the adult world. If these boundaries are violated, the child is at risk of getting punishment of various kinds, but the game takes him to a qualitatively new world, which obeys his plan, and which can be changed at any time to please the player without any consequences [Arkin E.A., 1968, p. 229].

The roots of the history of the study of games can be found in the works of Aristotle, who spoke about the game as «an idea of aesthetic education aimed at the spiritual improvement of man» [as cited in: Kardenakhlshvili T.D., 2010, p. 206].

In the works of Nicholas of Cusa, in particular in «De ludo globi», we see one of the first philosophical explanations of the game in the history of German philosophy. The author means the game as unique and inherent only to human ability, assuming a spiritual and metaphysical basis, inherent in the mind and soul, therefore only a human has the ability to engage in the game as a purposeful activity. The game unfolds the inner spiritual life of a person, while the game act - actions - is not external, but internal due to the fact that each bodily act depends on spiritual

intentions. Only personal zeal and one's own mind determine for a person the outcome of the ball game, on the example of which the entire game act is analyzed. The outcome does not depend on chance or fate [Dushin O.E., 2013; pp. 163-164].

K. Marx and F. Engels considered work as a progressive beginning of life and interpreted the game as a preparatory stage for this process [as cited in Novikova O.N., 2014; p. 8]. Based on this idea, the classics of Russian psychology spoke of the game as an important part of human activity, the lack of which negatively affects the development of children [Smirnova E.O., Ryabkova I.A., 2013].

In that way, S.L. Rubinshtein, listing the main activities, puts the game on par with learning and work, and A.N. Leontiev does the same. [Rubinshtein S.L., 1974; Leontiev A.N., 1983]. B.G. Ananiev, adhering to a slightly different point of view (as the main types of activity, he indicates communication, cognition and work, and considers the game as a synthesis of communication and cognition), nevertheless, calls the game part of the process of the social formation of the personality [Ananiev B.G., 2001; c. 93].

D.N. Uznadze sees in game the action from the inside of mature functions that cannot yet be implemented in practical life. The game from this point of view turns into a formal activity, the filling of which comes from outside, which allows us to consider the game as a positive phenomenon. However, with this approach, the game turns out to be a devalued phenomenon and not an activity that is born in relationships with the outside world, which it is in its essence (in particular, the educational component of a children's game is lost) [Rubinshtein S.L., 2002, p. 655-666].

A little earlier Z. Freud concluded similarly to D.N. Uznadze. In his writings, there is no separate theory of the game. But in various works, he offers two possible interpretations of children's games - the reproduction of prohibited actions and getting pleasure from this, or actions - imitations of adults, a kind of «revenge» - an attempt to reproduce a traumatic event, but with this, oneself to be in the role of the

one who traumatizes [Freud Z., 1992]. In any case, the game is the reproduction of the repressed; the release of tension in an accessible way, which in adult life becomes sublimation.

The roots of the classical approach to the consideration of the game lie in the works of not even psychologists, but ethnologists such as M. Mead, D. Livingstone, N.N. Miklukho-Maclay, and A.T. Bryant, who described the life of various folks. These researchers and many others report on the absence of role-playing games among members of tribes at the stage of a primitive communal system, linking this to the early entry of children into adulthood.

As a result of the analysis of the dynamics of the society's development, and following the logic proposed by ethnologists, V.A. Shuper [Shuper V.A., 2002; p.89] hypothesizes that the emergence of games is associated with the process of gradual infantilization of society, which goes side-by-side with the development of technology. Technology with its growth brings prosperity to developed countries, prosperity expands the number of degrees of freedom for almost every single person. The expanded number of degrees of freedom, in its turn, leads to the gradual infantilization of society.

As a result of this accumulated infantilization in modern society, we have received whole two «artificial» ages: preadolescence and adolescence. Their appearance has led to the fact that the process of growing up has stretched over a longer period, during which people are forced to «play» in adulthood instead of living it for real.

The French novelist J. Giraudoux, in «Sans pouvoirs», expressed an idea that resonates with the above. He says that people «through the game imitate those bodily - and sometimes moral - actions that modern life forces them to refuse» [Giraudoux J., 1946; pp.112-113].

The phenomenologist O. Fink considers the game along with death, work, domination, and love to be the basic phenomena of human existence. The game allows a person to free himself from time as a fixator of life and turn to the world of

the unreal and possible while permeating their lives [as cited in: Dushin O.E., 2013; p. 163].

The Russian philosopher and culturologist M.M. Bakhtin, who wrote about the game as «a life torn from life», echoes both of them [as cited in Tendryakova M.V., 2008; p. 61].

In this regard, it should be noted that even L.S. Vygotsky also raised the question of the role of play in ontogeny in a much broader context than exclusively within the period of preschool childhood. Written in his notes: «A preschooler is a divergence of the external semantic field and the visible (game). Schoolchild - the emergence of an internal semantic field, independent, but not superimposed from above, but coordinated with the external (sports game). Teenager - Ernspiel (serious game) arises in the mind» [as cited in: Elkonin D.B., 1999; p. 339]. In other words, according to L.S. Vygotsky, the main thing in the game is the relationship between desires and accepted roles, along with the rules assigned to them [Vygotsky L.S., 1966].

But the classical approach is not the only point of view on the role of the game in society. An alternative version of the emergence and prevalence of games is adhered to in his works by the philosopher J. Huezinga [Huezinga J., 2011], who suggested the opposite and contrary to the concept of F. Engels that prevailed at the end of the nineteenth century, that work made a person a person and shaped culture [Engels F., 1934]. J. Huezinga in his 1938 work «Homo ludens» says that game, namely the establishment of «game» rules shaped modern society.

French philosopher R. Caillois [Caillois R., 2007; c. 86] following J. Huezinga says that the game is built into society far beyond childhood. It is either being located on the periphery of the social mechanism in the form of sports, lotteries, theatre or mountaineering; or integrates and hides behind stock market speculation, etiquette, commercial competition, and risky professions, or becomes completely distorted beyond recognition in the forms of alcoholism and drug addiction, belief in astrology

and various superstitions, fraud, and even sometimes turns into a psychiatric diagnosis called dissociative identity disorder.

The same point of view (that the game permeates all human relationships) E. Berne shared in his book, published in 1964 [Berne E., 1992]. The founder of transactional analysis viewed all human behaviour (of adults) as games played according to one of the numerous scenarios based on a combination of three possible ego positions: Parent, Adult and Child. Numerous rituals, from greetings to worships, that exist in the world, are based on the positions of the Parent and the Child, work and activity, one way or another, boil down to the relationship of Adults. Learned games are unproductive ways of communicating and their order, learned in childhood, constitutes a life script.

C. Castaneda thinks even more globally. He considers culture as a structure of a comprehensive organizing game that closes the true orgiastic kaleidoscope of life from a person and imposes on a person acceptable ways of mastering reality [Dubrovskaya E.A., Frants S.V., 2014; c. 17].

Some philosophers and scientists go further in the harshness of their statements and consider play to be the ultimate goal of human existence. This is how F. Schiller, F. Nietzsche, K. Ritzler, R. Kasner, G. Gadamer and M. Epstein do it [as cited in: Dubrovskaya E.A., Franz S.V., 2014].

So F. Schiller interprets the game as an aesthetic activity caused by the «excess of forces» of the individual, free from any «external need» [Mallaev D.M., Gasanova D.I., 2014]. Only in the game, in his opinion, harmoniously combine, balance, ennoble and strengthen each other all those opposing aspirations that in a normal situation threaten to violate the integrity of the individual.

For F. Nietzsche, the game acts as a prototype of creativity, which in its turn leads to the creation of a new morality [Korolkova A.A., 2015]. However, Nietzsche's game of order has a criterion of correctness – «the will to power», thanks to which the world is formed in the form of unrelated cycles of creation and

destruction of order. Repeating from time to time, the game serves to reproduce power [Alikin V.A., 2015; c. 23].

Separately, it should be noted that M. Heidegger also addressed the theme of the game in his works. H.G. Gadamer, analyzing his works, says that the game is a representation, and the word «represent» in its origin means «bring clearly before the mind», thus, through the language, which is a representation (and, therefore, a game) the thinker goes to Being and tries to represent it through the word [as cited in: Lazko I.N., 1999; c. 17]. Therefore, the way a person imagines reality is his reality.

Thus, in modern psychology and philosophy, the term «game» has gone far beyond the classical understanding that defines game as the leading activity of children.

1.1.2. Virtuality and computer games

The reflections presented at the end of the previous paragraph bring us to the concept of «virtual reality» and to the games of this reality - computer games.

After all, if we can imagine what we call reality, then what prevents us from imagining another reality? Examples of such imaginary realities can be any utopia and dystopia, from the «City of God» to the world of «A Song of Ice and Fire» by J.R.R. Martin and the universe of The Matrix, filmed by Wachowski. The term virtuality itself is also by no means new; its appearance is not connected with the successful advertising campaign of J. Lanier in 1984, in connection with the release of computers and sensory devices.

The term virtuality has its roots in the Latin word *virtus*, meaning «supreme ability». In those days, it was used to denote spiritual uplift and heroic deeds, later it migrated to the writings of Thomas Aquinas, where it denoted the «soul of things» and a reality of a higher order than the apparent world. Then this term was almost forgotten, becoming popular again only in connection with computer technologies.

Nevertheless, I.D. Scott defined virtuality as the information equivalent of a thing, arguing in the vein that a thing exists «really» (regardless of the presence of an observer), but can only manifest itself «virtually» (through interaction with the observer).

Starting with W. Thomas in the 20th century, scientists (P. Bourdieu, N. Luhmann, C. Tart) began talking about the fact that reality as we see it differs from objective reality, and only from how a person looks at the world, depends on what he considers real [Usanova D. O., 2011].

The modern concept of «virtuality» denotes an object or events that do not exist in reality, but can arise under certain conditions.

In this regard, the question arises that a person playing computer games abstracts from real reality and puts himself in virtual reality, risking losing connection with the real world. Such a loss of connections in psychology is associated with addictive behaviour [Vasilyeva E.V., 2016]. The problems of computer «virtual realities» and Internet addiction are reflected in the works of N. Wiener, S.I. Orekhova, D.I. Dubrovsky, R.F. Abdeev, D.V. Ivanov, M.B. Ignatiev, K. Young, D. Greenfield, A.Yu. Egorov and many others [Wiener N., 1968; Orekhov S.I., 2002; Dubrovsky D.I., 1980; Abdeev R.F., 1994; Ivanov D.V., 2004; Ignatiev M.B., 2004]. A separate place in virtual reality is occupied by such a phenomenon as computer games, the study of which, due to the relative novelty of their wide availability, as well as the inclusion of e-sports in the All-Russian register in June 2016, is one of the topical issues of modern psychology.

1.1.3. Classifications of computer games and near-computer-game practices

In 1962, as a result of the development of technology, the first computer game called «SpaceWar» was created [Graetz J.M., 1981; Murlina V.A., Shelyakin A.E., 2016; p.18]. It was a single-colour pixel outline. The further history of the

development of games went in the direction of increasing the realism and complexity of the gameplay¹⁵ through the «Golden Age of Arcades» and arcade machines of the 1970s, to the appearance in 1994 of cooperative games («Doom 2») [Buyanova A.V., Kozilina V., 2017; p.77] and in 1996 the first multiplayer online game «Meridian 59» and its competitor «Ultima Online», which brought popularity to this genre.

Our analysis of existing computer games showed that in recent years, no new genres of games have appeared, and the last breakthrough in terms of mechanics was the creation in 2010 of Kinect technology, which allows contactless capture of the player's movements. This in its turn gave a new impetus to the development of rhythm games that appeared back in 1974 [Wolf M.J.P., 2012].

The emergence of seemingly innovative augmented reality games and virtual reality games from a theoretical point of view can be described as a spiral development. So, in the 2000s, the first augmented reality games appeared, the boom in popularity of which seems to be the release of Pokémon Go in 2016. In the same year, various virtual reality headsets were presented for wide sale, in particular PlayStation VR (for the PS4 and so far unparalleled) and Oculus Rift (for computers, for 2020 there are 4 models of the Oculus series), the development of which began in 2010 and 2012, respectively. And although now there are only a little more than six and a half hundred games in the official sale (669 released or announced for the PlayStation and 355 released or announced for the Oculus series as of 23.07.2022, some of which overlap), we can safely say that the distribution of games this generation is just a matter of time.

¹⁵ Gameplay is the degree and characteristics of interactivity that a game includes. It includes various content aspects of a computer game, including technical ones, such as in-game mechanics, a set of certain methods of interaction between a game and a player, etc.

However, these games are essentially projection technologies, while the technologies of real 3-d holograms, which could really affect both the genre and the psychological component of games, at this stage of development, are the equivalents of single-colour graphics, extremely limited in the number of pixels. Nowadays holograms are either a technology that is not available to the average user because they are in the early stages of development, for example, Japanese developments, the authors of which since the end of 2020 have managed to create only a 20-frame film in colour [Izumi R., Ikezawa S., Iwami K., 2020, Yamada N. et al. 2022], Burton plasma-laser holograms developed by Ochiai Y. et al. presented in 2016 [Ochiai Y. et al., 2016], or sound holograms developed at the University of Sussex [Hirayama R. et al., 2019], or three-dimensional analogues of mechanical television such as inFORM dynamic displays. Therefore, in our work, we analyze only planar (screen) games.

A.G. Makalatiya and L.V. Matveeva give such a generalized definition of a computer game. A cyber game is «a voluntary, internally motivated activity that brings pleasure, where activities take place in a virtual game world created by the game's authors, with which the user interacts using electronic devices» [Makalatiya A.G., Matveeva L.V., 2017; p.17].

This definition makes it possible to classify as cyber games phenomena that usually do not fall into the category of computer games: forum role-playing games, which are a type of RPG, and fan fiction - these two phenomena are near-computer-game practices and, in fact, are single and the multiplayer computer games without the visual component.

From this, we can conclude that contrary to predictions, computer games turned out to be not a «temporary whim», but gained immense popularity. The pandemic and the quarantines and self-isolation periods that accompanied it had a huge impact on people's daily lives and led to the fact that computer games are now considered as the largest leisure industry on the world stage [Witkowski W., 2020]. At the same time, this industry itself is extremely heterogeneous.

Throughout nearly 60 years of the history of video and computer games, there were attempts to categorize them. At the current stage of research on the topic of computer games, there are several different classifications, and these classifications are different from the classifications of games of preschoolers, in particular, from the European classification containing 16 types of games [Smirnova E.O., 2014].

In 2006, T.H. Apperley divided the existing classifications of games into two types: classifications that focus on the mechanics of the game and classifications that focus on the visual component [Apperley T.H., 2006]. However, the analysis of literary sources showed that there are other types of classifications. Thus, classifications can be divided into:

Traditional: genre classification by M. Griffiths (1993) [Griffiths M.D., 1993], genre classification by J.C. Wright (1997) [Wright J.C. et al., 2001], genre classification by K. Orland, S. Steinberg and D. Thomas (2007) [Thomas D., Orland K., Steinberg S., 2007], genre classification by T. Kutlaliiev (2014) [Kutlaliiev T .Kh., 2014], by the number of players (single-player, cooperative, multiplayer), by observation of reality (first person, third person, management games), by the type of platform (for computer, for consoles, for mobile phones, etc.), by type of operating systems and a number of other classifications.

By mechanics: classification by C. Crawford (1984) [Crawford C., 1984], classification by M. Wolf (2001) [Wolf M.J.P., 2001], classification by E. Aarseth, S.M. Smedstad, L. Sunnanå (2003) [Aarseth E ., Smedstad S.M., Sunnanå L., 2003], classification by P.G. Sibiriyakova (2003) [Granovskaya O.V., Dukov E.V., Ioskevich Ya.B. et al., 2005], classification by I.I. Yugay (2008) [Yugay I.I., 2008] and O.A. Popov (2009).

Using the psychological foundations of separation: classification by A.G. Shmelev (1988) [Shmelev A.G., 1988], with modifications by S.A. Shapkin (1999) [Shapkin S.A., 1999] and classification by E.O. Smirnova and R.E. Radeeva (2000) [Smirnova E.O., Radeeva R.E. 2000].

Within the framework of traditional genre classifications, the following types of games are most often distinguished: traditional games; simulators; strategies; arcades; quests; action and role-playing games (RPG) [Avetisova A.A., 2011; c. 40-41]. However, in modern games, genres turn out to be intersecting and assigning one to a particular game causes difficulty [Elverdam C, Aarseth E. 2007].

In addition, traditional classifications do not reflect the psychological aspects of human interaction with the game. An attempt to classify computer games according to the psychological component was made in 1988 by A.G. Shmelev, before the birth of some of the currently existing genres, but even later revised by S.A. Shapkin, it is outdated and unable to reflect the current state of the gaming industry, including the tendency of blurring genres in modern games that are becoming more and more complicated in terms of gameplay. This idea was expressed back in 2010 by N.S. Polutina [Polutina N.S., 2010], and over a period of more than a decade, games have become even more complicated, acquiring a resemblance to reality.

Another approach, different from the division of games according to the leading process (cognitive, emotional or volitional), which formed the basis of A.G. Shmelev, proposed by E.O. Smirnova and R.E. Radeev in 2000, referring to the concept of D.B. Elkonin. They identified five types of games: puzzles and traditional ones transferred to the computer; arcades (platformers); strategies; simulations and, finally, storytelling games. However, even in this version, it is not possible to attribute some modern samples of computer games to only one type.

Thus, classifications based on game mechanics seem to be the most resistant to the evolution of computer games.

In 2003 Norwegian researchers E. Aarseth, S. M. Smedstad, L.Sunnanå created an extremely detailed multidimensional classification of computer games that at the time of publication have even predicted the appearance of games that did not yet exist. This classification contains measurements of space, time, number of players, game rules, and types of control implemented in games. Nevertheless, the

final amount of the subgenres offered in this case turns out to be extremely inconvenient for practical psychological research. By calculating the number of options according to the rules of combinatorics, we get 55,296 types of games, which, using this classification, according to the most conservative estimates, will entail the need of at least 300,000 gamer respondents to participate in the study (Table 1).

Table 1. Classification of games by Aarseth E., Smedstad S. M., Sunnanå L.

Group	Dimension	Variable	Description
	Perspective	Onmi-present	A game where the playing space is freely seen
		Vagrant	The perspective follows a main player-token or avatar
	Topography	Geometrical	Continuous freedom of movement
		Topological	Discrete, non-overlapping positions to move between
	Environment	Dynamic	Game environment may be modified by the player
		Static	Game environment remains unchanged for the duration of the game
Time	Pace	Realtime	Player(s) allowed to be active all the time and independently of the adversaries (if any)
		Turnbased	Game lets each user or adversary act in turn
	Representation	Mimetic	Actions in the game mimics the time of corresponding actions in the real world
		Arbitrary	The representation is arbitrary
	Teleology	Finite	Games with clearly defined successful outcomes
		Infinite	Game never reach a clear winning state

Continuation of the table 1

Group	Dimension	Variable	Description
	Perspective	Omni-present	A game where the playing space is freely seen
		Vagrant	The perspective follows a main player-token or avatar
	Topography	Geometrical	Continuous freedom of movement
		Topological	Discrete, non-overlapping positions to move between
	Environment	Dynamic	Game environment may be modified by the player
		Static	Game environment remains unchanged for the duration of the game
Time	Pace	Realtime	Player(s) allowed to be active all the time and independently of the adversaries (if any)
		Turnbased	Game lets each user or adversary act in turn
	Representation	Mimetic	Actions in the game mimics the time of corresponding actions in the real world
		Arbitrary	The representation is arbitrary
	Teleology	Finite	Games with clearly defined successful outcomes
		Infinite	Game never reach a clear winning state
Player structure	Playerstructure	Singleplayer	One player, no adversaries
		Singleteam	Several players, one team
		Twoplayer	Two players play against each other
		Twoteam	Several players, two teams play against each other
		Multiplayer	Several players, play individually
		Multiteam	Several players. They form several teams playing against each other

Continuation of the table 1

Control	Mutability	Static	The reward does not affect the characteristics of the game
		Powerups	Reward temporarily increases some characteristic
		Experience-leveling	The reward raises the level (strengthens) the player on an permanent basis
	Savability	Non-saving	Player cannot retrieve an earlier stage of the game
		Conditional	The game allows the player to store the game-state only at certain positions
		Un-limited	The game can be saved at any stage and at will
	Determinism	Deterministic	The game invariably produces the same result at a given position if the player input is identical each time
		Non-deterministic	Game cannot be completely predictable, two identical situations may be dissimilar regardless of the player's action at that point
Rules	Topological rules	Yes	Rules are determined by a condition (say, the player-character's presence) at a certain position in the gameworld
		No	Rules are universal
	Timebased rules	Yes	Mere passing of time changes the games status in a significant way
		No	Mere passing of time do not change the games status in a significant way
	Objective based rules	Yes	The game has objective-based rules if its progress or outcome depends on a specific condition being met
		No	The game has no objective-based rules if its progress or outcome depends on a specific condition being met

In chronological order the next classification also similar in structure to the previous one was proposed by O.A. Popov in 2009. In this classification, with due attention, one can detect the influence of R. Kayua [Kayua R., 2007], who singled out four types of games: competitive, gambling, imitative and changing reality). O.A. Popov also proposed to classify games into 4 types, but based on two axes of change: «presence-absence of a character» and «presence-absence of a moral choice» (Figure 1).

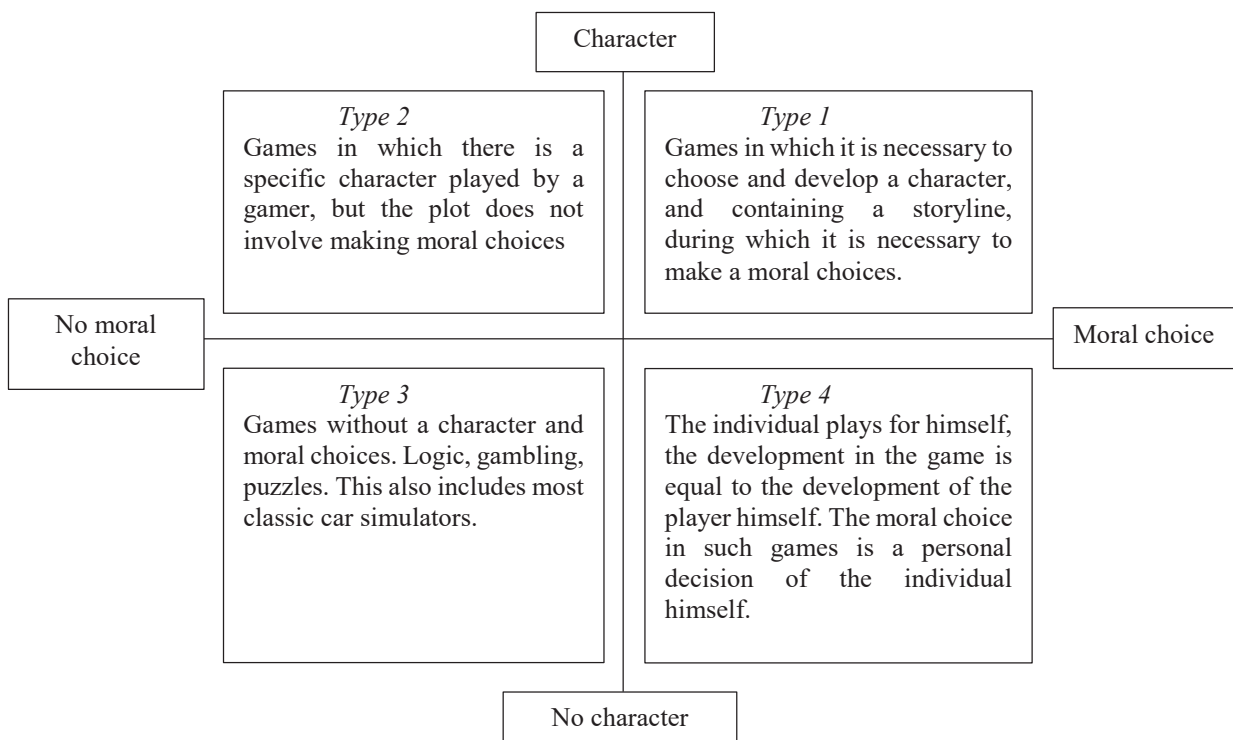


Figure 1 - Classification of computer games by O.A. Popov

The work itself was published only on the personal website of this psychologist, which, obviously, led to the lack of attention of researchers to it. At first glance, this classification seems to cover all possible types of games, but for the purposes that we pursue in this work, it also turns out to be insufficient due to the fact that, due to its simplicity, it refers essentially different games to one type.

Based on the analysis of commercially available and announced games, we came to the conclusion that the current state of the game industry is such that it would be optimal to use several unrelated dimensions that form a peneract matrix of computer game types.

Dimensions:

- Existence/absence of moral choice
- Existence /absence of a character
- Existence/absence of other players with whom player can interact (single-player, cooperative, multiplayer games)
- Existence/absence of a visual component (text/screen/augmented reality/virtual reality).
- Position of the camera towards the playing field (first person/third person/management games)

Due to the fact that in the fourth dimation, only the first two types of games are now widely available to users: text and screen games, in our study we were forced to abandon this measurement (existence/absence of a visual component), however, questions about activity in text games (forum role-playing games) and writing fanfiction (i.e. single-player text games) we included in our author's questionnaire.

At the same time, the proposed classification of computer games within its block structure is such that some near-computer-game practices, such as fan fiction and forum role-playing games, can be conditionally attributed to specific types of computer games.

For each type of computer games, we give several examples of the most famous games.

Type 1. Existence of character and existence of moral choice

The plot of these games gives the player a certain freedom of action, which is realized through a sequence of various moral and (or) moral choices. The decisions made by the player affect the gameplay and the results of the passage. These games

are often referred to as role-playing games (RPGs), but the term role-playing game is much broader.

Sub-types:

❖ Visual games

➤ Single player

The Witcher, Fallout, Fable, Dishonored, Assassin's Creed, Aeon Must Die!

➤ Cooperative

Doesn't exist

➤ Multiplayer

GTA (multiplayer mod), The Elder Scrolls Online, Red Dead Online, Star Wars: The Old Republic, EVE Online

❖ Non-visual

➤ Single player

Fanfiction, writing stories (this gets into games, in case of publication of works on various resources due to feedback)

➤ Cooperative

Co-authoring when writing fanfiction or stories, as well as playing tête-à-tête on forums

➤ Multiplayer

Massive quests at forum RPGs with passive mastering

Type 2. Existence of character and absence of moral choice.

Games with a linear plot type, and clear instructions for passing, progress in the game depends on the reaction of the player or chance

Sub-types:

❖ Visual games

➤ Single player

Wolfenstein: The New Order, Strafe

➤ Cooperative

Counter Strike, DOOM, Rage

➤ Multiplayer

Serious Sam, Quake, Unreal, Warface

❖ Non-visual

➤ Single player

Doesn't exist

➤ Cooperative

Doesn't exist

➤ Multiplayer

Massive quests on forum role-playing games with active mastering and dice usage.

Type 3. Absence of character and absence of moral choice.

These games do not have a storyline. Most of them are puzzles, logic, gambling, reaction games.

Sub-types:

❖ Visual games

➤ Single player

Bejeweled и 3-In-A-Row games, Minesweeper, Zuma, Pinball

➤ Cooperative

Online chess, super mario party, Pac-Man, Card games

➤ Multiplayer

Doesn't exist

❖ Non-visual

➤ Single player

versification

➤ Cooperative

Bouts-Rimés, Consequences and alike

➤ Multiplayer

Doesn't exist

Type 4. Absence of character and existence of moral choice

Management games and simulation games. There is no character in them, because the human player controls the process, but he has to make a moral choice, and this choice often turns out to be difficult not only morally, but also intellectually. Most games of the fourth type are strategies.

❖ Visual

➤ Single player

SimsCity, Surviving Mars, Tropico 3, Dune

➤ Cooperative

Warhammer 40,000: Dawn of War II - Chaos Rising, XCOM 2, RED ALERT 3

➤ Multiplayer

Warcraft, StarCraft, Stellaris

❖ Non-visual

Doesn't exist

Let us reveal in more detail the terms used as descriptions in the classification.

Fan fiction is a genre of amateur writing based on some work (book, movie, TV series, comics, including manga, computer games, etc.). The authors of such works are fans of the original works. The concept comes from English. Fan fiction - fan literature, fan prose, first mentioned in 1939 [Prucher J., 2007] and became widespread in connection with the development of copyright and the movement of fans of the Star Trek series in the 1960s, however, the roots of this trend can be found in the renaissance era, specifically, The Testament of Cresseid by Robert Henryson is sometimes seen as an early form of fanfiction.

Bouts-Rimés (from French Bouts-rimés - rhymed ends) is a literary game that consists of composing poems, more often (but not necessarily) comic ones, on given rhymes, sometimes also on a given topic. Sometimes another game is also referred to as Bouts-Rimés, also called the Consequences: they write down several lines or

even stanzas, and pass the sheet to the partner to continue, leaving only the last of them visible.

We also used the term role-playing game, which in the Russian tradition is associated with preschool childhood.

However, role-playing games have long ceased to be a type of activity exclusively for children, during which they reproduce this or that sphere of activity and communication of adults in conditional situations in order to master the most important social roles and develop formal and informal communication skills [Rean A.A., 2003]. In the modern world, there is a whole layer of role-playing games that are extremely difficult to call children's, on the contrary, some computer games of this subgenre have ESRB M (Mature) and A (Adults Only) restrictions, which are similar to Russian 16+ and 18+.

The idea of a role-playing game as entertainment for adults is attributed to D. Wesley, and in the current, broader sense, a role-playing game is an activity based on playing a certain role by the player, leading to development and enrichment both at the material, physical and spiritual levels, both the player, and his character (progress in the game), and includes a complex system of rules that allows to avoid the phenomenon called Mary Sue - namely, endowing the character with unlimited omnipotence.

«Adult» role-playing games are divided into five types: card, board, computer, live-action (the latter, in turn, are divided into field (polygon) games; pavilion (cabinet) games and city games) and literary role-playing games (other names for them are freeform and text). As part of our study, we touch on only two of them, namely computer and literary, the latter because of the existence of opportunities for communication on the Internet - in particular, chats and forums.

Separately, we would like to stipulate that in the video game industry, there is a division of games into 8 generations of graphics, where the first generation coincides with the first games available to the general user (1972), and the eighth is virtual reality. The first generation (1972) is a one-colour block graphics. The second

is colour block graphics (1976). Third generation - the advent of sprite graphics (8-bit¹⁶)(1983). Fourth generation - 16-bit graphics (1987), fifth - 32 and 64-bit graphics, the advent of 3-D graphics (1994); the sixth generation - 128-bit graphics (1998), the seventh generation - the advent of HD graphics (2005) and, finally, the eighth generation - the advent of virtual reality games (2012). However, it seems fair to us also to talk about the zero generation of computer games – «pre-computer» games that are played in reality.

In the case of qualitative differences between groups playing different types of computer games defined by us, the classification will turn out to be psychologically justified and, in the future, little affected by changes in the game industry, due to the division criteria that are different from the genre.

1.2. Involvement in computer games. Types of involvement.

Mechanisms for the formation of involvement in computer games

1.2.1. The concept of computer-game addiction and its criteria

The history of studying the influence of a computer on a person takes its origins in the works of those times when computers were cumbersome, the idea of a personal computer did not exist even in the field of science fiction, and the issue of creating artificial intelligence only began to be expressed - in the 1960s, for example, these questions were covered in the works of Ya.A. Ponomorev and A.V. Brushlinsky [Polutina N.S., 2007; Voiskunsky A.E., 2008].

The 1970s were marked by the appearance of the first personal computers [Chastikov A.P. 1996], 1984 - of the Internet, and five years after that (in 1989) it became available to common people [Clarke R. 2004]. The first works on the

¹⁶ The number before the word bit means the amount of information that the processor can process in one clock cycle.

psychology of computer games also belong to this period [Voiskunsky A.E., 2008, Fomicheva Yu.V., Shmelev A.G., Burmistrov I.V., 1991]. In Russian psychology, we are primarily talking about the works of O.K. Tikhomirov, whose hypothesis about changing the psychology of users, based on the theory of L.S. Vygotsky [Voyskunsky A.E., 2008], was confirmed in later studies on the possibilities of using computer games in education [Fomicheva Yu.V., Shmelev A.G., Burmistrov I.V., 1991].

A huge amount of research in the field of psychology of computer games can be conditionally divided into several topics (presented in chronological order of appearance):

- «Serious games» [Khitryakova A.I., 2015; Abt C.C., Cogger V.H., 1969] and gamification as ways to improve the educational environment at all levels of education. It is recognized that computer games train the speed of processing incoming information, visual channel memory and attention [Achtman R.L., Green C.S., Bavelier D., 2008; Dye M.W.G., Green C.S., Bavelier D., 2009], fine motor skills [Gamberini L. et al., 2008; Rosser J.C. et al., 2007] and with adequate use [Soldatova G.U., Vishneva A.E., 2019] teach cognitive flexibility [Glass B.D., Maddox W.T., Love B.C., 2013]. Scientists also note that people who play computer games have more developed social adaptation skills [Gentile D.A. et al., 2009; Shapkin S.A., 1999], and they have higher self-esteem [Durkin K., Barber B., 2002].
- Game-inspired deformations of the psyche and behavioural disorders. The main motive of these works is the question of the connection of violent games with aggression [Bender P.K., Courtney Plante D.A., 1972] and various types of deviant behaviour, however, despite the popularity of this topic and the existence of longitudinal [Anderson C.A. et al., 2008] and experimental [Winkel M., Novak D.M., & Hopson H., 1987] studies, the only thing confirmed is that games have a short-term effect on the level of aggressiveness [Anderson C.A. et al., 2010].
- Classifications of games and factors of preference between their types. [Pryalukhina A.V. 2020; Chaffin J.D.; Maxwell B.; Thompson B., 1982]. Most of

the studies devoted to this problem focus on gender [Tekofsky Sh., Buchman D.D., Germann J.N., 2000] and age differences [Hartmann T., Klimmt C., 2006]; and only occasionally on personal characteristics or character traits [Tekofsky Sh., et al., 2016].

- The problem of video game and computer game addictions [Soper W.B., Miller M.J., 1983], possible its correlations with Internet addiction and computer addiction. This block of research also includes the question of the nature of addiction, and what exactly causes it: the computers and gadgets themselves, or the content that addicts access using these devices [Dye M.W.G., Bavelier D., 2004, Kochetkov N.V., 2020]. In addition, some researchers raise the issue of a global change in the type of thinking to a new one - digital [Zhukova N.V., Aismontas B.B., Makeev M.K., 2019].

Despite many works devoted to the positive effects of games, research is mainly focused on the negative aspects of gaming [Adachi P.J.C., Willoughby T., 2013]. In 2013, «Internet Gaming Disorder» [Sobolev N.A., Igumnov S.A. 2021] was included in the DSM-5 as a potential new diagnosis [King D.L., Delfabbro P.H., 2014]. The ICD-11, which is planned to be adopted by the Russian healthcare system in the next few years, includes the term Gaming disorder.

As already mentioned, the problem of the possible existence of video game addiction was first raised by W.B. Soper and M.J. Miller back in 1983 [Soper W.B., Miller M.J., 1983]. Around the same time, serious research began in this area. In Russian science, due to other rates of penetration of technologies into everyday life, they started a little later, in the late 90s [Burlakov I.V., 1999].

In modern psychology, there are many definitions of addictive behaviour, which differ somewhat due to the different scientific orientations of their authors. The most complete and relevant to the objectives of our study are three.

N. Yee proposes to define addiction as «a recurring behaviour that is unhealthy or self-destructive which the individual has difficulty ending» [Yee N., 2002, p. <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>].

Lance M. Dodes gives this definition: «Addiction is a compulsively driven activity characterized by intense unremittingness, a relative loss of ego autonomy in which other aspects of the personality are over-whelmed (including responsiveness to reality factors and self-card ego functions), and in which there is a turning of passive into active» [Dowling S., 2000, p.164].

And the third was proposed by V.D. Mendelevich [Mendelevich V.D., 2007]. He describes addiction from two sides. On the one hand, addictive behaviour is any overvalued hobby associated with a shift in the search vector and blocking other activities. Activity turns out to be aimed not at changing an unacceptable situation, but at self-defence, so he is talking about coping strategies. On the other hand, addiction is the result of search activity in the pursuit of something new, unknown, mysterious, but interesting, it is a creative search and a process characterized by a focus on understanding reality in the widest possible spectrum, so that is a hobby that has crossed reasonable boundaries. The boundaries of «reasonableness» are at the mercy of common sense and some criteria specific to each type of addiction.

At the same time, addiction is associated with a certain portrait of a person. A.V. Gogoleva, with reference to B. Segal, lists a whole list of psychological characteristics of addicts, of which we need to note the reduced tolerance of life situations (i.e. stress) with good tolerance to a crisis, external sociability, combined with the fear of deep contacts, a narrow behavioural repertoire, emotional dependence and anxiety [Gogoleva A.V., 2003].

Birth of MMOGs¹⁷ – massively multiplayer online games, which are a type of computer games whose users interact with each other in a «permanent» game world located on a remote server, - has led to the fact that Internet addiction and computer-game addiction (variants of cyber-addiction, video game gambling, etc. are also used) have become intersecting concepts due to the communication of players via the Internet.

¹⁷ <https://www.lifewire.com/what-is-an-mmo-4687003>

Traditionally, computer-game addiction is classified as a subspecies of Internet addiction. In particular, such a point of view is shared by such researchers as K. Young and A.E. Voiskunsky. However, this approach has a blind spot: there is a quite wide range of single-player games that do not require an Internet connection and leave the player alone with the game's program code. A.Yu. Egorov classifies cyber addiction (dependence on computer games) and related Internet addiction to the group of technological addictions (non-chemical (behavioural) addictions realized through modern technologies) [Egorov A.Yu., 2015].

At the same time, in modern psychology, there are no criteria for determining either cyber- or Internet- or computer addiction. The term computer addiction (which is used for a summary description of disorders caused by both games and other aspects of virtual reality) has three possible interpretations in modern psychological literature [Yuryeva L.N., Bolbot T.Yu., 2006].

The first suggests considering computer addiction as a compulsive disorder with obsessive thoughts [Kandell J.J., 1998].

The second, proposed by K. Young, [Young K.S. 1998; Černja I., Vejmelka L., Rajter M., 2019], considers computer addiction as a mental illness provoked by user interaction with a computer, however, supporters of this point of view did not provide criteria for determining addiction and did not describe comorbid conditions [Yuryeva L.N., Bolbot T.Yu., 2006]. As a definition of addiction, adherents of this point of view often use the criterion of time spent at the computer, which in the conditions of the modern computerized lifestyle is hardly correct.

The third point of view belongs to A. Hall and J. Parsons, who refuse to recognize the attraction to a computer as a pathological phenomenon, and speak of it as a benign disorder [Hall A., Parsons J., 2001].

The 9 Criteria for Computer Gaming Addiction were introduced in 2013 in the DSM-5. These criteria themselves were headed in 2015 by a team of two Dutch and one American author [Lemmens J.S., Valkenburg P.M., Gentile D.A., 2015]:

- Preoccupation
- Tolerance
- Withdrawal
- Persistence
- Escape
- Problems
- Deception
- Displacement
- Conflict

These criteria are in many ways similar to the criteria for chemical addictions and gambling [Osipov E.M., 2009; Kozhevnikov S.A., 2018] and are subject to considerable criticism. In 2017, the Journal of Behavioral Addictions published a letter of 26 scientists, anticipating the inclusion of gaming disorder in the upcoming ICD-11. Its authors openly reported on the insufficient elaboration of the criteria [Aarseth E. et al., 2017].

J. Billieux et al. [Billieux J. et al., 2019.] express doubts about the criteria proposed in DSM-5, clearly showing cases of high involvement in conditions of the absence of pathology. They are echoed by other researchers writing about the contextual difference between addicts and hardcore gamers. They note that the dependence criterion in the form of taking into account the total time spent playing the game (this method was used at the dawn of the development of cyberpsychology when computers and the Internet were accessed through clubs) no longer works [Kuss D.J., 2013, Van Rooij A.J. et al., 2011].

The prefix «Internet» in the terminology is also questionable since it narrows the addiction to computer games to that inherent exclusively in their online varieties. The creators of DSM-5 only casually point out the possibility of offline gaming addiction.

A little earlier, R. Wood writes that computer-game addiction is mistakenly attributed to people with latent depression [Wood R., 2008].

Through analyzing the criteria of both DSM-5 and ICD-11, it can be noted that they may not be symptoms of addiction, but markers of other phenomena, namely an incomplete gestalt, a state of flow, and postvoluntary attention.

In connection with such uncertainty, the scatter of statistical data does not raise questions. So, some authors say that 10-14% of the population is addicted [Kim N.R. et al., 2016] and about 17% among young people [Zamani E. et al., 2010], others report much more modest figures from 0.3% to 1% [Weinstein N., Przybylski A.K., Murayama K., 2017; Przybylski A.K., Weinstein N., Murayama K., 2017], and even suggest that the phenomenon of addiction does not exist.

1.2.2. Involvement as immersion in another world. Flow. Postvoluntary attention

Attention, as one of the cognitive mental processes, has been the subject of study by psychologists for a long time. Its physiological mechanism was revealed in the works of I.P. Pavlov and A.A. Ukhtomsky, who connected attention with the mutual induction of the nervous processes of excitation and inhibition in the cerebral cortex.

Later, already in the 30s of the XX century, in the works of N.F. Dobrynin identified a third type of attention, supplementing the classical picture of voluntary and involuntary attention, after voluntary (sometimes, in more modern texts, by analogy with postmodernity and similar terms, the variant postvoluntary is also used).

Postvoluntary attention is a type of attention that arises based on voluntary attention, as a result of concentration on a phenomenon or process, as a result of automation and replacement of volitional effort by interest and internal readiness to perceive this particular phenomenon and not another. This kind of attention is focused on the process of activity, and not on the result.

Post-voluntary attention in the works of foreign psychologists, in particular M. Csikszentmihalyi, received a different name - the state of the flow. He also identified several criteria necessary for its occurrence:

1. Clarity of goals
2. The optimal level of task difficulty
3. Clear and fast feedback
4. Preconcentration
5. Emotional attractiveness of the activity [Csikszentmihalyi M., 2016].

In computer games, another component is added to this model - the effect of presence (or telepresence) [Hoffman D.L., Novak T.P. 1996; Hsu C.L., Lu H.P., 2004, Gubaidullina E.R., Artemyeva T.V., 2022]. Under this name lies the feeling of «transferring» to virtual reality.

The peculiarity of the gameplay of games is that it is deliberately created in such a way as to meet the parameters required for the occurrence of a state of flow. P. Sweetser and P. Wyeth write that the popularity of a game among users largely reflects its ability to «flow» [Sweetser P., Wyeth P., 2005]. In creating the atmosphere necessary for the emergence of a state of flow, an important role is played by the high-quality detailing of the world and its elements (animation, sound and graphics quality). At the same time, game creators should keep in mind the «uncanny valley»¹⁸ effect and the limitations imposed on realism by technologies [Mori M. et al., 1970; Coulson M. et al., 2012].

The simplicity of the gameplay and interface (in particular, not deep menus, well-defined icons and customizable hotkeys) and the quality of the story-narrative, harmoniously presented through cut-scenes both introductory to the game and

¹⁸ The uncanny valley effect is a hypothesis formulated by the Japanese robotics scientist and engineer Masahiro Mori. It implies that a robot or other object that looks or acts approximately like a person (but not exactly like a real one) causes dislike and disgust in human observers.

appearing in the process to advance the storyline, play a big role, and which provides the backstory, motivation, and main goals of the character in the game, as well as informs the player about the nature of the completion of the mission (or its failure) and the rewards, abilities, or artefact items relying on the passage [Kickmeier-Rust M.D. et al., 2008]. The plot of the game story is required to create an emotional connection with the characters, for example, through the ability to play for «evil» or «good» [Triberti S., Villani D., Riva G., 2015 a] depending on personal preferences, and also player's non-losing their state of exaltation due to periods of inactivity or insufficient pace of the game and does not receive all the information at once, but gradually discovering new knowledge about the game universe.

Due to the formation of game automatisms in players, when a skill gained in one game is useful in another, many games adhere to traditions, especially real-time strategies (RTS) - for example, in placing the balance of lives in the zone of peripheral vision. The game skills themselves are formed with the help of visual prompts, online help, additional tutorials that correspond to the plot and a number of visual and auditory prompts (for example, the musical theme of the battle when the enemy approaches).

The game requires both the complexity of countering artificial intelligence (for example, during a shootout) and the variability of missions, with a comfortably increasing complexity in the game [Nagle A., Wolf P., Riener R., 2016], which allows the player to stay in his «flow zone» [Chen J., 2007] and at the same time be in the zone of proximal development [Shvatsky A.Yu., 2020]. Here it should be clarified that the state of comfortable complication is different for different people, so some advanced modern games stitching such settings through the player's answers to questions from NPC characters in cut scenes (for example, *Silent Hill: Shattered Memories*) [Yannakakis G.N., Paiva A., 2014].

The quality of the code has a special place in games - when the game does not «crash», when the character does not «get into textures», etc., and the possibility of social interaction (or the possibility, on the contrary, of no interaction) in the form

of various multiplayer modes, free online - a service with competitions and ratings, the ability to play with or against other players, text chat, and the ability to create and share game content.

From the foregoing, we can conclude that the gameplay features of most games are such that they impose on a person a feeling of an unfinished gestalt [Lugovaya Yu.A., 2015]. Strengthens this state of the structure of games. In games that are divided into levels and/or missions, during the passage of which there is no way to save progress (which pushes the player not to stop until the end of the passage and receiving a reward in the form of new skills or artefacts), in the vast majority of cases, the cut-scene that closes the mission is the opening one for the next one, so stopping the game becomes a challenge. Games, which are a set of simultaneously running processes, can even continue indefinitely, so the problem of timely stopping is shifted to the player's shoulders [Friedman T., 1995; Chiang Y. T. et al., 2011].

However, as S.B. Timofeev writes about the «experience of immersion» - the longest experience of being inside virtual reality among people who are fond of computer games, only 3% of respondents reported its duration close to 24 hours [Timofeev S.B., 2017].

The group flow phenomenon, first described in 2003 by the American psychologist K. Sawyer, can lead participants to a state close to ecstasy [Belozerov S.A., 2015], the experience which the player will want to repeat. A number of works confirm the connection between flow experiences in games and intentions towards them [Huang H.C., 2018; Hsu C.L., Lu H.P., 2004; Carr D., 2006].

Indirectly in favour of the idea that the pleasure of the game is associated with the state of flow, the argument research of T. Hartman and P. Vorderer leads. They found that awareness of unreality is negatively correlated with the pleasure of the game (i.e., the more aware, the less pleasure) [Hartmann T., Vorderer P., 2010].

In addition, the open bias of their authors leaves an effect on research in this area, about which they write directly, for example, as follows: «Entertainment games

are harmful because they lead to a thoughtlessly wasteful waste of time» [Rubtsov V.V., 1996; p. 211], which undoubtedly affects the interpretation of the results obtained. This fact leads to a legitimate question: «Isn't the state of the flow, using the criterion of time, mistaken for a computer-game addiction in most cases?»

From a theoretical point of view, addiction and flow are opposite phenomena; however, there are some works that attempt to find connections between them in relation to computer games [Wan C.S., Chiou W.B., 2006; Wang Sh. et al., 2011, Al-Sharqi M.A., Hasan H.S. 2022]. So, T.J. Chow and C.C. Ting write that the state of flow correlates with repetitive (compulsive) behaviour, and although the direction of the relationship is not entirely clear, they note that the «flow-repetitive behavior» complex is associated with the severity of addiction to computer games [Chou T.J., Ting C.C., 2003].

1.2.3. Computer game users' deformations of self-concept

Some scientists believe that one of the mechanisms forming computer-game addiction is based on identification mechanisms as a result of the fact that the game character is built into the self-concept as the ideal self. However, despite the fact that the fact of the connection between the «virtual self» and the ordinary self-concept is unambiguous, there are still disputes about its nature in the scientific community, and research is mainly focused on multi- and single-player RPGs.

According to Yu.V. Fomicheva, A.G. Shmelev and I.V. Burmistrov inside the «virtual self», there is a kind of integration of virtual and real components into something completely different [Fomicheva Yu.V., Shmelev A.G., Burmistrov I.V., 1991]. N.S. Kozlova and I.R. Sushkov believe that the «virtual personality» is used as a compensatory mechanism aimed at facilitating the overcoming of conflicts caused by underlying causes that lie in the field of social relations [Kozlova N.S., Sushkov I.R., 2013]. Foreign researchers adhere to a similar point of view, reporting that the «virtual self» is used to approach the «ideal self» [Bessière K., Fleming

Seay A., Kiesler S., 2007, Zhichkina A.E., 2000]. In this case, the addictive component of the game stems from the possibility of possessing desired traits that are not available to a person in reality. According to V.V. Gudimov¹⁹, this, in turn, forms a kind of «vicious circle», dragging the player in a spiral deeper and deeper into fantasy virtual reality.

This phenomenon is observed in younger schoolchildren: among active users of computer games of this age group, one can find a fusion of the image of the «future Self» («ideal Self») with the image of the «virtual Self» followed by a general decrease in the positivity of the assessments of «real Self» [Pakhomova V.G., 2015].

On the other hand, some researchers stand on a different point of view: for example, M.S. Ivanov in his thesis speaks of a possible «ego-disintegration», which, in fact, is the absorption of the «real Self» by «virtual Self» [Ivanov M.S., 2005]. The process of ego-disintegration, according to a number of researchers, increases maladaptation and leads to various mental disorders. Children who prefer RPG games are more susceptible to it. This type, according to both foreign and Russian researchers, is the most addictive [Lee M.S. et al., 2006; Lemmens J.S., Hendriks S.J.F., 2016; Stetina B.U. et al., 2011; Saunders J. et al., 2017; Zhukova M.V., 2017; Vazhenin M.M., Grigoryeva I.V., 2014; Perezhogin L.O., 2001; Akhryamkina T.A., 2006].

In several works by Zh.I. Trafimchik noted that the «virtual Self» of addicts acts as not an ideal, but an anti-ideal [Trafimchik Zh.I., 2010 a]. Using the works of A.A. Nalchadzhan, she came to the conclusion that computer games are used by gamers to relieve intrapersonal tension caused by intrapersonal conflict by acting out as a character that is their idea of an anti-ideal person [Trafimchik Zh.I., 2010 b; Trafimchik Zh.I., Bolbasov A.O., 2011].

¹⁹ <https://hr-portal.ru/article/psihologiya-kiberigr>

These two statements essentially contradict each other, and we can only assume the possible reasons for the difference in direction of the relationship between the «ideal Self» and «virtual Self» in different studies.

At the same time, the players have a specific duality: the rigidity of the self-concept and the absence of productive behavioural reactions for the purpose of self-improvement and personal growth [Trafimchik Zh.I., Bolbasov A.O., 2011], when using a large behavioural repertoire within the game itself. From there, it can be assumed that in this way, inside virtual reality, a person tests various behavioural patterns in order to find the most adequate ways of interpersonal interaction in real life [Trafimchik Zh.I., 2010 a].

In any case, involvement in virtual reality can be considered a special case of a phenomenon called «automythologization». Automythologization is the process of forming a harmonious, but illusory self-concept of a person [Yarovenko S.A., 2010]. It manifests itself in the form of inversion, the mystification of causal relationships, the mutual substitution of the desired and the actual, and, in fact, is a form of psychological protection. At the same time, defence mechanisms and coping strategies are similar concepts that developed separately from each other [Maricutoiu L.P., Crasovan D.I., 2016].

1.3. Factors forming involvement in computer games

1.3.1. Involvement in games and its connection with personal and socio-psychological characteristics

Computer games are traditionally described as an activity that attracts youth and boys, and if girls are attracted, they turn out to prefer more calm games. It has been reliably confirmed that the preferences of boys and girls in relation to computer games are different. N.A. Dobrovidova reports that boys prefer games of a competitive nature, while girls are attracted to games that have a quest-oriented

nature [Dobrovidova N.A., 2012]. Similar results were obtained by foreign psychologists [Procci K., Bohnsack J., Bowers C.A., 2011; De Schutter B., 2011].

A less global parameter, about connection of which with computer-game activity, as researchers say, is personality traits. In particular, we are talking about anxiety [Trafimchik Zh.I., Bolbasov A.O., 2011; Turan S., Öcal T., Cengiz Ö, 2022], sensation seeking [Fang X., Zhao F., 2010; Fang X., Zhao F., 2009], functional impulsivity, weak self-control and low level of self-esteem and self-respect [Trafimchik Zh.I., Bolbasov A.O., 2011].

On the other hand, A.A. Avetisova, in her extensive research, writes that more active users of computer games have a higher level of self-knowledge, i.e. they know themselves better. She, along with O.V. Zaretskaya, connects gaming with an external locus of control [Avetisova A.A., 2011; Zaretskaya O.V., 2016].

At the same time, some researchers are trying to find links between certain personality traits and a pathological attraction to computer games. Therefore, they talk about the connection of computer-game addiction with astheno-neurotic, sensitive, hysteroid [Akopova M.A., 2019] or unstable, hyperthymic, epileptoid, cyclothymic and labile accentuations [Antonenko A.A., 2014].

However, such results can be doubted due to the fact that the same data were obtained not only for computer game players, but also for users with Internet addiction, [Malygin V.L., Khomeriki N.S., Antonenko A.A., 2015; Egorov A.Yu., 2007]. V.L. Malygin et al., who got a wide range of different accentuations in their study, make the assumption that the connection should be sought with the maladjustment caused by the trait, and not by it itself [Malygin V.L., Khomeriki N.S., Antonenko A.A., 2015].

It is needed to mention that maladjustment, as a phenomenon, is considered a characteristic feature of crisis states. Thus, this brings us back to our hypothesis that the intensity of crisis experiences, together with a complex of personality traits, can be associated with the involvement in computer games.

M.D. Griffiths was the first to talk about possible links between the preference for one or another type of game with psychological characteristics [as cited in: Matyushenko Ya.I., 2016]. Evidence in favor of this hypothesis was presented in a number of independent works.

Thus, in the article by J. Kim et al., novelty search is associated with preference for RPG-type games, self-direction with RTS-type games, and reward dependence with preference for sports simulators [Kim J.W. et al., 2010].

S. Triberti, D. Villani and J. Riva talk about the relationship of such a personality trait as agreeableness along with developed empathy and less aggressiveness with a preference for multiplayer games [Triberti S., Villani D., Riva G., 2015 b].

It has also been shown that there is a correlation between personality styles and the types of games preferred, with Loi Qin En et al. comparing both gamers and non-gamers to each other. For example, they associate the Influence and Consistency personality styles with a preference for playing computer games over other ways to pass the time.

At the same time, in the case of gaming, personal style determines the preferences of one or another type of game. However, the division of games proposed by the Singaporean researchers raises questions. They distinguish between educational games, games with violence, single-player games, multiplayer games and interactive role-playing games. In other words, their classification does not have a clear foundation, and the types of games are not mutually exclusive [Looi Q. E. et al., 2011] (Figure 2).

Opposite results in 2011 were obtained by A.A. Avetisova. She writes that between gamers who prefer different types of games, she did not find significant statistical differences [Avetisova A.A., 2011].

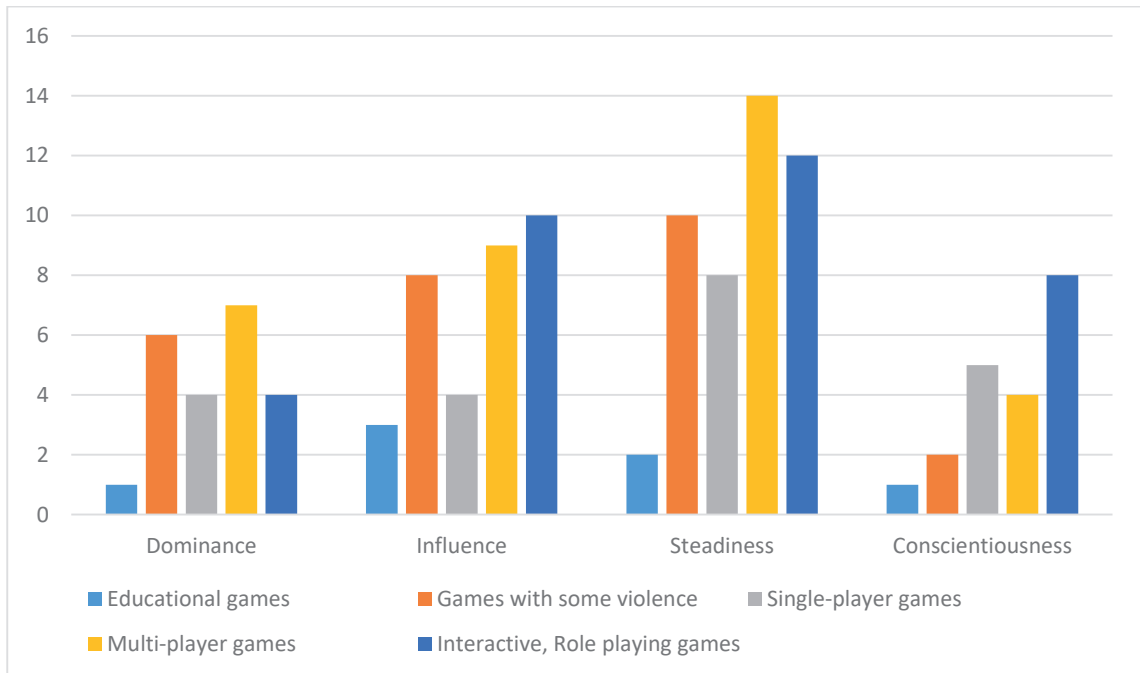


Figure 2 - Distribution of types of preferred games among individuals with different personal styles [Looi Q. E. et al., 2011]

A number of researchers raised the issue of moral positioning in games back in the 20s of the 20th century; in particular, G. Allport did this. Initially, this issue was investigated in connection with game theory, in particular, it was about the problems that were called the «Prisoner's Dilemma» and «The Dictator's Game». This issue was dealt with by W. Ruch, R. Bruntsch and L. Wagner, who linked deviations from the logically correct decision with the moral qualities of the players [Ruch W., Bruntsch R., Wagner L., 2017].

Moral positioning in modern psychology is understood as a role model of behavior consciously chosen by a person and which corresponds or does not correspond to social expectations in relation to him [Hirvonen P., 2016]. In other words, a person decides to be good or bad. Here it should be noted that good and bad here are the inner feeling of this particular person, and not the fundamental philosophical concepts of good and bad. T. Oström speaks of three possible moral positions: Good, Evil and Victim, a thoughtful study of his theory reveals a possible

connection between the positions «Good» and «Evil» and internal locus control, and «Victim» - with external [Aström T., 2006].

Due to the fact that most games in connection with their storylines are distinguished as gray-moral²⁰, moral positioning (the choice of tactics of behavior) in the game as an element of personal characteristics appears to be an urgent issue.

The issue of moral positioning in games and their connection with personality traits was dealt with by S. Triberti, D. Villani and J. Riva. In 2015, they published a paper linking the choice of the «evil» position to neuroticism, introversion, and low agreeableness, as well as aggressiveness and low empathy. Similar results were obtained by other researchers for games of the Mass Effect series [Triberti S., Villani D., Riva G., 2015 a; Boyan A., Grizzard M.A., Bowman N., 2015].

M. Grizzard et al. in 2014 developed a theoretical model according to which evil positioning in computer games indirectly helps in the formation of empathy [Grizzard M. et al., 2014]. F. Pallavicini and others analyzing the games Detroit: Become Human and The Walking Dead came to a similar conclusion. They say that games are in many ways «the art of failure», which provide a way to form knowledge about what the consequences will be when performing certain actions and making certain decisions. [Pallavicini F. et al., 2020].

A similar study by S. Hodge et al. showed that adolescents who play computer games have a moral development that closer to an adult one than their non-playing peers [Hodge S.E., Taylor J., McAlaney J., 2019]. In another study, they say that the only feature from the real moral profile of players that influence the accepted moral choice in the game is the «Care» scale according to the «Moral Foundations

²⁰ It is usual to call works having gray morality, when none of the described opposing sides can be called either Good or Evil, and / or within the world there is no clear moral guideline, positive or negative. In the conventional sense, an anti-hero can act as a protagonist, and an anti-villain can act as an antagonist.

Questionnaire», while the most important thing is the previous role experience and its constancy [Hodge S.E., Taylor J., McAlaney J., 2020].

Addictions are considered as a special case of deviant behavior, and modern studies [Wang L. et al. 2022] find correlations between Internet gaming disorder and deviant behavior. H. Kaplan in his works [Kaplan H. B., 1976; Kaplan H.B., Martin S. S., Robbins C., 1982] wrote that a low level of self-esteem is associated with deviant behavior, since such behavior is essentially an escape to a different environment with different social norms [as cited in: Schneider L.B., 2005]. In addition, deviant behavior in adolescents is associated with disorders in the sphere of empathy and egocentric orientation [Rogal-Levitskaya O.F., 2012]. All this allows us to explain indirectly the possible moral positioning in games, namely, to assume that moral positioning in games will also be associated with a number of personality traits, but at the same time, it may itself be a personality trait due to certain gaming experience.

1.3.2. The concept of crisis. Types of crises. Crises of coming into adulthood and peculiarities of the dynamics of their experience

According to C. Gough²¹ in 2018, the most active users of computer games are people aged 15 to 24 (Figure 3), and the amount of time spent on games sharply decreases in later age groups.

Such a well-defined dynamic makes it possible to make an assumption that age-related features of the periods when this activity reaches its peak stand are behind the high computer-game activity. The interval of 15-24 years approximately fits with the periods of adolescence and early adulthood and, thus, two normative

²¹ <https://www.statista.com/statistics/502149/average-daily-time-playing-games-and-using-computer-us-by-age/>

age crises. This roughness is due to the fact that in modern psychology there are still no clear borders of periodization.

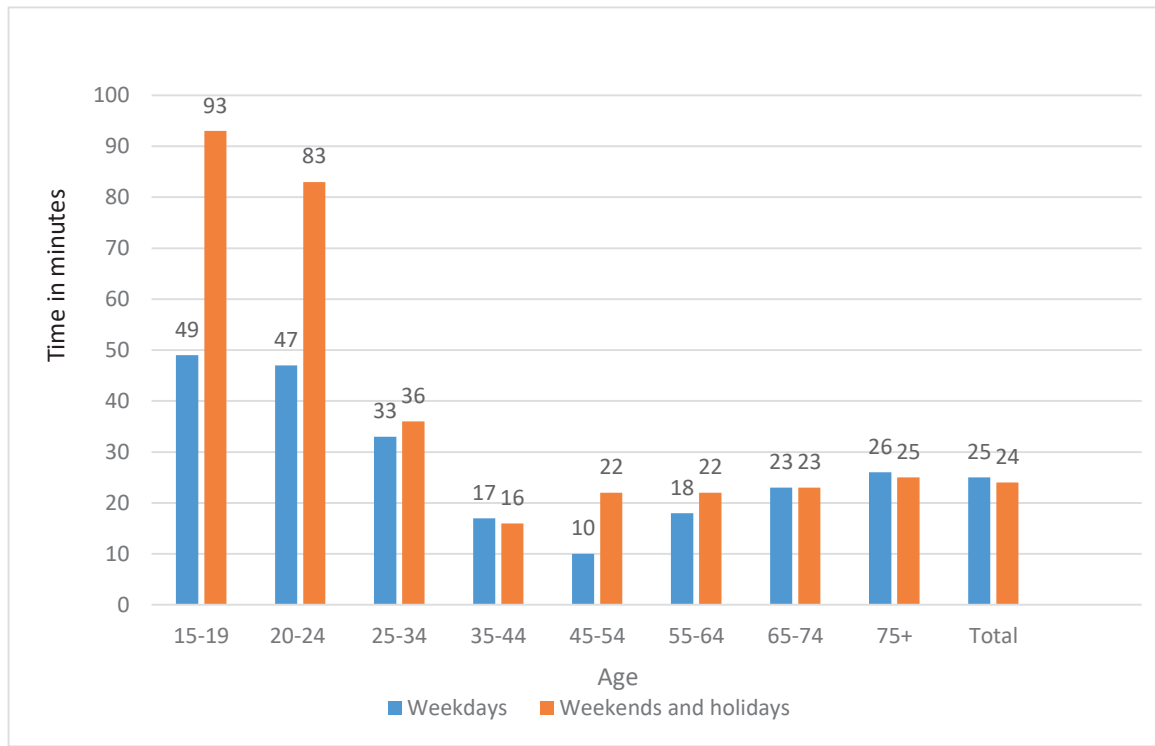


Figure 3 - Average daily time playing games by age in USA (2018)

However, this is not the only reason why we chose these two ages for analysis. Researchers write that the formation of addictive tendencies occurs in the early adolescence and then acquires stable forms [Averin V. A., 2021]. Computer games are credited with the ability of forming a non-chemical form of addiction.

Youth as a period is characterized by the formation of a person's internal position in relation to himself («Who am I?», «What should I be?»), in relation to other people, as well as moral values. The search for one's place in life is the leading activity for this period. At the same at this stage of development, the beginning of professional and personal self-determination takes place: in adolescence happens graduation from school, the choice of a profession, studying for it, and the beginning of working. Representatives of this age are characterized by boredom in relation to real life, and interest in the «genuine» imaginary life associated with philosophical

issues. The gray morality of computer games, among other things, can help their users in understanding the concepts.

Adolescence crisis (crisis of separation from parental roots/crisis of self-determination) is a period of establishing internal norms of behavior and criteria when these norms can be violated. In the process of passing through the crisis, the young man must take over the planning of life and begin the implementation of these plans, learn «adult roles». The orientation of the individual in relation to himself and society is formed. This period is also characterized by doubts about professional and life choices, dissatisfaction with existing forms of communication and a feeling of misunderstanding.

Early adulthood (or as it is otherwise called - youth) is the stage of clarification and the beginning of the implementation of the plans of the previous period - adolescence, in addition to professional self-determination. It also includes the search for a spouse and the creation of one's own family, i.e. solving the problem of building close relationships [Erikson E.H., Erikson J.M., 1998; Craig G., Bockum D., 2010; Sheehy G., 1999]. Here the personality traits of the individual are sharpened and strengthened, and the nomadic way of life «in search of oneself and one's place» is gradually replaced by a settling down.

D. Levinson, describing the period of early adulthood, says that it combines four globally tasks to solve [Levinson D.J., 1978]:

- 1) The transition from formulating a personal idea of adulthood and the things necessary to achieve it to reconciling dreams with reality;
- 2) Search for a mentor;
- 3) The beginning of building a career;
- 4) Establishing close relationships.

E.E. Sapogova, referring to a number of authors, writes that the formation of adulthood is also associated with liberation from fictitious finalism - beliefs about how one should live in order to achieve something and introducing rational grain into the construction of life goals. The formation of adulthood goes hand in hand

with a rethinking of one's position in the world, liberation from thoughts about other worlds and other - seemingly more attractive - input circumstances of life, and the beginning of a struggle with real circumstances, their creative transformation. [Sapogova E.E., 2016].

The crisis of early adulthood (the crisis of life plan correction) arises due to the person's facing the requirements of the environment, which do not correspond to ideal vision. In fact, this is a crisis of life optimism. Excessive expectations, underestimated difficulties, time perspective and existential questions form the basis of the crisis experiences of this period. Being an adaptive crisis extended in time - first for reasons caused by the educational process (freshman crisis), and then going to work (crisis of a young specialist) - the crisis of adulthood is also associated with the intimate-personal sphere. The task here is the separation from the parental family, which becomes extremely difficult due to the combination of personal achievements and lack of financial independence.

O.V. Khukhlaeva writes that the crisis of early adulthood becomes more pronounced in people with higher education, for whom there is a longer period of time from leaving school to going to work [Khukhlaeva O.V., 2006]. The phenomenon of students, which is extremely common in post-industrial society, is a period of «psychosocial moratorium», which postpones maturation for several years.

In modern psychology, attempts have already been made to describe this phenomenon, as a result of which the term «emerging adulthood» has recently been added to developmental psychology, J. Arnett and his followers call the period from 18 to 25 years this way. [Arnett J.J., 2015].

In addition to the period of emerging adulthood, a number of other phenomena of non-maturing have been noted that have come into everyday life along with the information revolution, the main of which can be called «hikikomori», «kidults», «twixters» and «boomerang children».

Kidults are people who, in adulthood, retain hobbies that are usually suitable for children and adolescents (cartoons, comics, toys, etc.), which is also accompanied by personal infantilism.

Twixters is a term used to describe young adults who have precarious and low-paid jobs and are therefore partially dependent on relatives. Twixters avoid career advancement in order to have free time and minimize work stress.

Adults who tried to live on their own and returned to parents' house due to financial difficulties in the English-speaking areas are called boomerang children.

«Peter Pan syndrome», «Persephone syndrome», «Immature personality disorder» are also described [Stepanov S.S., 2006; Sapogova E.E., 2016] and a number of other phenomena that have appeared recently.

Hikikomori is a term introduced by the Japanese psychiatrist T. Saito in 1998 to describe adults who voluntarily, and not because of any phobia, isolate themselves from society, spend all their time at home and are dependent on relatives [Saito T., 1998].

The characteristics of this phenomenon are little studied, however, researchers write that hikikomori have an increased level of loneliness, a pronounced level of stress, a reduced level of hardiness, which is not enough to overcome social stressors, and an introverted orientation [Nesterova A.A., Kichman D.N., 2022].

The problem of the concepts of age, growing up and age periods is inextricably linked with the history of mankind, and the concept of adulthood is largely culturally determined. However, even in primitive tribes, initiation rites can be found, which in their essence are watersheds between the age periods distinguished in these societies. These rituals, in many ways cruel, reflect the crisis basis for acquiring the status of an older person [Eliade M., 1999].

The variety of age periodizations in modern psychology on the whole can be explained by the presence of both individual personality characteristics of each person, and constant changes in society. V.R. Manukyan, referring to a number of

earlier studies, tells that a number of these changes also include a general trend of age periods' «blurring» [Manukyan V.R., 2010].

Periodizations are based on various grounds, for example, in the basis of the analyst V.A. Gurov, lay down the comparison of biological (hormonal) and psychological theories. According to the data he received, adolescence corresponds to the period from 16 years to 21 years, and early adulthood - from 21 to 28 years [Gurov V.A., 2018].

Representatives of the existential, existential-phenomenological, which are in close proximity to philosophy, as well as systemic schools, often consciously or not turn in their searches to the not unreasonably criticized fractal theory of M.N. Epstein, who divided human life into five eras of five ages [Ermakov S.A., Kashina O.P., 2018; Lishaev S.A., 2015].

Within the framework of one of these approaches, it is proposed to divide a person's life into four eras of two twelve-year eras each, driven by leading motives. At the same time, adolescence turns out to be the second period of the era of formation, with the dominant motive of cognition, and the early adulthood following it (reproductive motivation) opens the era of prosperity [Ryzhov B.N., 2017].

Often, the focus in periodizations is shifted to the era of personality formation, and adulthood appears as a relatively equable era; such periodizations of childhood include the periodizations proposed by Z. Freud, L.S. Vygotsky, A.N. Leontiev and D.B. Elkonin.

The periods of adolescence and early adulthood that interest us in these and similar classifications are usually combined with other periods. In particular, in the periodization proposed by G. Craig in 1976, the periods of preadolescence and adolescence are combined into one (from 12 to 19 years), and the top border of early adulthood is shifted to 40 years [Craig G., 2001].

How exactly the change from one stage of life to another occurs, is also a problem of psychology. We, following L.S. Vygotsky, L.I. Bozhovich and D.B. Elkonin, adhere to the point of view that change happens through a crisis. However,

there are a number of psychologists, for example, M. Class and M. Rutter, who appeal to research data, according to which this process often proceeds quite calmly [Prikhozhan A.M., 1997].

These points of view are reconciled by the focal theory by J. Coleman. According to it, the fact that most adolescents more or less successfully pass the period of growing up is due to the fact that each individual adolescent (with rare exceptions) in every moment of time deals with only one problem that is most significant for him at that moment - pubertal maturation, cognitive development, personal changes, social changes that «come into focus» of attention and only then face the other [Dumov A.S., Dumov S.B., Stolyarchuk I.A., 2014].

To similar conclusions, but in relation to adulthood, came V.R. Manukyan, E.L. Soldatova and I.N. Menshikova [Manukyan V.R., 2003; Soldatova E.L., 2007; Menshikova I.N., 2010]. They, on the basis of a number of earlier works, write about the possible «disintegration» of the crisis of transition from adolescence to adulthood into a number of smaller ones: «adolescent crisis of self-determination», «crisis of freshman» or «crisis of expectations», «crisis of self-determination» and «crisis of young specialist». The last one in its turn, splits into «employment crisis» and «professional adaptation crisis».

Let us clarify the concept of crisis. The age-normative crisis originally arose as a term in developmental psychology describing states at the junction of stable periods during which the child's personality is restructured and new personality formations are formed.

Age-normative crisis is a change from one qualitative stage of the chronology of development to another. At the same time, Russian psychology also has a second, similar term, which differs in some semantic nuances – «crisis of mental development», the key difference of which with the term «age-normative crisis» is the reference to the readiness of the transition, and not to the normative dates of ontogeny. Age crisis is one of the types of crisis.

Summarizing a number of definitions, we can describe a crisis as an acute psychological state of intrapersonal conflict and social maladaptation of a person that occurs when a person's purposeful life activity is blocked, and a discrete moment of its development.

Crisis states of various types have in common that they are often characterized by the inability to effectively interact with the situation [Lyantsevich A.V., 2016], the inability of the individual to somehow influence the current situation, which can lead in the event of a protracted crisis to a state of learned helplessness and depersonalization. The existing variety of crises is usually divided into three large groups: crises of professional development (E.F. Zeer, Yu.P. Povarenkov, E.E. Symanyuk), personal (abnormal) crises (R. Assagioli, F.E. Vasilyuk, S. and K. Grof, E. Yeomans, V.V. Kozlov and others) and, finally, age-normative crises (L.I. Bozhovich, S. Buhler, L.S. Vygotsky, L.F. Obukhova, K.N. Polivanova, D.B. Elkonin, E. Erickson and others) [Puzyreva L. A., 2006].

V.R. Manukyan also divides crises into three types: normative, non-normative and crises of professional development [Manukyan V.R., 2003]. Normative crises are all coming-out-of-age crises. Non-normative ones are divided into two subclasses - traumatic and biographical, and if the former are caused by sudden life events, then the latter are subjective experiences of the unproductive life path. Still others are related to the professional path (Figure 4).

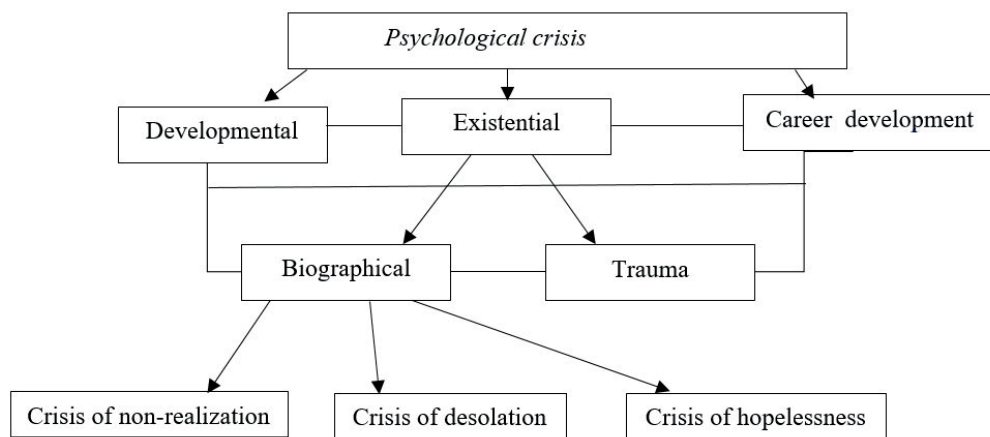


Figure 4 - Types of crises and their relationships by V.R. Manukyan

There are two major approaches to the study of crises in contemporary psychology. One of them is situational: it considers the influence of various conditions, and the other is personal - it concentrates on the functioning of the psyche and individual traits.

Crises are considered a normal process on the life path [Belous E.I., 2013], and in most cases a person is able to overcome this state [Bespalova O.G., 2014] by activating various coping strategies designed to alleviate anxiety and tension. However, the success of this overcoming depends on the person's experience and the perfection of his psychological defense [Voytsekh V.F., Galtsev E.V., 2009]. Thus, any crisis state is associated with the risks of maladaptation, which, in turn, are associated with the subjective experience of crisis situations and life meanings [Zhukov A.V., 2010]. How the crisis will end, largely affects the entire further development of the individual. Therefore, in relation to personal development, one cannot perceive crisis states only in a positive or only in a negative way [Osukhova N.G., 2008].

Based on the psychoanalytic approach of Z. Freud, the work of E. Erickson is considered as the most complete classification of ages. However, unlike Z. Freud, who believed that after entering adulthood (18 years, the genital stage) a person does not change, he presented the whole life of a person as a successive change of 8 and, in exceptional cases of longevity, 9 stages associated with life-defining crises. Each of the stages is a sensitive period during which a person chooses one of the possible positions in relation to the world [Erikson E.H., Erikson J.M., 1998].

In Russian psychology, problems of periodization and age-related crises were studied by L.S. Vygotsky. The general understanding of mental development in childhood proposed by him was later significantly developed, concretized and refined in the works of D.B. Elkonin, L.I. Bozhovich, M.I. Lisina and other representatives of this psychological school.

Like most researchers, L.S. Vygotsky was attracted by the age of the formation of a person, therefore, the periodization extracted from his works ends at

the crisis of seventeen years, which makes it possible to consider the rest of his life as a period of adulthood preceded by puberty (14-17 years).

According to L.S. Vygotsky, the crisis of 17 years is the last of the crises experienced by a person that precedes the final adulthood, and it consists of three phases: pre-critical, critical and post-critical. This structure has been confirmed in many studies, in particular, in the works of L.I. Beshedova and E.L. Soldatova [Bershedova L.I., 2010; Soldatova E.L., 2007].

K.N. Polivanova [Polivanova K.N., 1994, Polivanova K.N., 2000] describes the changes that occur to a person during a period of normative crisis as a change in the system of personality relations while maintaining its properties. New formations that emerge at a stable stage of development preceding the crisis are gradually recognized as more appropriate for the new tasks that open up at the «new level of the game», a different age form of development. A person realizes that the form of his reality is incomplete and there is another, ideal at that moment. In this pre-critical phase, changes are little reflected or repressed, despite the fact that they are highly emotionally filled. L.S. Vygotsky called the first phase the attraction phase.

The second phase of the crisis is characterized by the development of a conflict between the ideal Self and the real Self (which in this case includes both the existing individual personality traits and social relations). This internal conflict provokes doubts in one's own value system, in goals. There is an approbation of the ideal form refined according to the principle of the hermeneutic circle through the search for its expression in culture. During the peak of the crisis, a person's own positions are extremely exposed. The main difficulty in passing through this phase is the need for a person's ability to reflect; otherwise he does not develop internally, but adapts: he mimics conformistically the most acceptable type of behavior encouraged by society or a reference group. In addition, sometimes a person chooses an even more «easy way» - he changes his environment, for example, to marginal groups practicing various ways of escaping reality through alcoholism and other antisocial forms of behavior.

The experience of a crisis is also accompanied by anxiety, fear, aggression, depression, feelings of loneliness, inadequacy affects, hypochondriac syndrome, on the one hand, and a number of formations in the emotional sphere, such as a sense of adulthood (experience of responsibility, a new role, empathy, social emotions, positive motivation, subjective and generalized feelings, emotional stress) and the «teenage complex» of emotionality (impulsivity, sensitivity, loneliness, personal experiences - the phenomena of friendship and love) [Shmyreva O.I., 2013]. Also, according to S.V. Dukhnovsky, the experience of a crisis situation changes a person's inner sense of time [Dukhnovsky S.V., 2002].

The third phase (postcritical) is the time of adaptation to tasks and appropriation (personalization) of new formations of the individual's personality. The ideal forms of behavior obtained as a result of testing become individualized, and development turns an ideal idea of age embodied in a person.

T.Yu. Morozova describes these stages (pre-critical, critical and post-critical) in the context of the search for the meaning of life and draws attention to the fact that during the crisis of 17 years, reference groups play a special role, with which trusting relationships are forming or formed [Morozova T.Yu., 2014]. Developing this idea, we can conclude that under certain conditions, groups of co-players can be included in the number of these reference groups.

The direction laid down in the works of L.S. Vygotsky, as already mentioned, was continued in the works of D.B. Elkonin, who also created his own periodization of the development of the individual in society and his formation as an integral personality. It was presented in the work «On the problem of periodization of mental development in childhood» (1971). According to this periodization, the last crisis is the crisis of 15 years, which is preceded by a period of intimate-personal communication with peers (11-15 years). It should be emphasized here that D.B. Elkonin considered the child to be a «subject of activity», born as a person exclusively in the process of interaction between a person and society.

The reasons of refusing to develop later periods are indirectly explained by many authors by B.S. Bratus. He writes that there is a fundamental difference between the crises of childhood and the crises of adulthood: during the passage of crises of adulthood, there is not a comprehension of a new type of activity, but changes in the subordination of the sides of activity. Its motivational (semantic) and operational-technical (cognitive) components are changing [Bratus B.S., 2005]. Thus, the Moscow school paid attention only to childhood and, occasionally, late adolescence, speaking about the illegitimacy of transferring the activity theory to later stages.

The question of the stages of development in adulthood was raised by the Leningrad school. Under the leadership of B.G. Ananiev (starting from 1957), periodization was created on the basis of empirical data, part of which, covering the period of adulthood, is based not on the theory of activity, but on the features of psychophysiological and intellectual development [Ananiev B.G., 1957; Stepanova E.I., 2001]. So, E.I. Stepanova says that there are three macroperiods of adulthood: 18-25 years old, 26-35 years old, 36-46 years old, and within each of them there are two or three microperiods that differ within and between functional structures. In this structure, the macroperiod of early adulthood - 18-25 years, is divided into micro-periods - 18-21 and 22-25 years [Stepanova E.I., 2000].

According to V.A. Ganzen and L.A. Golovei, the crisis of transition from adolescence to early adulthood, which occurs at the age of 19-21 years, and not the crisis of transition to adolescence (17 years according to L.S. Vygotsky), is the last stage, overcoming which leads to the complete formation of personality, which is due to the fact including the end of biological development and growth [Ganzen V.A., Golovei L.A., 1980]. Only by the age of twenty is the development of the nervous system is completed and, accordingly, the development of various aspects of the psyche [Kubarko A.I., Kubarko N.P., 2010], after which the stage of a relative plateau begins.

According to D. Levinson [Levinson D.J., 1978], the crisis of transition to adulthood is a clash between dreams, expressed in the form of maximalism, and reality, largely due to the real potential of the individual. I.S. Kon adds to this that the implementation goes in two non-mutually exclusive ways: in the professional-career and intimate-personal. It is possible to be realized simultaneously in both spheres [Kon I.S., 1987].

Summing up, we can say that, despite the high relevance of the topic of periodization of human life, scientists still cannot give an unambiguous answer where the borders between ages lie, and how exactly the change occurs between observed qualitatively different periods. All age groups are defined rather conditionally; in particular because each person is unique and can either outpace peers in his/her mental development or lag behind them. At the same time, some scientists [Antsyferova L.I., 1994; Craig G., 2005; Tome G., 1978] associate the occurrence of rapidly flowing crises with the peculiarities of the coping strategies used, with the peculiarities of reactions to vital events.

In our study, we adhere to an opinion intermediate in relation to established concepts, defining the period of adolescence as the interval between 15 and 18 years, and early adulthood as the period from 18 to 30 years. The closest to this approach is the periodization proposed by V.I. Slobodchikov [Slobodchikov V.I., 1991]. An important aspect of this periodization is that it describes the entire life cycle, while paying attention to both stable and crisis periods. The latter is especially important in solving the research problems we have set.

1.3.3. The concept of stress and coping strategies

Stress is a non-specific (general) reaction of the body to a condition (physical or psychological) that causes an upset in the homeostasis, as well as going with it state of the nervous system of the body (or the body as a whole) [Bildanova V.R., Biserova G.K., Shagivaleeva G.R., 2015].

This concept came to psychology in the late 30s of the XX century, and was first mentioned in the works of W. Cannon, who is a pioneer along with G. Selye and K. Bernard [Lu S., Wei F., Li G., 2021]. In modern psychology, there are many theories that explain the nature of stress, the causes of its development, the mechanisms of regulation and the characteristics of its manifestation. Two of them deserve special attention: the model of physiological stress by G. Selye [Selye H., 1956] (especially with the modifications of B.S. Dohrenwend [Dohrenwend B.P., 1961]) and the cognitive theory of psychological stress by R. Lazarus and S. Folkman [Lazarus R.S., Folkman S., 1984]. G. Selye considered stress as a physiological reaction to physical, chemical and organic factors, and R. Lazarus believed that a cognitive component is required for the occurrence of stress - a person's personal attitude to the situation, which, in fact, explains why different people who find themselves seem to would, under the same conditions, experience different levels of stress.

The problem of one-time, critical stress is quite extensively covered in the psychological literature in connection with the study of emergency situations, the training of specialists working for the Ministry of Emergency Situations, the police and even healthcare workers during them, as well as predicting the behavior of common people. The topic of everyday daily stressors, despite its undoubted relevance, came to the attention of research only in recent years [Savenysheva S.S., 2016]. However, despite the fact that it was ignored for a long time [Petrash M.D., 2017], Canadian researchers P. Landerville and J. Vezina [Landreville P., Vezina J., 1992] believe that they are the most common in normal life. According to J. Serido, D.M. Almeida and E. Wethington daily stressors can be divided into two types: daily hassles and chronic stressors [Serido J., Almeida D.M., Wethington E., 2004].

Chronic stress as a category that combines various environmental stresses: metropolis stress (prolonged day, artificial lighting), information stress (excessive information flow), visual stress due to closely placed monitors and screens, motor stress (which consists in the absence of a vital amount of motor load), as well as

emotional stress due to a small number of social contacts, noise or a criminogenic situation [Bildanova V.R., Biserova G.K., Shagivaleeva G.R., 2015; Babakova L.V., 2017].

British psychologists A. Przybylski and N. Weinstein studied the connection between the urge to play and daily stressors, but their hypothesis that daily frustration is associated with uncontrolled gaming has not been confirmed [Przybylski A.K., Weinstein N., 2019]. Despite this fact, due to the existence of a number of studies, confirming the positive effect of games on coping with stress [Pallavicini F., Pepe A., Mantovani F. 2022], we do not exclude the possibility that, in the context of our concept, daily stressors will be associated with other type of immersion.

On the other hand, stress as a phenomenon provokes the activation of mechanisms aimed at counteracting it, allowing a person not only to live, but also to function adequately.

The term «coping», introduced in 1984 by R. Lazarus and S. Folkman in the framework of the transactional model of stress, in modern psychology denotes the process of social adaptation and various forms of human activity [Gubina T.I., 2010]. The main task of coping is to allow a person to adapt to the situation, which is achieved by balancing between the requirements of the environment and the resources of the individual that meet these requirements [Isaeva E.R., 2008]. The constructiveness of coping strategies affects the ability to overcome stressful situations and even the safety of human health, while being an important internal resource [Vodopyanova N.E., Kapustina A.N., 2008].

Coping can be unproductive and productive (successful). A coping strategy is productive if it copes with the elimination of physiological and alleviation of psychological manifestations of stress, allows person to maintain pre-stress activity and prevents distress, protecting a person from mental exhaustion [Miniyarov V.M., Vasilevskaya E.A., 2015].

By nature, coping strategies are divided into:

- problem solving - an active behavioral strategy in which a person directs all his personal resources to find effective ways to overcome the current situation;
- search for social support - the strategy of seeking help and support from the environment, attracts external (social) resources, avoiding direct interaction with the outside world and decision-making;
- avoidance - a behavioral strategy in which a person avoids problems that have arisen.

Avoidance (distraction) is an extremely popular coping strategy among youth. S.M. Mombei-ool calls it the second most popular use [Mombei-ool S.M., 2018]. I.A. Kurus even writes that avoidance is the first most frequently used strategy among first-graders [Kurus I.A., 2019]. Also in the work of S.V. Chernobrovkina found that young adults who are married and live separately from their parents are less likely to avoid avoidance than their unfulfilled peers [Chernobrovkina S.V., 2007].

S.A. Kulakov says that the strategy of avoidance as one of the patterns of behavior that can be the reasons for the formation of addictions [Kulakov S.A., 1998.].

Similar thoughts, but in relation to pathological computer-game activity, are also expressed by other researchers, in particular D. Kuss, D. Lee, D. Kardefelt-Winfer, Yu.N. Muratkina, S.K. Ryzhenko and others [Kuss D.J., 2017; Li D., Liao A., Khoo A., 2011; Kardefelt-Winther D., 2014; Muratkina Yu.N., 2010; Ryzhenko S.K., 2009; Zaretskaya O.V., 2016; Arinchina N.G., Danube V.I., Sidorenko V.N., 2012; Babaeva Yu.D., Voiskunsky A.E., Smyslova O.V., 2000].

The researchers also report about another way of coping strategy - about the search for social support in the framework of online games. So, there are works devoted to the formation of social capital, changing social behavior and substituting virtual communication for real, associated with social anxiety [Trepte S.,

Reinecke L., Juechems K., 2012; Sergeyeva O. et al., 2018; Zamani E. et al., 2010; Martončík M., Lokša J., 2016]. A.M. Demilkhanova reports that due to increased computer-game activity, which exceeds the norm of 2 hours a day, players begin to reorient their emotional and interpersonal relationships [Demilkhanova A.M., 2009].

A feature of virtual reality and computer games as its special case, cultivating the virtual acquaintances has a number of features:

1. In the absence of the virtual reality of the game, these people are extremely unlikely to ever meet [Frostling-Henningsson M., 2009].

2. «Mask effect». The lack of personal contact allows the player to implement behavior in communication with co-players that in the real world does not seem acceptable (or comfortable) to them for a number of reasons, including appearance, gender, sexual orientation and age [Cole H., Griffiths M., 2007].

3. In games, it is possible to perform actions that, for various reasons, cannot be performed by players in reality. Thus, games allow closing the gestalt or satisfying frustrated needs [Nikitina L.N., 2016].

Summing up the paragraph, it should be noted that the researchers write that the inclination to addictions (chemical) signals the depletion of coping resources, leading to a decrease in resistance to stress, and, consequently, to the inability to overcome it in the usual way [Sirota N.A., Yaltonsky V.M., 1994]. This is also supported by the fact that Pakistani researchers note a negative relationship between mental health and the severity of symptoms of Internet gaming disorder [Shaheen S., Ali S.M. 2022].

1.3.4. Model of predictors of involvement in computer games of various types

According to the concept we propose, involvement in computer games is a multidimensional construct that combines several dimensions: the depth of immersion in the computer game reality (time component), and the qualitative

characteristics of involvement, which are its types: addiction and several non-pathological ones. We were able to isolate non-pathological types on the basis of a number of publications on the problem of computer games. Each of them focuses on one of the possible reasons for turning to computer games: the need for emotional regulation (games as an «emotional lightning rod»), the need to stabilize the self-concept by activating identification with the character through the virtual self, the desire to communicate with someone, with whom they have are common topics (co-players), the desire to feel the euphoria of flow or just killing time.

The proposed typology, being a broader one, partially echoes the models of a number of researchers who have studied the motivation of players. N. Yi suggests 6 factors-motives of computer game involvement: action, social, mastery, achievement, immersion and creativity.²²

N.A. Ivanova [Ivanova N.A., 2020] in her thesis writes about 19 gaming motives, and combines them into 3 groups:

- Knowledge and learning;
- Get a result, an achievement;
- «Face something new, unusual» and «immerse yourself in a special atmosphere.»

According to our theoretical model, involvement in computer games is caused by a number of factors: personal traits, experiencing a normative crisis of transition from adolescence to early adulthood, and stress suffering.

The presented model was created on the basis of the above data. We have an opinion that a number of personality traits will determine not only the very fact of involvement in computer games, but also its nature (i.e. type).

Thus, various types of addiction are consistently associated with dependence and anxiety. Surface sociability, accompanied by fear of strong emotional contacts, may be the reason for the consumption of computer games such as MMOGs.

²² <https://quanticfoundry.com/2015/12/15/handy-reference/>

Multiplayer games, by design, can satisfy the need for communication that is partially anonymous and can be easily terminated. In view of the demonstration of a wide range of antisocial behavior, games can channel internal urges for it in people who have such inclinations, but due to the formed values and self-regulation, do not allow themselves to perform such actions in reality.

Emotionality can act as a reason why the game is used as an «emotional lightning rod» - in this case, the game is a means where aggression is projected, transferring it to a relatively safe channel, in situations where it is unsafe to give freedom to emotions in reality for some reason. The flow state is told to spring more easily in people who are introverted. Social anxiety, self-doubt, the search for the ideal Self can lead to the transfer of communication into a virtual environment.

In addition to personality traits, addiction is associated with low tolerance to life situations (i.e., stressful ones), accompanied with high resilience to crisis times.

Violations of the integrity of Self as a result of both experiencing a crisis and due to low self-esteem can lead to ego decay when the «virtual Self» is built into the «real Self», including through identification of the player with the character being played. And due to the immaturity of the psyche, attempts to cope with crisis and stressful experiences can lead to flight into the «world of correctable mistakes», which is computer games.

It should also be understood that, despite the fact that computer-game addiction is non-chemical, the mechanisms of its formation are associated with positive emotions. A computer game, being originally a way of relaxation, in reality stimulates various sensory systems of the body, which has a chemical (hormonal) component. The game gives the player a sense of freedom, allows him to immerse himself in a different world, more interesting than everyday life, where he gets more control over the situation, communicates with co-players (and in the case of single-player games with community members). The game allows trying on an attractive image of the Self and gives the opportunity to play roles that are taboo in society.

Based on the foregoing, we came to the conclusion that involvement in computer games and its characteristics are due to three blocks of factors: personality traits, crisis experiences and stressful experiences (Figure 5).

Different combinations of traits and experiences lead to the formation of different types of involvement, and also affect the severity of each type.

Taking into account the usual stability of personality traits and side by side apparent dynamics of gaming activity from one age group to another, it is likely that personality traits will rather act as moderators that determine the very predisposition to use computer games. Daily stressors should also act as moderators, pointwise causing activity, while the main predictor, according to our assumption, is crisis experiences.

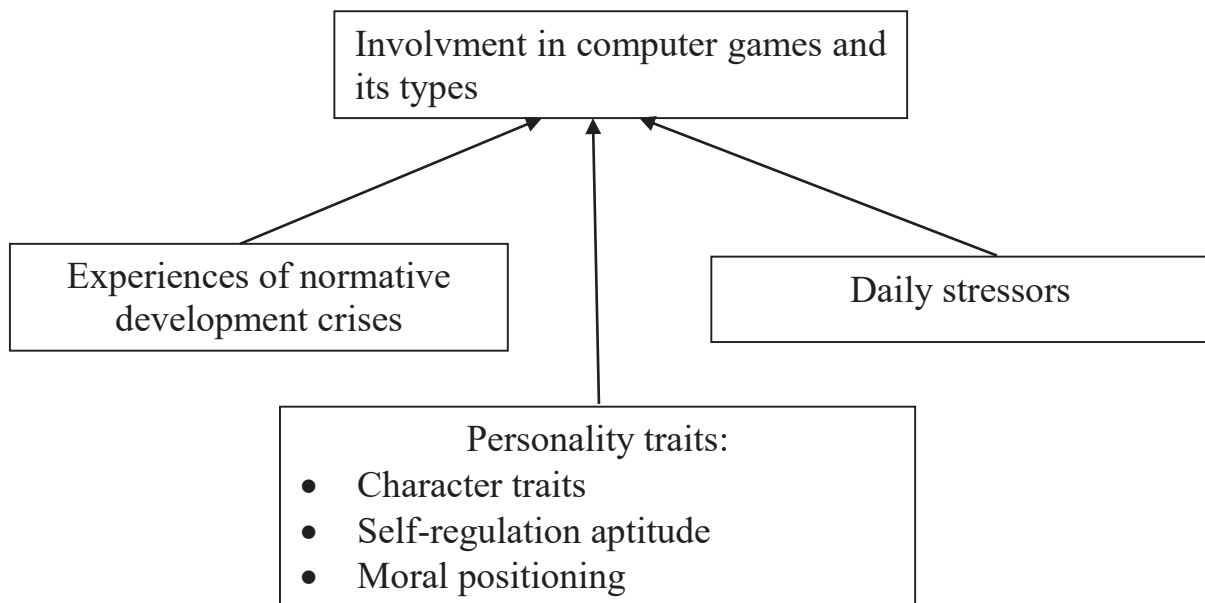


Figure 5 - An assumed model of factors influencing the character of involvement of computer game users

In our study, due to the ratio of the analyzed parameters and the number of samples, we limited ourselves to the model of predictors.

Conclusions of the chapter 1

Despite the wide coverage of the topic of computer games and virtuality in scientific papers, many aspects of their influence on the human psyche remain unexplored or little studied, which presents the problems of modern psychology due to the constant strengthening of the positions of the Internet and gadgets in everyday human life.

One of these problems is the problem of computer-gaming addiction. This condition, despite its inclusion in the DSM-5 and ICD-11 classifications of diseases, is poorly understood, and the criteria and methods for separating pathological addiction to computer games from non-pathological types of addiction are criticized by a number of researchers (R. Wood, J. Billieux et al, E. Aarseth et al.)

Analyzing the published works on the problem of computer-game addiction, we came to the conclusion that in addition to the pathological dependence on computer games (addiction), there are potentially several other non-pathological ones caused by the need for emotional support (through identification and communication with other players), a state of flow or boredom (game as a leisure activity).

We came to this conclusion based on several facts:

- one of the predictors of the popularity of a computer game is its ability to induce a state of flow in players [Sweetser P., Wyeth P., 2005],
- participants of computer games form gaming communities, and psychologists have confirmed that games can take part in the formation of social capital and change of social behavior. There are also a number of works devoted to the substitution of real communication by virtua, associated with social anxiety [Trepte S., Reinecke L., Juechems K., 2012; Sergeyeva O. et al., 2018; Zamani E. et al., 2010; Martončík M., Lokša J., 2016].
- Game activity is built into the self-concept of the player, causing changes in emotional and interpersonal relationships [Demilkhanova A.M., 2009].

- Predictors of computer gaming involvement have also been studied fragmentarily. Researchers generally focus on just one of the types of possible predictors, without subjecting passion to systems analysis. Nevertheless, the study of existing publications makes it possible to single out three main blocks of factors theoretically capable of being predictors of computer-gaming addiction: personality traits, crisis experiences and stress. We tested these factors as a system as part of our study.

All of the above formed the basis for the development of a questionnaire that allows diagnosing various types of passion for computer games, as well as the basis of a theoretical model according to which involvement in computer games is caused by a number of factors: personal characteristics, experiencing a normative crisis of transition from adolescence to early adulthood, and stress suffering.

CHAPTER 2. ORGANIZATION AND RESEARCH METHODS

2.1 Aim and tasks of the study

Aim of the study

The main aim of the study was to create and test a model of psychological factors of preference for types of computer games and near-computer-game practices, as well as involvement in them during adolescence and early adulthood. At the same time, it was expected to analyze the preferences of various types of computer games based on the classification developed by us and create a typology of involvement in computer games.

Tasks of the theoretical part of the study:

1. Development of classification of computer games and near-computer-game practices, reflecting the current state of the game industry;
2. Development of classification of various types of involvement in computer games and near-computer-game practices;
3. Development of methodological tools for determining the types of involvement in computer games and near-computer-game practices;
4. Development of a model of psychological factors influencing preferences for the type of computer games and near-computer-game practices, as well as types of involvement in computer games and near-computer gaming practices;

Tasks of the empirical part of the study:

5. Investigate involvement in computer games in adolescence and early adulthood, find preferences for types of games (taking into account the gender) and types of involvement;

6. To study the personality traits, crisis experiences and stressors of adolescents and young adults who are involved in computer gaming (including gender);
7. Conduct a comparative analysis of personality traits, crisis experiences and stressors of young adolescents and young adults, taking into account their gaming activity;
8. To find predictors of preferences between different types of computer games during adolescence and early adulthood;
9. To identify predictors of general involvement in computer games and its types based on the parameters of personality traits, crisis experiences and stressors;
10. Analyze the dynamics of crisis experiences and stress suffering in the process of reducing computer-game activity (as the results of the experiment).

Research hypotheses:

1. Involvement in computer games is higher in adolescence than in early adulthood; moreover, adolescents and adults have differences in preferences for types of computer games.
2. There are several types of involvement in computer games caused by different factors: addiction, usage of games to control the emotional state, identification with the character, communication with co-players and the flow state.
3. Adolescents and young adults with a high level of computer gaming activity may have a level of crisis experiences and stress suffering that indicates using the game as a coping strategy.
4. Depending on the factor of preference between different types of computer games, players will have a specific personality portrait, different intensity of crisis experience and stress suffering.

We divided this hypothesis into several ones and, based on the data extracted from other works, concretized:

- Players who prefer to play games with a character should have higher levels of crisis experience and stress suffering because RPGs and shooters that belong to games with characters to play are described as more addictive [Lemmens J.S., Hendriks S.J.F. 2016, Lee C., Kim O., 2017];

- Players preferring games without moral choices should have higher levels of crisis experience and stress suffering because these games are most associated with the coping strategy of escape [Maroney N. et al. 2019];

- Players who prefer single-player games will have higher levels of crisis experience and stress suffering due to the mediation of these experiences by the coping strategy of escape and, therefore, the reluctance of additional communication;

- Players who prefer first-person games will have lower levels of crisis experience and stress suffering due to the fact that first-person games are more linked with identification, also because first-person games cause more immersion [Denisova A., Cairns P., 2015];

- As for personality traits, it was possible to make based on theoretical research assumptions about the direction of the hypothesis only about preferences for the presence or absence of moral choices. Thus, according to our assumption, those who prefer to have them should be more open to new experiences and have fewer moral principles [Körner R., Kammerhoff J., Schütz A. 2021].

5. Predictors of general involvement in computer games and its different types in adolescence and early adulthood can be personality traits, as well as crisis experiences and stressors, for each of the types their ratio is different.

6. In conditions of forced time limitation, computer game activity affects the severity of crisis experience and stress suffering.

According to our theoretical model, involvement in computer games is caused by the experience of a normative crisis, as well as several factors - daily stressors, moral positioning and the most stable formations - personality traits. Together, these factors determine the qualitative characteristics of involvement and the type of

preferred games. If this model turns out to correspond to reality, it will be possible to talk about the symptom complex of involvement within the framework of a systematic approach, and not about random correlations between the fact of computer-game addiction and the parameter chosen for analysis by the researcher.

At the same time, involvement in computer games, according to our concept, is a multidimensional construct that consists of several types.

2.2. Characteristics of the sample

The respondents were volunteers, who were found via posting ads in various groups of the Vkontakte social network and a number of resources devoted to computer games. All study participants reported that they are familiar with the phenomenon of computer games and have experience of using them.

166 people took part in the study.

The early adulthood group consisted of 124 people aged 18 to 30 years (mean age 25.08 years), including 64 women and 60 men. Table 2 presents the characteristics of the sample.

Table 2. Level of education in the group of early adults

Level of education	Number of respondents	Number of women	Number of men
Higher education	65	35	30
Incomplete higher education	38	20	18
Secondary full	5	2	3
Specialized secondary	15	6	9

The group of adolescence consisted of 42 people aged 15 to 18 years (average age 16.31 years), including 22 boys and 20 girls. All respondents are schoolchildren or students.

2.3. Research methods

The cross-sectional method was used as organizational methods in the study. A complex of psychodiagnostic methods and an experiment were used as empirical methods.

Research methods were selected due to the aims and tasks of the study. However, we faced a number of obstacles that we had to overcome.

The first and main one was that the research work was carried out at the peak of the COVID-19 pandemic, namely during the surge of the delta strain. The self-isolation regime, restrictions on visits by outsiders in organizations and a ban on holding mass events forced us to conduct an online study.

To accomplish this task, we created an electronic questionnaire form with a dynamic interface on the Java programming language, which also contained a consent form approved by the ethical committee of the St. Petersburg Psychological Society (meeting dated February 19, 2021). It hid questions from the respondent until the box «I have read the informed consent and want to take part in the study» is ticked - thus unblocked the «next» button. The form included the investigator's contact information (telephone and two email addresses) in case of questions.

As noted earlier, the respondents were volunteers, who were found for by posting ads in various groups of the Vkontakte social network (whose audience included both adults and adolescence) and a number of resources devoted to computer games. Here we found the second obstacle to the study - the extremely low response of the respondents.

The total number of views of ads on the Vkontakte social network through reblogs and reposts amounted to about 18 thousand people, resources devoted to computer games do not have statistics tools, but relying on the oral data provided by their administrators, we assume that about 22 thousand people saw the ad. The number of respondents, however, was 166 people. This suggests that the response was about 0.8%. In the process of receiving feedback from the study participants,

we found that an extensive battery of tests, which took about 1-1.5 hours to complete, despite the automatic saving of the answer form and the possibility of dividing completion of a form into convenient time fragments, it was eventually filled out mainly only by respondents who are extremely interested in self-knowledge. Of the 166 people, 128 respondents (77%) requested their results with comments - with some of them (5 respondents), individual online consultations were subsequently conducted.

The third obstacle was that the tools for determining addiction to computer games in modern psychology are under development, so we were forced to use our own methods, developed on the basis of the above theory, along with standardized methods, and modify the existing ones according to our tasks.

As a result, we used the following battery of methods, which can be structurally divided into several semantic blocks:

1) Block of computer involvement:

- Chen Internet Addiction Scale adapted by V.L. Malygin, K.A. Feklisov
- Internet addiction test by T.A. Nikitina and A.Yu. Egorov
- Modified version of the computer-game engagement questionnaire for teens by A.V. Grishina (modified for more adult respondents)
- Author's questionnaire measuring type of involvement (qualitative characteristics of involvement) in computer games

Chen Internet Addiction Scale and Internet addiction test by T.A. Nikitina and A.Yu. Egorov were used to validate the author's questionnaire and assess the level of computer-game addiction. The results of the modified version of the computer-game engagement questionnaire for teens by A.V. Grishina were used both for validation and to assess the overall involvement in computer games.

2) Block of personality traits:

- Hexaco-60 (M. Ashton, K. Lee) adapted by M.S. Egorova, O.V. Parshikova
- The self-regulation aptitude questionnaire by N.M. Pejsahov et al.

- Moral Foundations Questionnaire (J. Graham et al).

3) Block of crisis experiences:

- Crisis experiences questionnaire for the early adulthood period by V.R. Manukyan
- Questionnaire of crisis experiences for high schoolers (A.A. Bannova, V.E. Vasilenko)

Either depending on belonging to group of adolescence or to the group of early adulthood, the respondents were asked to fill one of the questionnaires.

4) Block of stress suffering, resistance to stress, emotional states:

- Questionnaire of daily stress by M.D. Petrash et al.
- The stress scale by M.B. Marx
- The questionnaire «Loss and acquisition of personal resources» by N.E. Vodopyanova, M.V. Stein
- The scale of resistance to sources of stress (E.V. Raspopin)
- «Self-assessment of the emotional states» by A. Wessman and D. Ricks

We will dwell on each of the methods in more detail in paragraphs 2.3.1 - 2.3.14, but first we will describe the structure of the experiment.

The results collected during the psychodiagnostic stage for providing feedback were processed as they were received and sent to the respondents.

The experimental procedure was organized by e-mail correspondence, followed by the subjects filling in a form similar to the psychodiagnostic form of the first stage, also written by us on the Java language.

Subjects were divided into two groups: experimental and control one by random attribution, followed by testing for differences using the Mann-Whitney U test that were not detected. We also checked for differences in gaming activity (time) and degree of involvement types according to the author's questionnaire - they were also recognized as statistically insignificant.

Participants of each of the groups received by e-mail 1 month-long tasks:

For the experimental group:

«Try to reduce the usage of computer games as well as reading and writing fanfiction and activity on forum role-playing games in the upcoming month. Track the number of hours spent on these activities over the next month and write them down in a convenient for you way.»

For the control group:

«Behave as usual. Track the number of hours spent playing computer games, reading and writing fanfiction, and activity on forum role-playing games during the next month and write them down in a convenient for you way.»

At the end of the specified period, the subjects repeatedly answered the questions of three psychodiagnostic methods that they had already filled out at the first stage:

- Self-assessment of the emotional states (A. Wessman and D. Ricks)
- Crisis experiences questionnaire for the early adulthood period (V.R. Manukyan)
- Questionnaire of daily stress by M.D. Petrash et al.

They also answered two additional questions:

1. What do you think your activity was like?

- I played less than usual
- I played as usual
- I played more than usual

2. How many hours per day did you spend playing computer games during the last month on average?

All respondents marked as the answer an option corresponding to their group. Comparison of amount of hours provided as answers at the first stage and at the second one has confirmed the inner self-perception of the players.

2.3.1. CIAS (Chen Internet Addiction Scale)

Created and approved in 2003 initially for a Chinese audience by a team of authors led by S.-H. Chen [Chen S.-H. et al., 2003] the CIAS scale, translated and validated into Russian in 2011 (at the same time, the authors of the adaptation made a mistake in the text, as a result of which the declension of the author's surname according to the male paradigm was established) [Malygin V.L., 2011] consists of 26 questions on Internet activity. Questions are descriptions of activities or situations that the respondent may agree or disagree with on a four-point scale: «does not match my experience at all», «probably does not match my experience», «probably matches my experience», «definitely matches my experience». Answers are assigned points, where «does not match my experience at all» corresponds to 1 point, and «definitely matches my experience» - 4 points. Each of the questions belongs to one of 5 scales: Com (Compulsive symptoms), Wit (Withdrawal symptoms), Tol (Tolerance symptoms), IH (Interpersonal and health problems) and TM (Time management problems), points are summed up. There are also three superscales:

1. Key Symptoms of Internet Addiction. $IA-Sym = Com$ (Compulsive symptoms) + Wit (Withdrawal symptoms) + Tol (Tolerance symptoms)
2. Internet Addiction Problem Scale $IA-RP = IH$ (Interpersonal and health problems) + TM (Time management problems)
3. Total CIAS score = $Com + Wit + Tol + IH + TM$

We present the evaluation thresholds in the results of the study on a par with the data we received.

2.3.2. Internet addiction test by T.A. Nikitina and A.Yu. Egorov

Internet addiction test by T.A. Nikitina and A.Yu. Egorov [Egorov A.Yu., Igumnov S.A., 2005] is in many ways similar to the CIAS test. However, part of its 16 questions allows us to assess the level of dependence on the social applications of the Internet, that are communication in chats, group games and teleconferences,

which can lead to the replacement of existing in real life family and friends with virtual ones, as well as partly computer-gaming activity. The only scale of this method is the total score, where the norm ranges from 5 to 10 points, the risk group is assigned to respondents who received from 10 to 15 points, and all those who exceed 15 points are classified as addicts.

2.3.3. Computer-game engagement questionnaire for teens by

A.V. Grishina

Developed in 2014 by A.V. Grishina and validated on a group of schoolchildren 11-12 years old (304 in total), a Computer-game engagement questionnaire for teens consists of 5 scales:

1. Emotional attitude to computer games (IA)
2. The level of self-control in computer games (IS)
3. Degree of the target orientation to computer games (IT)
4. Parental attitude to the computer-game activity of children (IP)
5. Scale of preference for communication with the heroes of the computer games to real communication, (IC)

In total, 22 questions are obtained, for each of which the respondent is asked to choose of 6 answer options: «never», «rarely», «sometimes», «often», «very often», «always». Answers «never» are assigned 1 point, answers «always» - 6 points.

In addition to ratings on scales, the technique allows you to evaluate the Computer Dependence Index, which is calculated using the regression equation.

$$CDI=0.21*IA + 0.43*IS + 0.08*IT + 0.34*IC + 0.3$$

In view of the fact that the methodology was originally developed for younger kids, we were forced to modify it for a more adult sample, replacing the attributes of school life in questions with analogues. The final version is presented in the appendix A.

According to the standards of the author who created the methodology, the Computer Addiction Index should be assessed as follows. From 6 to 11 points - a natural level of engagement in computer games, games are in the nature of entertainment. Average level (12-21 points) - computer games are an important part of the leisure sphere, but control over activity is not lost. If the scores exceed 22, then we should talk about dependence on computer games that tend to take up all the free time.

2.3.4. Author's questionnaire measuring type of involvement (qualitative characteristics of involvement) in computer games

In modern psychology, there are not so many methods that allow to determine Internet, computer-game and computer addictions. In 2014, researchers counted only 45 methods for all languages [Laconi S., Rodgers R.F., Chabrol H., 2014], this data no longer reflect the real state of affairs, however, in the Russian-speaking field there is still an extremely limited range of methods, diagnosing dependence on the Internet and related phenomena - about ten.

At the same time, most of them are either outdated or have been criticized: Internet addiction test by K. Young, «Generalized problematic internet use scale», «Problematic social networks use scale», Immersion index in the internet environment (L.A. Regush et al.), Screening diagnostics of computer addiction (L.N. Yuryeva, T.Yu. Bolbot), Internet addiction test by S.A. Kulakov and others.

For computer-game addiction at the time of the beginning of this study, we were able to find three methods in the literature: the method of N.V. Kochetkov, the technique of E.V. Belovol and I.V. Kolotilova [Belovol E.V., Kolotilova I.V., 2011] and A.V. Grishina. And during the preparation of this work, we tracked the release of another one - the Russian version of the IGD-20 Test [Petrov A.A., Chernyak N.B., 2019].

All four methods did not fully correspond to the goals and objectives of our study. So, the methods of N.V. Kochetkova and of E.V. Belovol and I.V. Kolotilova is only allowed to evaluate, respectively, either dependence on online games or on role-playing games. A.V. Grishina's and the IGD-20 method were validated for earlier age groups, and when the last one was validated, in addition, the factor structure of the authors of the Russian version did not follow the original. In addition, all the presented methods study only the general involvement in computer games.

This necessitated the creation of a psychodiagnostic tool that allows to study the types of involvement in computer games, and thereby separate addicts who need the help of specialists from highly active users of computer games.

We made an attempt to create one capable of simultaneously performing several functions: determining the types of involvement in computer games, determining the depth of involvement, and determining the qualitative content of computer gaming activity. To this end, based on the analysis of existing theoretical research and methodological developments in this area, a list of questions was compiled, the answers to which could describe the qualitative side of the passion for computer games.

The questionnaire contained several theoretically substantiated blocks:

- Block of Preferences
- Block of Addiction
- Depth of involvement block
- Flow block
- Block of support

But further analysis of the obtained results led us to the need to organize the structure of the methodology in a different way:

- Block of preferences
- Involvement block, some of the questions of which are devoted to the depth of involvement, and some to the types (each type has its own scale).

The blocks are aimed at solving tasks: determining the qualitative content of computer gaming activity, determining the depth of involvement and determining the types of involvement in computer games. In the role of qualitative questions of the first block were questions of moral positioning, questions about preferred types of leisure and possible motivation for computer-gaming activity and areas that influence it.

The questionnaire is adaptive – i.e. the number of questions in it depends on the previous answers of the respondent. To implement the functioning of the questionnaire, we created an electronic form with a dynamic interface on the Java programming language. Among the questions of the questionnaire there is a ranking of pictures. In the interface of the questionnaire, the images were video clips in gif format, showing the features of the gameplay of the game, selected and presented in such a way as to minimize possible distortions: the color scheme inside was identical.

Among the questions of the questionnaire developed by us, there are three questions that require the respondent to assess their emotional state in a particular situation related to computer-game activity; as answer options, we used the form of the «The feeling wheel» technique by G. Willcox [Willcox G. 1982] in the adaptation of the practicing psychologist Ch. Mehta²³, translated and adapted by us into Russian. The English version is shown at figure 6.

The final version of the questionnaire with division into blocks and its key is in Appendix B.

²³ <https://www.mosaiceyeunfolding.com/freart>

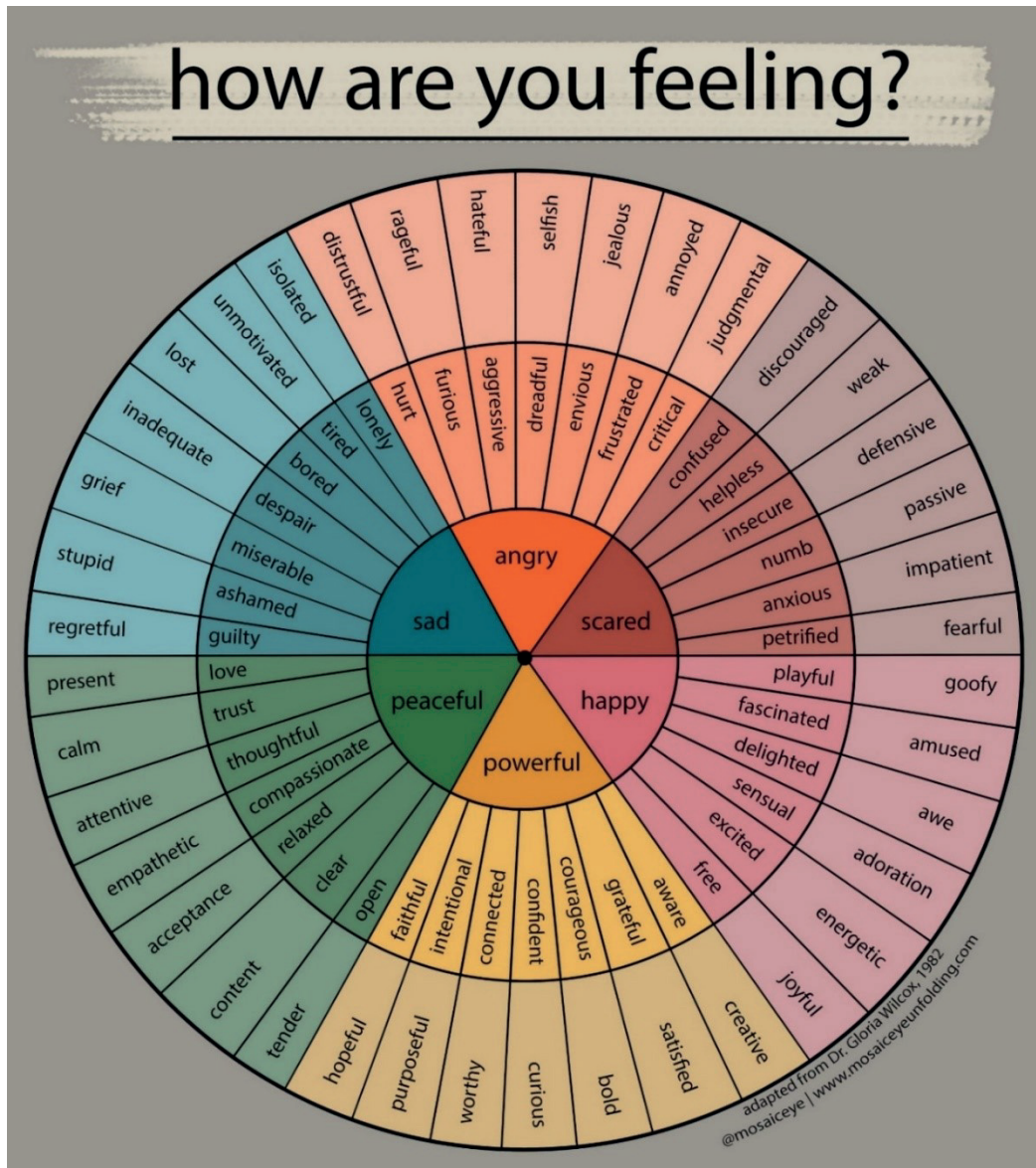


Figure 6 - «The feeling wheel» Ch. Mehta's version

2.3.5. HEXACO-60

The HEXACO personality inventory was empirically obtained in the late 1990s by canadian psychologists M. Ashton and K. Lee, but it was translated and adapted into Russian only in the second half of the 2010s [Egorova M.S., Parshikova O.V., Mitina O.V. 2019; Sugonyaev K.V., Molotkova A.V. 2014].

Inventory allows to assess 6 six major dimensions of personality: Honesty-Humility, Emotionality, eXtraversion, Agreeableness, Conscientiousness and Openness to Experience.

There are two versions of the HEXACO inventory. A shortened to 60 questions, but structure-preserving version was introduced in 2009 [Ashton M. C., Lee K. 2009]. We used this shortened version in our study. The structure of the questionnaire is presented in Table 3.

Table 3. The structure of the HEXACO-60 questionnaire

Domain-Level Scales	Facet-Level Scales
<p>Honesty-Humility</p> <p>Persons with very high scores on the Honesty-Humility scale avoid manipulating others for personal gain, feel little temptation to break rules, are uninterested in lavish wealth and luxuries, and feel no special entitlement to elevated social status.</p>	<p>Sincerity</p> <p>Low scorers will flatter others or pretend to like them in order to obtain favors, whereas high scorers are unwilling to manipulate others.</p>
	<p>Fairness</p> <p>Scale assesses a tendency to avoid fraud and corruption. Low scorers are willing to gain by cheating or stealing, whereas high scorers are unwilling to take advantage of other individuals or of society at large.</p>
	<p>Greed Avoidance</p> <p>Scale assesses a tendency to be uninterested in possessing lavish wealth, luxury goods, and signs of high social status. Low scorers want to enjoy and to display wealth and privilege, whereas high scorers are not especially motivated by monetary or social-status considerations.</p>
	<p>Modesty</p> <p>Scale assesses a tendency to be modest and unassuming. Low scorers consider themselves as superior and as entitled to privileges that others do not have, whereas high scorers view themselves as ordinary people without any claim to special treatment.</p>

Continuation of the table 3

<p>Emotionality</p> <p>Persons with very high scores on the Emotionality scale experience fear of physical dangers, experience anxiety in response to life's stresses, feel a need for emotional support from others, and feel empathy and sentimental attachments with others.</p>	<p>Fearfulness</p> <p>Low scorers feel little fear of injury and are relatively tough, brave, and insensitive to physical pain, whereas high scorers are strongly inclined to avoid physical harm.</p>
	<p>Anxiety</p> <p>Scale assesses a tendency to worry in a variety of contexts. Low scorers feel little stress in response to difficulties, whereas high scorers tend to become preoccupied even by relatively minor problems.</p>
	<p>Dependence</p> <p>Scale assesses one's need for emotional support from others. Low scorers feel self-assured and able to deal with problems without any help or advice, whereas high scorers want to share their difficulties with those who will provide encouragement and comfort</p>
<p>Extraversion</p> <p>Persons with very high scores on the Extraversion scale feel positively about themselves, feel confident when leading or addressing groups of people, enjoy social gatherings and interactions, and experience positive feelings of enthusiasm and energy.</p>	<p>Sentimentality</p> <p>Scale assesses a tendency to feel strong emotional bonds with others. Low scorers feel little emotion when saying good-bye or in reaction to the concerns of others, whereas high scorers feel strong emotional attachments and an empathic sensitivity to the feelings of others</p>
	<p>Social Self-Esteem</p> <p>Scale assesses a tendency to have positive self-regard, particularly in social contexts. High scorers are generally satisfied with themselves and consider themselves to have likable qualities, whereas low scorers tend to have a sense of personal worthlessness and to see themselves as unpopular.</p> <p>Social Boldness</p> <p>Scale assesses one's comfort or confidence within a variety of social situations. Low scorers feel shy or awkward in positions of leadership or when speaking in public, whereas high scorers are willing to approach strangers and are willing to speak up within group settings.</p>

Continuation of the table 3

<p>Extraversion</p>	<p>Sociability</p> <p>Scale assesses one's typical enthusiasm and energy. Low scorers tend not to feel especially cheerful or dynamic, whereas high scorers usually experience a sense of optimism and high spirits</p>
	<p>Liveliness</p> <p>Scale assesses one's typical enthusiasm and energy. Low scorers tend not to feel especially cheerful or dynamic, whereas high scorers usually experience a sense of optimism and high spirits</p>
<p>Agreeableness</p> <p>Persons with very high scores on the Agreeableness scale forgive the wrongs that they suffered, are lenient in judging others, are willing to compromise and cooperate with others, and can easily control their temper.</p>	<p>Forgivingness</p> <p>Scale assesses one's willingness to feel trust and liking toward those who may have caused one harm. Low scorers tend «hold a grudge» against those who have offended them, whereas high scorers are usually ready to trust others again and to re-establish friendly relations after having been treated badly</p>
	<p>Gentleness</p> <p>scale assesses a tendency to be mild and lenient in dealings with other people. Low scorers tend to be critical in their evaluations of others, whereas high scorers are reluctant to judge others harshly</p>
	<p>Flexibility</p> <p>Scale assesses one's willingness to compromise and cooperate with others. Low scorers are seen as stubborn and are willing to argue, whereas high scorers avoid arguments and accommodate others' suggestions, even when these may be unreasonable.</p>
	<p>Patience</p> <p>Scale assesses a tendency to remain calm rather than to become angry. Low scorers tend to lose their tempers quickly, whereas high scorers have a high threshold for feeling or expressing anger.</p>
<p>Conscientiousness</p> <p>Persons with very high scores on the Conscientiousness scale organize their time and their physical surroundings, work in a disciplined way toward their goals, strive for accuracy and perfection in their tasks, and deliberate carefully when making decisions.</p>	<p>Organization</p> <p>Scale assesses a tendency to seek order, particularly in one's physical surroundings. Low scorers tend to be sloppy and haphazard, whereas high scorers keep things tidy and prefer a structured approach to tasks</p>

Continuation of the table 3

<p>Conscientiousness</p>	<p>Diligence</p> <p>Scale assesses a tendency to work hard. Low scorers have little self-discipline and are not strongly motivated to achieve, whereas high scorers have a strong «'work ethic» and are willing to exert themselves</p>
	<p>Perfectionism</p> <p>Scale assesses a tendency to be thorough and concerned with details. Low scorers tolerate some errors in their work and tend to neglect details, whereas high scorers check carefully for mistakes and potential improvements</p>
	<p>Prudence</p> <p>Scale assesses a tendency to deliberate carefully and to inhibit impulses. Low scorers act on impulse and tend not to consider consequences, whereas high scorers consider their options carefully and tend to be cautious and self-controlled.</p>
<p>Openness to Experience</p> <p>Persons with very high scores on the Openness to Experience scale become absorbed in the beauty of art and nature, are inquisitive about various domains of knowledge, use their imagination freely in everyday life, and take an interest in unusual ideas or people.</p>	<p>Aesthetic Appreciation</p> <p>Scale assesses one's enjoyment of beauty in art and in nature. Low scorers tend not to become absorbed in works of art or in natural wonders, whereas high scorers have a strong appreciation of various art forms and of natural wonders.</p>
	<p>Inquisitiveness</p> <p>Scale assesses a tendency to seek information about, and experience with, the natural and human world. Low scorers have little curiosity about the natural or social sciences, whereas high scorers read widely and are interested in travel</p>
	<p>Creativity</p> <p>Scale assesses one's preference for innovation and experiment. Low scorers have little inclination for original thought, whereas high scorers actively seek new solutions to problems and express themselves in art</p>
	<p>Unconventionality</p> <p>Scale assesses a tendency to accept the unusual. Low scorers avoid eccentric or nonconforming persons, whereas high scorers are receptive to ideas that might seem strange or radical.</p>

The score for each facet is calculated as the arithmetic mean of the answers included in it (if necessary, according to the key, some of the points are assigned in reverse order). Due to the fact that the methodology is aimed at describing personality traits, it does not have standard scores. The average scales' scores obtained by the authors of the version adapted for the Russian audience are given in the third chapter.

2.3.6. The self-regulation aptitude questionnaire

Consisting of 48 statements, combined into 8 scales, the self-regulation aptitude questionnaire was created in the laboratory of psychological problems of the higher school of Kazan State University by N.M. Peisakhov and his colleagues on the theoretical base developed by them [Peysakhov N.M., Stolyarenko L.D., 1997].

Each of the scales reflects one of the stages of self-regulation.

1. Analysis of contradictions or orientation in the situation is the creation of a subjective model of the situation, through the mental activity of the subject of self-regulation.

2. Prognostics - creating a second forecast model, the situation is compared with previous experience.

3. Goal definition is the formation of a forecast of the possible result of an action, mental activity aimed at determining what a person wants to achieve as a result of his action.

4. Planning - the mental formation of an action plan necessary to achieve a result, the choice of a system of means and the sequence of their application.

5. Decision-making is the act of moving from planning to actual action, from possibility to reality.

6. Criteria for assessing the quality - the choice of criteria by which the subject evaluates success in the implementation of his plan, the whole system of personality

relations to other people, to himself, to his capabilities, self-esteem of the subject is involved.

7. Self-control - checking how the embodiment is going on in real communication, behavior, activities through the analysis of information coming from outside.

8. Correction - transformation of the actions performed, communication and behavior and the system of self- regulation.

In addition to the stages of self- regulation, the overall ability is also assessed, which is defined as the sum of the points of eight scales.

Each of the 8 links is evaluated on a scale from 0 to 6 points, and the total ability is also calculated. The scales are assessed as follows: 0-1 point - low, 2 points - below average, 3-4 points - average, 5 points - above average and 6 points - high.

For women and men for general ability, the standards are presented separately. For men, a low ability is considered as a number of points from 0 to 13, below average from 14 to 22, average from 23 to 31, above average from 32 to 40, and, finally, a level of more than 41 is considered as high. For women, the standards are somewhat lower: a result from 0 up to 11 points is considered low self- regulation ability, from 12 to 21 - below average, from 22 to 30 - average, from 31 to 39 - above average, from 40 - high.

2.3.7. Moral Foundation Questionnaire

The MFQ-30 questionnaire was developed based on J. Haidt's theory of moral foundations in the late 2000s (published in 2011), [Graham J. et al. 2011].

This questionnaire consists of two blocks-parts of 15 questions, forming 5 cross-cutting scales. In the first part, it is proposed to assess the significance of a particular parameter to determine whether an action is right or wrong, where «Absolutely not important» is 0 points, and «Extremely important» is 5 points. In the second part, it is proposed to express a measure of agreement (on a six-point

scale from «Absolutely disagree» (0) to «Absolutely agree» (5)) with a particular moral value.

The scales of the questionnaire were given names corresponding to moral grounds: «care» (including the prohibition of harm), «fairness», «loyalty (to the group)», «authority» and «purity» (attitude to religious and cultural norms and prohibitions in the field of attitudes to food, body, sex and various sacred objects for the group (for example, a flag or an anthem)). The score on each scale is the arithmetic mean of the incoming questions.

The methodology was adapted for the Russian sample in 2018. It does not have standards; we provide data on the average values in the all-Russian sample in the third chapter.

2.3.8. Crisis experiences questionnaire for the early adulthood period (V.R. Manukyan)

V. R. Manukyan within based on the psychobiographic approach to the study of crises of adulthood, developed a questionnaire of crisis experiences. This technique is a list of 24 events and experiences, each of which the respondent is required to evaluate on a 10-point scale, where 1 point corresponds to the minimum experience, and 10 – the maximum [Vasilenko V.E., Manukyan V.R., 2011]. It is assumed that statements can be skipped if there was no experience at all.

The questionnaire allows you to assess the total severity of the crisis, as well as a number of crisis experiences:

- The crisis of non-realization, expressed in the depreciation of past successes;
- The crisis of hopelessness, expressed in the difficulties of building the goals of the future;
- The crisis of desolation, expressed in fatigue, lack of energy for further activities;
- Crisis as a conflict (a general psychological sign of crisis);

- Identity crisis (self-determination) experienced in youth and early adulthood;
- The crisis of entering adulthood (with clarification of the period of study or the beginning of professional activity).

The severity of crisis experiences is estimated as a percentage of the total possible score. The standards are not given by the author, but there are publications, the data of which we give in the third chapter.

2.3.9. Questionnaire of crisis experiences for high schoolers (A.A. Bannova, V.E. Vasilenko)

Originally developed by analogy with the questionnaire of crisis experiences for the early adulthood period by V.R. Manukyan's, the questionnaire is aimed at identifying experiences associated with 4 main blocks characteristic of adolescence crises [Darinskaya L.A., 2017]:

- General fatigue, lack of energy, health and appearance problems («energy pit»)
- Dissatisfaction with the present, lack of meaningfulness of life
- Relationship difficulties
- Problems of self-determination, identity, fear of the future

There are 5 questions for each block, and the questionnaire also allows you to calculate the total expression of crisis experiences.

The expression of crisis experiences is estimated as a percentage of the total possible score. The standards are not given by the authors.

2.3.10. Questionnaire of daily stress

The questionnaire of daily stress published in 2018, was created by a team of authors of St. Petersburg State University under the leadership of M.D. Petrash [Petrash M.D. et al. 2018], consists of 55 questions-statements requiring an assessment of the severity of the event by the respondent on a scale from 1

(minimum) to 10 (maximum) with the possibility of skipping stressful experiences in case of their absence. The questionnaire is divided into 10 factors-scales:

1. «Work» (max 100). This scale describes the need to meet deadlines and professional activities, accompanied by a lack of time to rest.

2. «Relationships with others» (max 90). This scale describes various negative interactions with people, be it quarrels and inattention, feelings of conflict and/or distraction in the format («I forgot something», «I couldn't find something».)

3. «Ruining of plans» (max 50). Various events that force you to change your plans or force you to wait.

4. «Finance» (max 60). Unforeseen expenses, non-conforming cash income, financial difficulties.

5. «Planning» (max 60). Inability to do desired/necessary/interesting things related to household and household chores.

6. «Family problems» (max 60). Various intra-family conflicts, experiences due to health problems of loved ones and other problematic situations related to relatives.

7. «Surrounding reality» (max 50). Statements describing the events of the surrounding reality.

8. «Well-being - Loneliness» (max 50). Experiences of one's own loneliness, dissatisfaction with one's well-being, appearance, anxiety about possible conflicts, various grievances about what one has viewed or read.

9. «General well-being» (max 50). Lack of rest, dissatisfaction with your appearance, concern about other people and other discomfort that changes your overall well-being, including weather conditions.

10. «Competition» (max 50). Various situations of forced competition and/or the need for public speaking.

The severity of stress-suffering is estimated as a percentage of the maximum possible score for each of the scales.

2.3.11. The stress scale

Originally created in 1967 by psychiatrists T. Holmes and R. Ray, the list of stressful situations was revised and modified in 1975 by M.B. Marx and his colleagues [Gottfroy J. 1992; Wojno M. A. B. 1997].

M.B. Marx's version includes 47 vital events with different numbers of points assessing the severity of changes. All events are divided into 7 thematic blocks. The average total score is 767. The points in each block are summed up and the total score is summed up.

Questionnaire's blocks:

- At the level of affective connections
- At the study level
- At the level of professional life
- At the level of personal attitudes
- At the health level
- At the level of everyday life
- At the leisure level

2.3.12. The questionnaire «Loss and acquisition of personal resources»

N. E. Vodopyanova and M. V. Stein based the questionnaire of losses and acquisition of personal resources on the resource concept of psychological stress by S. Hobfoll [Vodopyanova N. E., 2009]. The methodology consists of 60 questions divided into two equal blocks of 30 experiences, the expression of which is asked to be assessed on a scale from 1 (none) to 5 (very strong). Based on the responses, the Resource Index is calculated, which is the amount of acquisitions divided by the amount of losses. The resource index allows us to assess the dynamics of the interaction of losses and acquisitions of personal resources in any time period starting from six months. In our case, we used the minimum interval. The points inside each of the blocks are summed up, the resource index is calculated as the ratio

of gains to losses. A low level is considered to be less than 0.8; an average between 0.8 to 1.2, and above 1.2 is high.

2.3.13. Scale of resistance to sources of stress

The scale of resistance to stress sources validated in 2012 on a sample of 150 subjects [Raspopin E.V. 2012] contains evaluative judgments, with the help of which the respondent gives an assessment on 5-point bipolar verbal-numerical scales:

1. The «I am myself» scale (stress – non-stress assessment of one's own personality).
2. The «Other people» scale (stress – non-stress assessment of other people).
3. The «World around» scale (stress – non-stress assessment of the surrounding world).

The general scale (the general level of resistance to stress).

Each given answer is assigned a score in primary points from 1 to 5. On the scales «I am myself», «Other people» and «World around», the subject can score from 14 to 70 primary points, on a general scale – from 42 to 210 primary points, all scores are converted into stanines, according to the table in the appendix C. A low score is considered to correspond to 1-3 stanines; an average score is 4-5, and a high score is from 6 stanines.

2.3.14. Self-assessment of the emotional states

The self-assessment of emotional states developed by American psychologists A. Wessman and D. Ricks consists of 4 scales of 10 statements [Karelin A.A., 2007]. In each list, you need to select one statement corresponding to the current emotional state.

The statements included in sections 1-3 describe the emotional state of a person in the range of concepts «anxiety/tranquility » and «elation/depression».

The statements that make up section 4 characterize mainly the cognitive sphere (a person's beliefs concerning his capabilities), and not the sphere of emotions.

It assesses the following indicators:

I1 – «Tranquility-anxiety» (individual self—esteem — I1 - is equal to the number of the judgment selected by the subject from this scale. Similarly, individual values are obtained for indicators I2-I4).

I2 – «Energy-fatigue».

I3– «Elation-depression».

I4 – «Self-confidence-inadequacy».

And I5 – The total (on four scales) score of the state:

$I5 = I1 + I2 + I3 + I4$, where I1, I2, I3, I4 are individual values on the corresponding scales.

In the case of a total score from 26 to 40, it is considered that the subject thinks his emotional state is good, from 15 to 25 points is considered an average score, and from 4 to 14 points is considered as bad.

2.4. Statistical methods for data processing

Data analysis was performed using the statistical instrument SPSS 26. The following methods were used:

- Descriptive statistics;
- Factor analysis using principal component method (rotation method: Kaiser-Varimax rotation) to study the structure of involvement in computer games;

- Correlation analysis using Spearman's rank correlation coefficient to identify relationships between the scales of our questionnaire and the scales of questionnaires of similar methods;
- One-sample t-test for comparing our data with data from all-Russian samples for those methods where these data are published;
- Comparative analysis using the Mann-Whitney U-test to assess differences between groups of men and women; playing little and playing intensively; between the group of youth and the group of early adulthood;
- Multiple regression analysis. Adherence to one or another type of computer games on scales was considered as dependent variables, and personal characteristics were considered as independent ones: facets of the HEXACO, stages of self-regulation according to the «The self-regulation aptitude questionnaire», indicators of strength of moral foundations according to MFQ-30; indicators of crisis experiencing, and daily stress suffering (according to the questionnaire by M.D. Petrash et al.) and suffering more prolonged stressors (M.B. Marx's scale), amount of losses and acquisitions, stress resistance by scales and the current emotional state by scales. Also, as dependent variables we considered the types of involvement obtained by us according to the results of factor analysis, and as independent variables, personal characteristics: facets of the HEXACO, stages of self-regulation according to the «The self-regulation aptitude questionnaire», indicators of strength of moral foundations according to MFQ-30; indicators of crisis experiencing, and daily stress suffering (according to the questionnaire by M.D. Petrash et al.) and suffering more prolonged stressors (M.B. Marx's scale), amount of losses and acquisitions, stress resistance by scales and the current emotional state by scales;
- Wilcoxon's T-test for analyzing the results of the experimental part of the study, namely, comparing the measurements of the control and experimental groups before and after the task.

CHAPTER 3. RESULTS OF THE STUDY

3.1. The structure of preferences and involvement in computer games

3.1.1. Game Type Preferences in Adolescence and Early Adulthood

As already mentioned, in order to implement the tasks set in the study, we created an author's questionnaire, the questions of which were aimed at obtaining information from respondents, which was not possible to obtain from standardized methods.

So, in the process of filling out the author's questionnaire, the respondents ranked computer games according to the level of their preferences. Processing the obtained results, we assigned the following points to the selected games: the most preferred game got 4 points, the least - 1. There are 4 questions about the preference of games in the questionnaire, thus, the maximum score that one of the four types of games can receive according to the classification of A.O. Popov equals 16, the next in this case gets 12 points or less. Due to the fact that the classification is binary, the maximum score for each of the scales: the character scale and the morality scale is 28, the minimum is 12, and the transition point is the border between 20 and 21 points.

In our sample of respondents, preferences for computer games were distributed as follows, as shown in Table 4.

As can be seen from Table 4 in the early adult group, respondents prefer game with character (60%), with moral choice (65%), single-player (61%), and first-person (71%), with both women and men separately showing the same preference. In the youth group, respondents prefer games without a character (52%), with a moral choice (60%), single-player (60%) and first-person games (50%). At the same time, girls prefer games without a character (65%), without a moral choice (60%),

single-player (65%), first-person (55%), and boys with a character (59%), with a moral choice (77%), single player (55%) and first person games (45%).

Table 4. Indices of game type preferences in adolescence and early adulthood. Number of players and percentage of the sample

Types of games	Adolescence			Early adulthood		
	All sample (n=42)	M (n=22)	F (n=20)	All sample (n=124)	M	F
<i>Existence of character</i>						
Without character	22 (52%)	9 (41%)	13 (65%)	50 (40%)	20 (33%)	30 (47%)
With character	20 (48%)	13 (59%)	7 (35%)	74 (60%)	40 (67%)	34 (53%)
<i>Existence of moral choice</i>						
Without moral choices	17 (40%)	5 (23%)	12 (60%)	56 (45%)	24 (40%)	32 (50%)
With moral choices	25 (60%)	17 (77%)	8 (40%)	68 (55%)	36 (60%)	32 (50%)
<i>Number of players</i>						
Multiplayer	11 (26%)	7 (32%)	4 (20%)	16 (13%)	9 (15%)	7 (11%)
Cooperative	6 (14%)	3 (13%)	3 (15%)	32 (26%)	22 (37%)	10 (16%)
Single-player	25 (60%)	12 (55%)	13 (65%)	76 (61%)	29 (48%)	47 (73%)
<i>Position of the camera towards the playing field</i>						
Management games	7 (17%)	5 (23%)	2 (10%)	14 (11%)	10 (17%)	4 (6%)
Third person	14 (33%)	7 (32%)	7 (35%)	35 (28%)	14 (23%)	21 (33%)
First person	21 (50%)	10 (45%)	11 (55%)	75 (61%)	36 (60%)	39 (61%)

3.1.2. The structure of involvement in computer games in adolescence and early adulthood

Factor analysis using principal component method (rotation method: Kaiser-Varimax rotation) was used to study the qualitative side of involvement in computer games.

In the process of our work, we considered several hypotheses about the nature of the relationship between different types of involvement, assuming that the types can be both independent and correlated with each other. However, the analysis carried out showed that theoretically a more harmonious concept is obtained if the independence of the types of involvement from each other is assumed. The same picture can be observed in gaming communities. So, for example, the games of the Sims series are often used not as games per se, but as a tool for creating stories (challenges) discussed on the forums. In addition, some players are passionate about only one game, and at the same time they ignore the development of the industry and even intra-genre development (i.e. they are adherents of only one «fandom», which, in fact, is a kind of involvement of «flow» type).

As a result of the analysis, the questions of the initial questionnaire were grouped into 16 factors, but these factors themselves turned out to be poorly explained theoretically. Because of this, we decided to subject the obtained data to additional theoretical processing and semantic grouping of questions and to conduct a factor analysis on the rearranged questions. As a result, the block of the questionnaire, which is responsible for the types of enthusiasm, consists of 36 questions and variables.

To form them, we resorted to the following steps:

- Modification of variables whose theoretical basis was controversial. Due to the fact that various authors write about the different direction of changes in the self-concept of hardcore players, we decided to use the value module (instead of a scale from -5 to 5) in the questions: «How much do the characters you play look like you?» and «Judge the moral behavior of your characters by the way you play them.»
- Grouping of questions aimed at the study of forum role-playing games and fanfiction. The variable was named «Additions to worlds».
- Grouping questions about situations of forced dropping computer-gaming activity. The variable is called «Amount of quitting».

- Grouping questions related to offline meetings with co-players. The variable is called «Offline meetings».

Descriptive statistics of questionnaire are given in Appendix E.

From the data we obtained, we can draw a number of conclusions about the nature of computer gaming activity among users of computer games.

Thus, most of the players do not interrupt their activity for long (more than six months) periods. Games, on the other hand, attract them more as a process than with their content, since only a small number of users have a desire to dive deeper into a virtual fictional world, study it and, possibly, supplement it in accessible ways.

Gaming activity is accompanied, on the one hand, by the formation of symptoms similar to obsessive-compulsive disorder, and addiction symptoms in the form of rituals and obsessive thoughts, on the other hand, the average duration of the longest gaming sessions does not exceed 8 hours per day. Activity, already formed, does not cause tolerance and is maintained at a certain level, often with a downward trend. At the same time, we can observe random «bursts» when a specific game that is attractive to him falls into the player's field of vision - in such a situation, a significant amount of time and effort is spent on playthrough, after which there is a desire to start playing another one.

We observe a rather paradoxical picture from the side of communication: in general, the environment of the players shares the attraction to computer games, however, strong contacts between co-players do not form, despite the potential opportunities, including in the form of intercultural ties, and gaming activity becomes a cause of conflicts with the entourage in reality.

With regard to identification, we did not find strong changes in self-images, but the very fact of their presence indicates that the players are trying out roles that are different from their usual ones in life. Our assertion that games can be used as coping strategies is also supported by the fact that the average scores for the questions «Do games help you solve problems in real life?» and «Evaluate the

difference in how you feel between «before the game session» and «after the game session» are greater than zero.

Let us present the results of the factor analysis of the indicators of the questionnaire developed by us. Note that the analysis was carried out on a sample of early adulthood as more representative.

A table with the results of factor analysis is presented in Appendix F.

The eleven factors we have obtained describe 67.0% of the variance of involvement in computer games. At the same time, from a theoretical point of view, only the first six are of interest, which together explain 50% of the variance. They were named by us.

Factor 1 was called «Addiction» - it included 7 questions: «Do you think about computer games during a typical day?», «How often did it happen to you that because of the game you forgot or did not have time to do something important in reality?», «How often do you neglect communication with people in reality in favor of playing computer games?», «How often do you forget to eat because you play a computer game?», «Have you ever while playing computer games had «lapses in time», when «I'll spend a couple of minutes», but ended up playing for a very long time?», «Do you prefer games to communicating with people in real life?» and «Choose the emotion you feel when, for whatever reason, you can't get back to playing a computer game.»

Factor 2 - «Sense of community». It combined 4 questions: «Assess how your entourage shares your passion for computer games?», «Do you communicate with your co-players on topics other than games?» (if the answer was «Yes», it was proposed to estimate the volume of extraneous conversations as a percentage), «Do you tell your co-players things that you would not tell in the company of friends / acquaintances?», «Have you turned to your co-players for advice about real life?» , as well as a variable formed from the answers to the adaptive part of the questionnaire: «Have you ever met your co-players?», «Do you continue to communicate with these co-players?», «Why didn't you meet?» and «Would you

like to?». The name of the factor was given by analogy with the term «sense of community» proposed in S. Sarason and subsequently modified in the form of a model by other authors [McMillan D.W., Chavis D.M., 1986].

Factor 3 - «Emotional support» includes 6 questions: «Do you play computer games since the moment you started, or have you had breaks lasting more than six months, not due to lack of access to games?», «Assess the desire to start playing a new computer game after finishing the previous one», «How would you rate the number of games you have played in the last six months?», «Do you use games to «let off steam»?», «Do games help you to solve problems in real life?» and «Rate the difference in how you feel between «before a game session» and «after a game session».»

Factor 4 - «Immersion» is formed by the questions «How often do you get no sleep due to nightly gaming sessions?», «How long was your longest gaming session during the last six months?», «Have you ever come into conflict with your entourage in real life due to the use of computer games?», «How often do you play a character of a different gender from you», «Select your preferred game mode (without taking into account external characteristics such as Internet speed): single-player (just you and a computer), cooperative (play small group with random people or friends), multiplayer (online game on a large server). The qualitative responses in the last question were converted into a scale where single-player games were given the lowest score, cooperative games were given a middle one, and multiplayer games were given the highest score.

Factor 5, called «Flow», included questions: «Assess the impossibility of stopping the game process in the middle of a mission or the middle of a level if the game does not allow you to save at this moment», «Evaluate the ratio of the interestingness of the real and virtual worlds», «During the game I am so inside in virtual reality that I don't notice what is happening around» and «The game can be so exciting that problems in reality fell like temporarily insignificant.»

And finally, Factor 6 - «Identification» - combined the questions «Do you feel frustrated if the playthrough ends quickly (game has few missions or levels?)», «How much do the characters you play look like you?» and «Judge the moral behavior of your characters by the way you play them.»

At first glance, three factors - «addiction», «immersion» and «flow» appear to be the same, however, we distinguish them as separate ones due to semantic connotations. The «addiction» factor reflects the negative symptoms of involvement – loss of control, obsessive thoughts, loss of connection with reality. The «immersion» factor describes the subjective feelings of spending time on gaming activity and the substitution of reality for virtuality, and the third factor «flow» focuses on the up-to-the-minute involvement in one or several games in succession, after the end of interest in which (or playthrough), interest in computer games may fade.

As a key for the scales that reflect the types of involvement in computer games, we derived equations using regression analysis, forcing the required variables into them:

Addiction = $-1.04 + 0.06 * (\text{question } 5) + 0.21 * (\text{question } 6) + 0.20 * (\text{question } 8) + 0.28 * (\text{question } 10) + 0.04 * (\text{question } 14) + 0.01 * (\text{question } 29) + 0.05 * (\text{question } 36)$ The regression equation explains 87.8% of the factor variance.

Sense of community = $-1.03 + 0.02 * (19 \text{ questions}) + 0.11 * (21 \text{ questions}) + 0.08 * (22 \text{ questions}) + 0.05 * (23 \text{ questions}) + 0.11 * (24 \text{ question})$ The regression equation explains 94.5% of the variance of the factor.

Emotional support = $-2.15 + 0.08 * (1 \text{ question}) + 0.07 * (4 \text{ question}) + 0.45 * (12 \text{ question}) + 0.06 * (30 \text{ question}) + 0.12 * (32 \text{ question}) + 0.07 * (33 \text{ question})$ The regression equation explains 90.7% of the variance of the factor.

Immersion = $-2.13 + 0.11 * (\text{question } 9) + 0.04 * (\text{question } 11) + 0.10 * (\text{question } 20) + 0.09 * (\text{question } 25) + 0.21 * (\text{question } 34)$ The regression equation explains 74.5% of the variance of the factor.

Flow = $-0.55 + 0.18*(\text{question 3}) + 0.05*(\text{question 16}) + 0.10*(\text{question 17}) + 0.05*(\text{question 18})$ The regression equation explains 72.4% of the variance factor.

Identification = $-1.29 + 0.09*(\text{question 15}) + 0.13*(\text{question 26}) + 0.31*(\text{question 28})$ The regression equation explains 85.7% of the factor variance.

The resulting block of the questionnaire was validated. The results of the validation procedure are presented in the article [Glinkina L.S., Vasilenko V.E. 2022 b].

To determine the standards, we divided the sample into three equal parts using percentiles and, accordingly, deduced the boundaries of the low, medium, and high levels of each type of enthusiasm. The results are presented in table 5.

Table 5. Obtained norms of the author's questionnaire

Level of types expression	Low	Middle	High
Addiction	Up to -0,55	From -0,55 to 0,14	Highter than 0,14
Sense of community	Up to -0,80	From -0,80 to 0,63	Highter than 0,63
Emotional support	Up to -0,43	From -0,43 to 0,50	Highter than 0,50
Immersion	Up to -0,58	From -0,58 to 0,42	Highter than 0,42
Flow	Up to -0,57	From -0,57 to 0,44	Highter than 0,44
Identification	Up to -0,59	From -0,59 to 0,47	Highter than 0,47

We checked the internal consistency of the questionnaire blocks for each of the received types of involvement and questionnaire in general using the α -Cronbach coefficient. The results are presented in Table 6.

Table 6. Indicators of internal consistency of the questionnaire

	Cronbach's alpha all sample	Cronbach's alpha male	Cronbach's alpha female
Questionnaire in general (all 11 factors)	0,78	0,70	0,83
Addiction (7 variables)	0,67	0,66	0,68
Sense of community (5 variables)	0,75	0,71	0,79
Emotional support (6 variables)	0,63	0,61	0,65
Immersion (5 variables)	0,59	0,51	0,67
Flow (4 variables)	0,69	0,71	0,68
Identification (3 variables)	0,47	0,45	0,49

For psychometric use, instruments with the α -Cronbach value bigger than 0.6 are considered suitable. For our whole questionnaire, the resulting value is 0.78.

Between 36 items of the questionnaire, the average correlation coefficient is $r = 0.051$, this value shows that they do not overlap in content. For types of involvement, which are scales, the α -Cronbach index ranges from 0.45 to 0.83, which should also be considered as satisfactory [Burlachuk L.F., Morozov S.M. 1989].

We validated the questionnaire on a sample of 124 people, however, for validation, usually, much larger samples are used (more than 200 respondents), and due to the number of people, the α -Cronbach indicator turns out to be higher.

We checked the normality of the distribution of the data obtained by us using the indicators of asymmetry and kurtosis. For each type of involvement, except for addiction, indicators of asymmetry < 1 and kurtosis < 2 confirmed the distribution close to normal [Nasledov A.D., 2013].

The left-sided asymmetry of the «Addiction» factor essentially reflects the statistics, according to which only 2% of the population is susceptible to addictions (Table 7).

Table 7. Data from checking the normality of the distribution of factors of the author's questionnaire

	All sample		Male		Female	
	Aasymmetry	Kurtosis	Aasymmetry	Kurtosis	Aasymmetry	Kurtosis
Addiction	1,21	1,27	1,32	2,10	1,14	0,82
Sense of community	0,40	-1,29	0,10	-1,31	0,72	-1,07
Emotional support	0,05	-0,63	-0,24	-0,11	0,29	-0,95
Immersion	0,64	-0,06	0,18	-0,62	1,01	0,52
Flow	0,49	0,38	0,30	-0,11	0,62	0,69
Identification	0,31	-0,94	0,36	-0,64	0,25	-1,17

The next step in checking the validity of the questionnaire developed by us was to check the competitive validity. We compared the data we obtained with the data obtained for the same respondents using the following methods: Chen Internet Addiction Scale (CIAS), a computer-game engagement questionnaire for teens by

A.V. Grishina by A.V. Grishina adapted for a more adult sample and Internet addiction test by T.A. Nikitina and A.Yu. Egorov.

As can be seen from Table 8 - factors have correlations with scales of questionnaires that study similar phenomena. Thus, the «Addiction» factor correlates with all the symptoms of Internet and computer-game addictions, with the exception of scale of preference for communication with the heroes of the computer games.

The «Sense of community» factor correlated the most with the scale of preference for communication with the heroes of the computer games, and also has some negative correlations with symptoms of Internet addiction. This indirectly testifies in favor of the fact that games, as an activity, are preferred to social networks and thoughtless surfing on the net.

The weak correlation of the factors «Emotional support», «Flow» and «Identification» with the scales of other methods is associated with their theoretical difference.

The fact that the «Immersion» factor has the tightest ties with the TM scale - problems with time management and with the scales of self-control in computer games and of the target orientation to computer games also agrees with the theory, since it was based on questions about time spent on games and being in virtual reality.

Due to the small number of adolescent respondents, it was unreasonable to conduct factor analysis, and for further research, we used the questionnaire factor formulas obtained for the early adulthood group.

Table 8. Spearman's correlation coefficients between the results on individual factors of the questionnaire and the results obtained using other methods.

Method	Scale	Addiction	Sense of community	Emotional support	Immersion	Flow	Identification
CIAS	Com (Compulsive symptoms)	,25**	-,23*	,23*			
	Wit (Withdrawal symptoms)	,18*	-,20*				,19*
	Tol (Tolerance symptoms)	,20*					
	IH (Interpersonal and health problems)	,38**					
	TM (Time management problems)	,41**			,31**		
	Key Symptoms of Internet Addiction (Com+ Wit+ Tol)	,25**	-,22*				
	Internet Addiction Problem Scale (IH+ TM)	,42**					
	Total CIAS score	,37**					
Computer-game engagement questionnaire for teens by A.V. Grishina	Emotional attitude to computer games (IA)	,38**		,39**	,29**	,26**	
	The level of self-control in computer games (IS)	,47**	,31**	,32**	,48**		
	Degree of the target orientation to computer games (IT)	,42**	,25**	,37**	,44**		
	Parental attitude to the computer-game activity of children (entourage's attitude)(IP)	,29**			,28**	,22*	
	Scale of preference for communication with the heroes of the computer games to real communication (IC)		,44**	,26**	,38**		
	Computer Dependence Index	,43**	,33**	,36**	,46**		
Internet addiction test by T.A. Nikitina and A.Yu. Egorov		,47**		,26**	,27**	,25**	

Note. ** $p < 0.01$, * $p < 0.05$. Empty cells in the table mean the absence of significant correlations between indicators.

3.2. Parameters of Internet addiction and computer-game engagement

3.2.1. Parameters of Internet addiction and computer-game engagement in early adulthood

Next, we analyzed the data of the questionnaires used for revealing of Internet and computer-gaming addictions:

- Chen Internet Addiction Scale
- Internet addiction test by T.A. Nikitina and A.Yu. Egorov
- Modified version of the computer-game engagement questionnaire for teens by A.V. Grishina

Table 9. Chen scale Internet addiction scores and the results of a comparative analysis of women and men in the early adulthood group

		Com (Compulsive symptoms)	Wit (Withdrawal symptoms)	Tol (Tolerance symptoms)	IH (Interpersonal and health problems)	TM (Time management problems)	Key Symptoms of Internet Addiction (Com+ Wit+ Tol)	Internet Addiction Problem Scale (IH+ TM)	Total CIAS score
All sample	M	9,96	11,02	7,96	11,46	9,1	28,94	20,56	49,49
	SD	3,02	3,69	2,79	3,72	3,07	8,2	6,25	13,24
	%	10,5	7,3	10,5	8,1	2,4	8,1	1,6	14,5
Female	M	10,41	11,19	8,47	11,66	8,97	30,06	10,41	11,19
	SD	2,85	3,5	2,7	3,52	2,85	7,92	5,85	12,73
	%	10,9	7,8	12,5	6,3	1,6	7,8	0	17,2
Male	M	9,48	10,83	7,42	11,25	9,23	27,73	20,48	48,22
	SD	3,13	3,9	2,81	3,94	3,31	8,39	6,7	13,76
	%	10	6,7	8,3	10	3,3	8,3	3,3	11,7
	U	1507	801	448	735	874	560	796	678
	z	2,08	0,6	2,38	0,93	0,23	1,8	0,62	1,21
	Sig n.	0,038	0,552	0,017	0,352	0,817	0,072	0,534	0,226

Note. % - percentage of people with severe symptoms in the sample

From the data given in table 9, we can see that the average sample level of Internet addiction indicates the tendency of players to develop Internet addictive behavior, while women have higher average scores than men on the Com and Tol scales ($p < 0.05$).

The overall severity of Internet addiction is at the upper limit of the norm, amounting to 9.6 (10.5% of the sample with severe symptoms) - such data are provided by the T.A. Nikitina and A.Yu. Egorov for the general sample of early adulthood. For women, the scores are 9.5 points (7.8% of the sample with severe symptoms) and for men 9.5 (13.3% of the sample with severe symptoms).

Table 10. Indicators of computer-game engagement according to the questionnaire by A.V. Grishina (in the author's modification)

	All sample		Female		Male		U	z	Sign.
	M	SD	M	SD	M	SD			
Emotional attitude to computer games (IA) (max=30)	11,38	4,38	11,28	4,39	11,48	4,41	1865	-0,27	0,784
The level of self-control in computer games (IS) (max=54)	23,77	8,15	22,89	7,89	24,72	8,39	1698	-1,11	0,266
Degree of the target orientation to computer games (IT) (max=18)	9,71	3,83	9,28	4,01	10,17	3,6	1643	-1,39	0,165
Parental attitude to the computer-game activity of children (entourage's attitude)(IP) (max=12)	2,94	1,19	3,00	1,1	2,88	1,29	1739	-0,97	0,333
Scale of preference for communication with the heroes of the computer games to real communication (IC) (max=18)	7,3	3,18	6,81	3,33	7,82	2,95	1544,5	-1,89	0,059
Computer Dependence Index (max=37)	15,87	5,25	15,27	5,25	16,51	5,22	1700,5	-1,10	0,272

Initially, a test questionnaire developed by A.V. Grishina, is intended for teens, therefore, the use of the norms proposed by the author for assessing the early adulthood group is not legitimate even taking into account the modifications of the questions we have carried out, but, nevertheless, we can evaluate the data we have obtained in a different way. Table 10 shows average scores that are lower than the scale averages, which we can interpret as a moderate level of involvement in computer games. The scale of the attitude of the environment to computer games requires special mention - here the average score we received is almost equal to the minimum (min = 2). When evaluating according to the standards of the methodology, we found that in the total sample 10.5% of respondents are prone to computer-game addiction, while for men these figures are higher (11.7%) than for women (9.4%).

3.2.2. Parameters of Internet addiction and computer-game engagement in adolescence

Table 11. Chen scale Internet addiction scores and the results of a comparative analysis of women and men in adolescent group

		Com (Compulsive symptoms)	Wit (Withdrawal symptoms)	Tol (Tolerance symptoms)	IH (Interpersonal and health problems)	TM (Time management problems)	Key Symptoms of Internet Addiction (Com + Wit+ Tol)	Internet Addiction Problem Scale (IH+ TM)	Total CIAS score
All sample	M	11,17	12,6	8,24	12,31	9,55	32	21,86	53,86
	SD	3,08	3,7	3,32	3,78	3,12	8,32	6,29	13,68
	%	21,4	9,5	19	11,9	2,4	14,3	2,4	26,2
Fem ale	M	11,7	12,95	9,2	13,65	10,05	33,85	23,7	57,55
	SD	2,87	3,63	3,27	3,15	2,84	8,05	5,55	12,43
	%	25	10	30	10	0	15	0	35

Continuation of the table 11

Male	M	10,68	12,27	7,36	11,09	9,09	30,32	20,18	50,5
	SD	3,26	3,81	3,19	3,96	3,35	8,37	6,58	14,16
	%	18,2	9,1	9,1	13,6	4,5	13,6	4,5	18,2
	U	177,5	197	145,5	127	174	163,5	139,5	139,5
	z	-1,08	0,58	1,89	2,36	1,17	1,43	2,03	2,03
	Sig n.	0,282	0,561	0,058	0,018	0,241	0,154	0,042	0,042

Note. % - percentage of people with severe symptoms in the sample

In general, the level of Internet addiction in the sample during adolescence can be described as a tendency to develop Internet addictive behavior, while girls have higher average scores than boys on the subscales of intrapersonal problems and health-related problems and problems associated with Internet addiction ($p < 0.05$) (Table 11).

According to the test of T.A. Nikitina and A.Yu. Egorov, the scores of Internet addiction are at the lower border of the risk zone, averaging 10.64 points (16.7% of the sample are addicted), for girls the average indicator was 11.05 points (20% of the sample is addicted), and for boys 10.27 points (13.6% of the sample is addicted).

Table 12. Indicators of computer-game engagement according to the questionnaire by A.V. Grishina (in the author's modification)

	All sample		Female		Male		U	z	Sign.
	M	SD	M	SD	M	SD			
Emotional attitude to computer games (IA) (max=30)	12,05	5,01	11,05	4,62	12,95	5,28	164,5	-1,41	0,16
The level of self-control in computer games (IS) (max=54)	24,55	8,71	23,9	8,26	25,14	9,25	210	-0,25	0,801
Degree of the target orientation to computer games (IT) (max=18)	10,5	3,82	9,75	4,22	11,18	3,38	180	-1,01	0,311

Continuation of the table 12

Parental attitude to the computer-game activity of children (entourage's attitude)(IP) (max=12)	3,24	1,71	3,15	1,27	3,32	2,06	207	-0,35	0,729
Scale of preference for communication with the heroes of the computer games to real communication (IC) (max=18)	6,45	2,85	5,7	2,83	7,14	2,75	152,5	-1,72	0,086
Computer Dependence Index (max=37)	16,12	5,48	15,32	5,36	16,85	5,6	197	-0,58	0,562

In table 12 presented the average scores, which are lower than the average scores on the scales, which we can interpret as a moderate level of involvement in computer games. A normative assessment showed that in the overall sample, 11.9% of respondents are subject to computer-game addiction, while these rates are higher for men (18.2%) than for women (10.0%).

Table 13. Scores of involvement in computer games according to author's questionnaire

	Mean	Standard Deviation
Addiction	0,31	1,04
Sense of community	-0,38	0,82
Emotional support	-0,31	0,75
Immersion	0,01	0,92
Flow	-0,05	0,75
Identification	-0,20	0,91

According to the author's questionnaire, we obtained that, in general, the respondents have the average severity of the types of involvement, except for the involvement in type of addiction, it is expressed at a high level (Table 13).

3.3. Personality traits of computer game players

3.3.1. Personality traits of early adulthood group

Let's present the results obtained using the methods of the personality block:

- Hexaco-60 (M. Ashton, K. Lee) adapted by M.S. Egorova, O.V. Parshikova
- The self-regulation aptitude questionnaire by N.M. Pejsahov et al.
- Moral Foundations Questionnaire (J. Graham et al on basis of J. Haidt's theory).

Data on personality traits are presented in Table 14. Facet data can be found in the appendix D.

We compared the data obtained by us with the data of the general Russian sample presented in publications on questionnaire's validation using a one-sample t-test. There were significant differences on three scales. Those who play computer games are characterized by higher introversion ($p < 0.001$), agreeableness ($p < 0.01$) and less consciousness ($p < 0.001$). Also at the trend level ($p < 0.1$) we can note that they are characterized by lower scores of Openness to Experience and Honesty. The average portrait of the player is shown in figure 7.

Next, we compared the data of the male part of the sample with the male part of the average sample and the female part with the female part. Thus, male players are characterized by a higher scores of the Honesty/Modesty factor ($p < 0.05$), and they are more introverted ($p < 0.001$) and less conscious ($p < 0.01$). At the trend level, they are more emotional and agreeable friendly ($p < 0.1$).

Playing women are more introverted ($p < 0.001$), more agreeable ($p < 0.05$) and less conscientious ($p < 0.001$). At the trend level ($p < 0.1$), they have a slightly less pronounced Honesty/Humilty factor.

Table 14. Hexaco scores

Dispositional traits		Honesty-	Emotionality	Extraversion	Agreeab-	Conscien-	Openness to
M (All sample)	Mean and standard deviation general Russian sample	3,41	3,21	3,31	2,84	3,52	3,55
SD (All sample)		0,69	0,69	0,72	0,63	0,61	0,6
M (Female)		3,49	3,47	3,27	2,84	3,54	3,57
SD (Female)		0,67	0,62	0,71	0,63	0,6	0,58
M(Male)		3,32	2,83	3,34	2,83	3,51	3,49
SD (Male)		0,7	0,6	0,73	0,65	0,62	0,62
M (All sample)	Mean and standard deviation sample of gamers	3,38	3,18	2,76	2,99	3,3	3,46
SD (All sample)		0,61	0,69	0,72	0,6	0,52	0,54
M (Female)		3,29	3,37	2,65	3,02	3,32	3,54
SD (Female)		0,66	0,67	0,8	0,6	0,52	0,52
M(Male)		3,48	2,98	2,88	2,96	3,28	3,38
SD (Male)		0,54	0,66	0,6	0,61	0,54	0,54
U	1565		1210,5	1536	1758,5	1851,5	1608
Z	-1,78		-3,55	-1,92	-0,81	-0,34	-1,56
Sign.	0,076		0	0,055	0,419	0,732	0,119



Figure 7 - Average HEXACO portrait of the gamer

Table 15. The self-regulation aptitude questionnaire by N.M. Peisakhov et al scores

Scale (max=6)	Mean	SD	Level of self-regulation
Analysis of contradictions	3,19	1,58	Average
Prognostics	3,71	3,47	Average
Goal definition	3,22	1,58	Average
Planning	3,56	1,58	Average
Decision-making	3,23	1,36	Average
Criteria for assessing the quality	4,05	1,64	Above average
Self-control	3,85	1,43	Average
Correction	3,22	1,53	Average
Total score	28,02	10,25	Average

The ability of self-regulation according to the questionnaire of N.M. Peisakhov et al among the players can be assessed as an average (Table 15).

Table 16. MFQ-30 scores

Moral foundations		Забота/ Care	Справедливость /Fairness	Лояльность/ Loyalty	Уважение/ Respect	Чистота/ Purity
M (All sample)	Mean and standard deviation general Russian sample	3,51	3,53	2,94	2,67	3,15
SD (All sample)		0,76	0,67	0,76	0,74	0,78
M (Female)		3,5	3,48	2,9	2,62	3,2
SD (Female)		0,71	0,61	0,7	0,72	0,79
M(Male)		3,11	3,34	3,1	2,92	3,23
SD (Male)		0,89	0,75	0,91	0,77	0,72
M (All sample)	Mean and standard deviation sample of gamers	3,45	3,74	2,48	2,33	2,38
SD (All sample)		0,76	0,71	0,77	0,85	0,93
M (Female)		3,56	3,75	2,52	2,21	2,41
SD (Female)		0,78	0,62	0,82	0,89	1,02
M(Male)		3,33	3,72	2,44	2,46	2,34
SD (Male)		0,74	0,8	0,73	0,78	0,84
U	Comparative analysis of female and male players	1504,5	1843	1763,5	1613	1758
Z		-2,09	-0,39	-0,79	-1,54	-0,82
Sign.		0,037	0,699	0,432	0,124	0,417

According to the method of moral foundations, we obtained the following differences with the all-Russian sample [Sychev O.A., Protasova I.N., Belousov K.I., 2018] (Table 16):

- Higher level of fairness ($p < 0.01$);
- Lower level of loyalty ($p < 0.001$);
- Lower level of respect (for authorities) ($p < 0.001$);
- Lower level of purity ($p < 0.001$);

We see a similar picture in the male players singled out in a separate group:

- Higher level of care ($p < 0.05$);
- Higher level of fairness ($p < 0.001$);
- Lower level of loyalty ($p < 0.001$);
- Lower level of respect (for authorities) ($p < 0.001$);
- Lower level of purity ($p < 0.001$);

In women players group we see:

- Higher level of fairness ($p < 0.001$);
- Lower level of intragroup loyalty ($p < 0.001$);
- Lower level of respect (for authorities) ($p < 0.001$);
- Lower level of purity ($p < 0.001$).

3.3.2. Personality traits of adolescent group

By analogy with the analysis presented in the previous paragraph, we analyzed the data obtained for the adolescent group.

For the Hexaco methodology, the scores on the scales of personality traits are presented in Table 17. Data on facets is presented in the appendix D.

Table 17. Hexaco scores

Dispositional traits		Honesty-Humility	Emotionality	Extraversion	Agreeableness	Conscientiousness	Openness to Experience
M (All sample)		3,26	3,12	2,71	3,00	3,13	3,20
SD (All sample)		0,615	0,58	0,82	0,51	0,54	0,54
M (Female)		3,12	3,21	2,77	3,12	3,24	3,24
SD (Female)		0,69	0,58	0,91	0,45	0,56	0,55
M (Male)		3,38	3,03	2,65	2,89	3,02	3,18
SD (Male)		0,519	0,59	0,76	0,54	0,52	0,55
M (All sample)		159	196,5	202	163,5	167,5	217
SD (All sample)		-1,54	-0,59	-0,45	-1,43	-1,32	-0,08
M (Female)	Mean and standard deviation sample of gamers	0,124	0,553	0,65	0,154	0,185	0,94
SD (Female)		3,26	3,12	2,71	3,00	3,13	3,20
M (Male)		0,615	0,58	0,82	0,51	0,54	0,54
SD (Male)		3,12	3,21	2,77	3,12	3,24	3,24
U		0,69	0,58	0,91	0,45	0,56	0,55
Z		3,38	3,03	2,65	2,89	3,02	3,18
Sign.		0,519	0,59	0,76	0,54	0,52	0,55

In the adolescent group, we can note lower levels of extraversion ($p<0.001$), conscientiousness ($p<0.001$) and openness to experience ($p<0.001$) than has the general Russian sample, but at the same time, higher level of agreeableness at the trend level ($p<0.1$).

Boys who are fond of computer games in relation to average men are more introverted ($p<0.01$), less conscientious ($p<0.01$) and less open to experience ($p<0.05$).

Compared to average women, female players have lower scores on the Honesty/Humility factor ($p<0.05$), less conscientiousness ($p<0.05$) and openness to experience ($p<0.05$), as well as higher introversion ($p<0.05$) and agreeableness ($p<0.05$). At the same time, at the trend level ($p<0.1$), we observe less emotionality in girls.

Table 18. The self-regulation aptitude questionnaire by N.M. Peisakhov et al. scores

Scale (max=6)	Mean	SD	Level of self-regulation
Analysis of contradictions	2,90	1,16	Below average
Prognostics	3,43	1,82	Below average
Goal definition	2,86	1,42	Below average
Planning	3,19	1,29	Below average
Decision-making	3,07	1,33	Below average
Criteria for assessing the quality	3,83	1,67	Average
Self-control	3,71	1,49	Average
Correction	3,00	1,51	Below average
Total score	26,00	8,61	Below average

The ability to self-regulation according to the questionnaire of N.M. Peysakhov et al among the players can be assessed as being at a level below the average. Arom a theoretical point of view it is explained by the fact that during this period the mechanisms of self-regulation are still being formed (Table 18).

Table 19. MFQ-30 scores

Moral foundations		Забота/ Care	Справедливость /Fairness	Лояльность/ Loyalty	Уважение/ Respect	Чистота/ Purity
Mean and standard deviation general Russian sample	M (All sample)	3,28	3,58	2,63	2,55	2,55
	SD (All sample)	0,91	0,82	0,69	0,76	0,98
	M (Female)	3,5	3,6	2,77	2,58	2,53
	SD (Female)	0,97	0,84	0,79	0,84	1,15
	M(Male)	3,08	3,57	2,51	2,53	2,57
	SD (Male)	0,81	0,82	0,58	0,7	0,82
Mean and standard deviation sample of gamers	M (All sample)	140	204	176,5	190	208,5
	SD (All sample)	-2,03	-0,41	-1,10	-0,76	-0,29
	M (Female)	0,043	0,685	0,271	0,448	0,771
	SD (Female)	3,28	3,58	2,63	2,55	2,55
	M(Male)	0,91	0,82	0,69	0,76	0,98
	SD (Male)	3,5	3,6	2,77	2,58	2,53
Comparative analysis of female and male players	U	0,97	0,84	0,79	0,84	1,15
	Z	3,08	3,57	2,51	2,53	2,57
	Sign.	0,81	0,82	0,58	0,7	0,82

We obtained the following differences with the general Russian sample in results of the questionnaire of moral foundations [Sychev O.A., Protasova I.N., Belousov K.I., 2018] (Table 19):

- Lower level of fairness ($p < 0.1$);
- Lower level of intragroup loyalty ($p < 0.01$);
- Lower level of purity ($p < 0.001$);

Male players are characterized by a lower level of loyalty ($p < 0.01$), a lower level of respect (to authorities) ($p < 0.05$) and a lower level of purity ($p < 0.01$).

Female players differ at the trend level by the lower level of purity ($p < 0.1$).

3.4. Crisis experiences and stress suffering of computer-game players

3.4.1. Crisis experiences and stress suffering in early adulthood group

Computer game players in the group of early adulthood have strongly pronounced crisis experiences. According to the questionnaire by V.R. Manukyan, the average total score in the sample is 83.36 out of 240 possible, which corresponds to 34.7%, with a variation from 0 to 190 (79.2%). The norm is the number of primary scores from 31 to 70 [Golovey L.A. et al., 2013]. The most pronounced crises are the crisis of hopelessness (51%), non-realization (47%) and desolation (46%) (Table 20).

Table 20. Scores of crisis experiences questionnaire by V.R. Manukyan

Type of crisis experience		a general psychological situation of crisis	Identity crisis (self- determination)	crisis of education	professional crisis	crisis of entering adulthood	Total
All sample	M	3,21	3,73	27,79	9,92	37,71	83,36
	SD	3,41	3,82	22,4	8,7	28,81	53,3
	M %	32,11	37,34	25,26	33,07	26,94	34,73
Female	M	3,23	4,77	33,39	10,39	43,78	94,56
	SD	3,59	4,05	19,81	7,82	24,98	48,6
	M %	32,34	47,66	30,36	34,64	31,27	39,4
Male	M	3,35	2,7	23,23	9,23	32,47	71,92
	SD	3,25	3,27	23,94	9,58	31,58	55,95
	M %	33,5	27	21,12	30,78	23,19	29,97
U		1853	1348	1281	1630	1333,5	1407,5
Z		-0,34	-2,91	-3,2	-1,45	-2,93	-2,56
Sign.		0,732	0,004	0,001	0,146	0,003	0,01

Note. M % - the average severity of crisis experiences, expressed in percent

Continuation of the table 20

Type of crisis experience		crisis of non-realization	crisis of hopelessness	crisis of desolation	biographical crisis
All sample	M	9,47	15,31	13,92	38,7
	SD	6,36	10,03	8,61	22,8
	M %	47,34	51,04	46,41	48,38%
Female	M	10,3	16,91	15,58	42,78
	SD	6,12	10,23	8,14	21,92
	M %	51,48	56,35	51,93	53,48%
Male	M	8,47	13,07	11,87	33,4
	SD	6,53	9,5	8,75	22,91
	M %	42,33	43,56	39,56	41,75%
U	1590,5	1492	1452	1447,500	
Z	-1,65	-2,15	-2,34	-2,364	
Sign.	0,099	0,032	0,019	0,018	

Note. M % - the average severity of crisis experiences, expressed in percent

Table 21. Questionnaire of daily stress scores

Type of stress suffering		Family problems	Surrounding reality	Well-being - Loneliness	General well-being	Competition
Mean and standard deviation general Russian sample	M (Female)	27,51	14,21	25,00	29,82	25,47
	SD (Female)	22,83	17,56	21,00	20,67	21,37
	M (Male)	19,11	10,97	14,83	20,89	16,32
	SD (Male)	20,31	15,74	17,22	18,91	18,81
Mean and standard deviation sample of gamers	M (Female)	14,44	8,41	18,63	18,97	13,41
	SD (Female)	10,9	6,91	9,42	9,69	7,97
	M (Male)	9,67	9,83	11,57	15,37	11,03
	SD(Male)	10,86	11,2	12,04	11,53	11,1
Comparative analysis of female and male players	U	1365	1829,5	1068,5	1477	1426,5
	Z	-2,784	-0,454	-4,262	-2,217	-2,471
	Sign.	0,005	0,65	0,00	0,027	0,013

Continuation of the table 21

Type of stress suffering		Work	Relationships with others	Ruining of plans	Finance	Planning
Mean and standard deviation general Russian sample	M (Female)	31,29	15,88	13,68	24,61	19,49
	SD (Female)	22,07	17,88	17,6	23,31	19,33
	M (Male)	24,88	10,74	15,86	21,67	12,7
	SD (Male)	21,49	16,45	19,18	22,24	15,42
Mean and standard deviation sample of gamers	M (Female)	36,06	25,52	9,83	29,44	14,98
	SD (Female)	16,93	17,95	8,17	14,74	9,51
	M (Male)	33,92	20,22	10,67	26,52	9,45
	SD (Male)	25,29	22,53	10,14	26,74	9,06
Comparative analysis of female and male players	U	1728	1432,5	1911,5	1455	1232,5
	Z	-0,963	-2,439	-0,043	-2,33	-3,443
	Sign.	0,336	0,015	0,966	0,02	0,001

With regard to stress suffering, the picture is not so unambiguous: according to the method of M.D. Petrash scores on some scales exceed the average in the general sample, while on others they are lower [Savenysheva S.S., Golovei L.A., Petrash M.D., Strizhitskaya O.Yu., 2019]. The most pronounced among the players are feelings of financial well-being (46.8%) and feelings related to work and affairs (34.3%) (Table 21).

We also tested the significance of obtained differences using a one-sample t-test. The publications do not provide results for the nationwide sample, so we could only compare women with women and men with men.

For male players, significant differences from the general Russian sample are the indicators on the scales «Ruining of plans», «Family problems», «General well-being» and «Competition» ($p < 0.001$), as well as «Planning», «Relationships with others» ($p < 0.01$), «Work» and «Well-being - Loneliness» ($p < 0.05$). Men's scores on the Relationships with Others and Work scales are higher than those of the average sample.

For female players, differences are significant on all scales, while on the scales «Relationships with others», «Ruining of plans», «Planning», «Family problems», «Surrounding reality», «Well-being - Loneliness», «General well-being» and «Competition» the significance of differences with average women is less than 0.001, and on the scales «Finance» and «Work - Affairs» - 0.05. The scores on the scales «Relationships with others», «Work», «Finances» of female players are higher than those of the average sample, and lower on the other mentioned scales (Figure 8).

The total average score according to the «Stress scale» is 281. The normative average is 767, which can be interpreted as a small number of global stressors that players faced.

On the other hand, we obtained an index of resourcefulness from the players using the Loss and Acquisition of Personal Resources (LPPR) method (N.E. Vodopyanova, M.V. Stein) equal to 1.22, which is high according to the

standards and a low level of resistance to sources of stress (E.V. Raspopin) - 120.94 primary points. The primary scores on the scales «I am myself», «Other people» and «World around» are, respectively, 42.75, 42.97, 35.22 points.

According to the method «Self-assessment of the emotional states» (A. Wessman, D. Ricks), the players assess their emotional state as average, while this is average with 22.41 mean total scores (closer to high) and 6.05, 4.98, 5.72 and 5.66 on the scales «Tranquility-anxiety», «Energy - fatigue», «Elation-depression» and «Self-confidence-inadequacy», respectively.

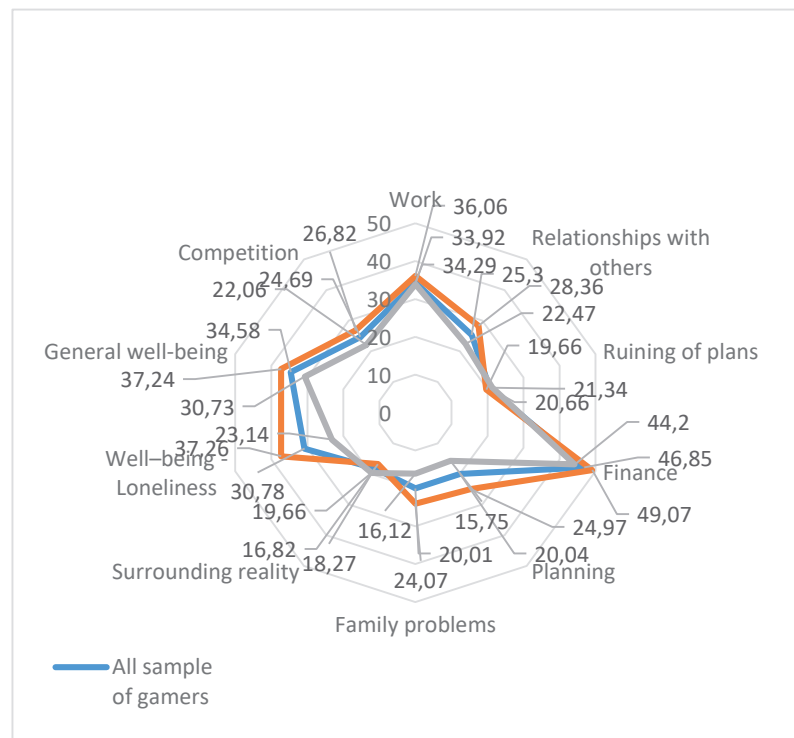


Figure 8 - Portrait of gamers' stress suffering

3.4.2. Crisis experiences and stress suffering in adolescent group

The questionnaire has no norms, however, taking into account the fact that the maximum score on each scale is 50, and the total score is 200, we can interpret our results as a moderate severity of crisis experiences (Table 22).

Table 22. Questionnaire of crisis experiences for high schoolers (A.A. Bannova, V.E. Vasilenko) scores

Type of crisis experience	energy pit	Dissatisfaction with the present	Relationship difficulties	Problems of self-determination, identity, fear of the future	Total	
All sample	M	18,95	15,67	13,07	14,43	62,12
	SD	9,34	10,11	7,73	10,62	29,05
Girls	M	21	15,25	14,85	13,95	65,05
	SD	9,62	8,87	9,37	11,99	33,08
Boys	M	17,09	16,05	11,45	14,86	59,45
	SD	8,87	11,31	5,61	9,48	25,32
U		162,5	214,5	186	171,5	207,5
Z		-1,451	-0,139	-0,858	-1,223	-0,32
Sign.		0,147	0,89	0,391	0,221	0,753

For male players, we observe lower scores on the scale «Ruining of plans» ($p < 0.01$), «Planning» ($p < 0.001$), «Family problems» ($p < 0.01$), «Well-being – Loneliness» ($p < 0.05$), «General well-being» ($p < 0.001$) and «Competition» ($p < 0.05$).

For female players, we observe a number of stressful experiences that are at a higher level than the average sample, namely: «Relationships with others» ($p < 0.05$) and «Finance» ($p < 0.01$), while on other scales, the average scores obtained, on the contrary, are below the normative values. Such scales are the scales: «Ruining of plans» ($p < 0.05$), «Planning» ($p < 0.001$), «Family problems» ($p < 0.001$), «Surrounding reality» ($p < 0.001$), «Well-being - Loneliness» ($p < 0.001$), «General well-being» ($p < 0.001$) and «Competition» ($p < 0.001$) (Table 23).

Table 23. Questionnaire of daily stress scores

Type of stress suffering	Mean and standard deviation sample of gamers				Comparative analysis of girls and boys gamers		
	Girls		Boys		U	Z	Sign.
	M	SD	M	SD			
Work	37,55	17,37	25,95	19,75	135,500	-2,131	0,033
Relationships with others	23,00	13,40	17,73	22,53	122,000	-2,472	0,013
Ruining of plans	9,40	7,06	9,50	7,86	219,500	-0,013	0,990
Finance	32,10	11,40	24,82	26,34	110,000	-2,773	0,006
Planning	12,05	6,72	6,59	7,18	106,000	-2,882	0,004
Family problems	13,05	10,55	9,18	12,44	143,000	-1,947	0,052
Surrounding reality	9,30	5,09	8,50	11,38	153,000	-1,696	0,090
Well-being - Loneliness	18,30	7,19	9,59	10,31	84,000	-3,432	0,001
General well-being	17,70	7,62	11,05	7,61	114,500	-2,662	0,008
Competition	14,30	7,86	10,05	11,28	146,000	-1,868	0,062

According to the «Stress scale», the total average score is 212, and the average for the population is 767. This means that the level of global stressors among players is much lower.

The average resource index according to the questionnaire «Loss and acquisition of personal resources» (N.E. Vodopyanova, M.V. Stein) is 1.18, which is high according to the standards.

On the other hand, according to the scale of resistance to sources of stress (E.V. Raspopin), players show low levels of stress resistance with average primary scores on the scale «I am myself» - 43.00, on the scale «Other people» - 43.86, on the scale «World Around» - 36.52, and 123.00 is mean total score.

According to the method «Self-assessment of emotional states» (A. Wessman, D. Ricks), the players evaluate their emotional state as average, while this is average with 21.98 mean total scores (closer to high) and 6.02, 5.07, 5.52 and 5.35 on the scales «Tranquility-anxiety», «Energy - fatigue», «Elation-depression» and «Self-confidence-inadequacy», respectively.

3.5. Comparative analysis by the level of gaming activity

3.5.1. Comparative analysis in the early adulthood group

All respondents reported that they had computer gaming experience, so we drew the line between active players and those who play little as follows: we considered active players to be respondents who play computer games once a week or more often (97 people), who play a little (27 people) - less than once a week.

Checking with the Shapiro-Wilk test showed the absence of a normal distribution in the samples, so we decided to use the Mann-Whitney U-test. Based on the results of the comparative analysis, we obtained the following differences between the groups of active and low-gaming players.

The fact that part of the types of involvement is more pronounced in active players, namely Addiction ($p < 0.001$), Sense of community ($p < 0.01$), Emotional support ($p < 0.05$) and Immersion ($p < 0.01$) does not causes controversy. The level of engagement according to the questionnaire by A.V. Grishina is higher, which is reflected both in the total index ($p < 0.001$), and in the scales of Emotional attitude ($p < 0.001$), Self-control ($p < 0.001$), Target orientation ($p < 0.001$), Parental attitude (entourage's attitude) ($p < 0.05$) and Preference for communication with the heroes of the computer games ($p < 0.001$).

Those who actively play have less emotional losses over the past six months ($p < 0.05$) (questionnaire by N.E. Vodopyanova and M.V. Stein), fewer experiences of a crisis of desolation ($p < 0.05$) (questionnaire by V.R. Manukyan), and a smaller number of stressful experiences both in the long term in general ($p < 0.05$), especially from the professional sphere ($p < 0.05$) (stress scale M.B. Marx), and in everyday stressors from the financial side of life ($p < 0.05$), from the side of planning ($p < 0.05$), family ($p < 0.05$), general well-being ($p < 0.05$) and forced competition ($p < 0.05$) (method of M.D. Petrash).

Active players have a greater ability to self-regulation, which is expressed in the ability to better assess contradictions ($p < 0.05$) and quickly move from thinking directly to action ($p < 0.05$) (method of N.M. Peisakhov), they are also less anxious ($p < 0.05$) and more critical in their assessments of other people ($p < 0.05$) (Hexaco).

3.5.2. Comparative analysis in adolescent group

Just as in the early adulthood group, all respondents reported that they had computer gaming experience, and therefore we drew the line between those who actively play and those who play little in the same way as in the early adulthood group. Thus, 35 people are actively playing in the sample, and 7 are low-playing.

The presence of significant differences between active players and low-gamers in terms of the factors Addiction ($p < 0.001$), Immersion ($p < 0.05$) and Flow

($p < 0.05$) with higher scores among active players seems natural, just the same as well as differences in the questionnaires by T.A. Nikitina and A.Yu. Egorov ($p < 0.001$) and by A.V. Grishina, both on the total score ($p < 0.001$) and on a number of scales: Emotional attitude to computer games ($p < 0.01$), Self-control level in computer games ($p < 0.01$), the Target orientation to computer games ($p < 0.01$) and the Scale of the level of preference for communication with the heroes of the computer games to real communication ($p < 0.001$).

In terms of personality traits, those who actively play are less anxious ($p < 0.01$), less gentle ($p < 0.05$) and unconventional ($p < 0.01$), but more creative ($p < 0.01$). They are less inclined to respect authorities ($p < 0.05$) and experience less stress suffering from finance ($p < 0.01$), planning ($p < 0.05$) and family ($p < 0.001$).

3.6. Comparative analysis of adolescent and young adult players of computer games

Next, we compared the group of adolescence and the group of early adulthood. Thus adolescents, have more pronounced symptoms of Internet addiction, both on the superscale of Key symptoms ($p < 0.05$), and on the scales of compulsive symptoms ($p < 0.05$) and withdrawal symptoms ($p < 0.05$). According to the author's questionnaire, we see that adolescents have a lesser degree of such type of involvement as «Sense of community» ($p < 0.05$), which indicates that they are less looking for communication in games. In terms of personality traits, adolescents are less diligent ($p < 0.05$) and less open to experience ($p < 0.01$), which mainly manifests itself as a lower level of curiosity ($p < 0.05$).

The obtained differences between the group of early adulthood and youth are consistent with research data on age characteristics. So, for personality traits we see lower scores of Curiosity, which confirms the statement that cognitive issues occupy a very modest place in a significant part of older adolescents and young men

[Shumakova N. B., 2003]; lower scores of the Diligence facet, which may indicate the ongoing process of forming volitional qualities, and lower scores on the facet of openness to experience signal about youthful maximalism, and the tendency of this period's people to see the world as black and white.

The higher expression of the symptoms of Internet addiction in adolescence compared to adults echoes the data of E.Yu. Kazarinova and A.B. Kholmogorova [Kazarinova E.Yu., Kholmogorova A.B., 2021], who received differences between schoolchildren and students at the level of a trend, and lower scores on the Sense of community factor, in fact, reflect the inclination of adolescents to isolation and alienation.

A comparative analysis of the adolescent group and the early adulthood group was published as theses [Glinkina L. S., Vasilenko V. E. 2022 d].

3.7. Predictors of preferences between different types of computer games and involvement in them

3.7.1. Predictors of preferences between different types of computer games in early adulthood

Next, using regression analysis, we determined the predictors of involvement in various types of computer games. Dependent variables were game preferences by existence of character, existence of moral choice, number of players, and camera position, and independent variables were indicators of personality traits, as well as crisis experiences and stress suffering according to psychodiagnostic methods. Preliminary analysis on a smaller sample was published in articles [Glinkina L.S, Vasilenko V.E, 2021 a, Glinkina L.S, Vasilenko V.E, 2021 b and Glinkina L., Vasilenko V., 2022 c.]

Table 24. Regression analysis data for the model with Existence of character on the entire sample

Model for «Existence of character»			
R= 0,743 R²= 0,220			
	Beta	t	Sign.
(Constant)		8,104	,000
Hexaco			
Diligence	-0,280	-3,355	0,001
Aesthetic Appreciation	0,250	3,106	0,002
Creativity	0,187	2,186	0,031
Moral Foundation Questionare			
Authority	-0,165	-2,045	0,043
Scale of resistance to sources of stress			
World around	-0,244	-2,915	0,004
The self-regulation aptitude questionnaire			
Decision-making	0,282	3,060	0,003
Questionnaire of daily stress			
Family problems	-0,229	-2,756	0,007

22% of preference for games in terms of character is explained by personality traits and stress suffering. Those who favor games with a character more are characterized by less diligence, more developed aesthetic sense and more creativity. They make decisions easier, but at the same time they think about the world around them as more stressful place and respect authorities less. Also, those who prefer games with a character experience less stress suffering from the family problems (Table 24).

Table 25. Regression analysis data for the model with Existence of moral choice on the entire sample

Model for «Existence of moral choice»			
R= 0,193 R²= 0,037			
	Beta	t	Sign.
(Constant)		25,783	0,000
Hexaco			
Sociability	0,193	2,169	0,032

The preferences of games in terms of the presence or absence of a moral choice are only 3.7% explained by the factors we proposed, namely, sociability. Those who prefer games with moral choices have higher scores on this scale of Hexaco (Table 25).

Table 26. Regression analysis data for the model with Existence of character on the entire sample

Model for «Number of players»			
R= 0,588 R²= 0,346			
	Beta	t	Sign.
(Constant)		4,800	0,000
Hexaco			
Social Boldness	0,226	2,964	0,004
Gentleness	-0,172	-2,149	0,034
Unconventionality	-0,290	-3,769	0,000
Flexibility	-0,181	-2,286	0,024
Creativity	0,172	2,216	0,029
Self-assessment of the emotional states			
Tranquility-anxiety	0,330	4,039	0,000
Questionnaire of daily stress			
General well-being	0,180	2,253	0,026

Game preferences by number of players (single-player, cooperative, multiplayer) are 34.6% explained by personality traits and stressful experiences. Those who prefer games with a large number of players are bolder in social situations and more creative, but at the same time they are less flexible in communication, less gentle, and more critical of the eccentricity of other people. Those who play multiplayer games feel more relaxed and note fewer stressors from their general well-being (Table 26).

For a model with position of the camera towards the playing field, the regression equation does not allow us to derive a single significant predictor within the structure of predictors proposed by us.

3.7.2. Predictors of preferences for different types of computer games in adolescence

Table 27. Regression analysis data for the model with Existence of character on the entire sample

Model for «Existence of character»			
R= 0,916 R²= 0,839			
	Beta	t	Sign.
(Constant)		2,983	0,006
Hexaco			
Forgivingness	-0,329	-3,864	0,001
Social Boldness	0,361	4,322	0,000
Moral Foundation Questionare			
Authority	-0,258	-3,132	0,004
Fairness	0,382	4,261	0,000
Questionnaire of crisis experiences for high schoolers			
Energy pit	0,345	4,392	0,000
Self-assessment of the emotional states			
Tranquility-anxiety	0,182	2,259	0,031
Questionnaire of daily stress			
Planning	-0,643	-6,100	0,000
Well-being - Loneliness	0,380	3,487	0,001
The stress scale			
At the study level	0,403	4,151	0,000
At the level of professional life	0,265	3,179	0,003

83.9% of young people's preference for games in terms of character is explained by personality traits, crisis experiences and stress suffering. Those who prefer games with a character are less forgiving but bolder in social situations. Adolescents who prefer playing with a character to a greater extent have higher score on the Fairness moral foundation, but lower ones on Authority. At the same time, they have more crisis experiences in the form of an energy pit and stress suffering in the form of well-being and feeling of loneliness. In long term, they report more stress suffering at the study and professional life levels. On the other hand, they feel more relaxed and suffer less from the stress associated with planning (Table 27).

Table 28. Regression analysis data for the model with Existence of moral choice on the entire sample

Model for «Existence of moral choice»			
R= 0,904 R²= 0,818			
	Beta	t	Sign.
(Constant)			
Hexaco			
Dependence	0,466	5,063	0,000
Sincerity	-0,413	-4,671	0,000
Modesty	0,348	3,844	0,001
Diligence	-0,469	-4,857	0,000
Forgivingness	-0,266	-2,748	0,010
The self-regulation aptitude questionnaire			
Correction	0,564	4,908	0,000
Questionnaire of crisis experiences for high schoolers			
Energy pit	-0,520	-5,480	0,000
Relationship difficulties	-0,309	-3,651	0,001
Questionnaire of daily stress			
Ruining of plans	-0,670	-6,792	0,000
Relationships with others	0,363	3,203	0,003

81.8% of adolescents' preference for games with or without ability of making moral choices is explained by personality traits, crisis and stressful experiences. Those who prefer games with a moral choice are more dependent on the emotional support of others, have a more modest, and have less sincerity, diligence, and forgivingness. They are better able to correct their behavior, which goes hand by hand with less crisis experiences, expressed in a state of loss of energy and difficulties in interacting with others. At the same time, paradoxically, these players note a higher level of stress suffering from interaction with them. Another type of stress that acts as a predictor is «Ruining of plans» - young men who prefer games with moral choice more say that they have fewer of these experiences (Table 28).

Table 29. Regression analysis data for the model with Number of players on the entire sample

Model for «Number of players»			
R= 0,793 R²= 0,629			
	Beta	t	Sign.
(Constant)		1,588	0,121
Self-assessment of the emotional states			
Tranquility-anxiety	0,400	3,656	0,001
Questionnaire of daily stress			
Competition	1,069	6,157	0,000
Planning	-0,876	-4,822	0,000
Work	0,468	3,220	0,003
The stress scale			
At the level of everyday life	-0,489	-4,333	0,000

Preferences between games by the number of players (single-player, cooperative, multiplayer) among adolescents are 62.9% explained by stress suffering and current well-being. Those who prefer games with a large number of players feel more relaxed on the one hand, while noting that they have fewer long-term stresses at the level of everyday life, and daily ones from planning. On the other hand, they experience more stress suffering from work and forced competition (Table 29).

Table 30. Regression analysis data for the model with Camera position on the entire sample

Model for «Camera position»			
R= 0,801 R²= 0,642			
	Beta	t	Sign.
(Constant)		-5,987	0,000
Hexaco			
Gentleness	0,671	5,507	0,000
Inquisitiveness	0,411	3,605	0,001
Questionnaire of daily stress			
Work	-0,285	-2,178	0,036
The questionnaire «Loss and acquisition of personal resources»			
Acquisition	0,827	5,848	0,000
Moral Foundation Questionare			
Fairness	0,422	4,067	0,000
The stress scale			
At the leisure level	-0,327	-2,916	0,006

Preferences of games by camera position (management, third person, first person) among adolescents are 64.2% explained by personality traits and stress

suffering. Those who prefer games with more fusion with the character are gentler and more inquisitive, they also have a stronger moral foundation of «Fairness», and they have noticed more acquisitions in their life over the past six months. On the other hand, the severity of stress suffering from work on daily basis and at the leisure level in the long term is lower for those people (Table 30).

3.7.3. Predictors of general involvement in computer games (regression analysis). Group of early adulthood

Table 31. Regression analysis data for the model with Computer Dependence Index on the entire sample

Model for Computer Dependence Index			
R= 0,655 R²= 0,429			
	Beta	t	Sign.
(Constant)		3,780	0,000
Hexaco			
Creativity	0,345	4,382	0,000
Liveliness	-0,317	-3,361	0,001
The self-regulation aptitude questionnaire			
Self-control	0,324	3,448	0,001
Criteria for assessing the quality	-0,194	-2,371	0,019
Crisis experiences questionnaire for the early adulthood period			
Crisis of education	0,343	3,053	0,003
Crisis of desolation	-0,597	-4,849	0,000
The crisis of hopelessness	0,483	3,598	0,000
Questionnaire of daily stress			
Family problems	-0,315	-3,858	0,000

Computer Dependence Index of questionnaire by A.V. Grishina turned out to be 42.9% explained by personality traits, crisis experiences and stress suffering. Players with high scores (i.e., more dependent on computer games) according to the methods of the personality block have a higher level of creativity, less understanding of the criteria for assessing the quality their behavior, but a greater ability to collect information about how the implementation of the activity plan they created is going.

These players report a greater severity of their crisis experiences: a crisis of learning and a crisis of futility, but less of a crisis of emptiness, they also note that they have less stressful experiences on the part of the family (Table 31).

3.7.4. Predictors of general involvement in computer games (regression analysis). Group of adolescence

Table 32. Regression analysis data for the model with Computer Dependence Index on the entire sample

Model for Computer Dependence Index R= 0,842 R²= 0,708			
	Beta	t	Sign.
(Constant)		2,724	0,010
Hexaco			
Sincerity	0,416	4,040	0,000
Creativity	0,432	3,640	0,001
Modesty	-0,237	-2,204	0,034
Self-assessment of the emotional states			
Elation-depression	-0,629	-5,875	0,000
Questionnaire of daily stress			
Family problems	-0,561	-5,951	0,000
The stress scale			
At the health level	-0,518	-4,629	0,000

In the adolescence group, the Computer Dependence Index is 70.8% explained by personality traits and stress suffering. Therefore, gamers that are more passionate have more sincerity, more creativity, and consider themselves as entitled to privileges. At the same time, despite fewer stress suffering, both from the side of the family and at the health level, they feel more depressed (Table 32).

3.7.5. Predictors of types of involvement in computer games (regression analysis). Group of early adulthood

Let's move to the results of the second block of regression analysis. The dependent variables were the factors of involvement in computer games obtained by us (according to the questionnaire), and the independent variables were personal

traits, as well as crisis experiences and stress suffering according to psychodiagnostic methods. These results were published in the article [Glinkina L. S., Vasilenko V. E. 2023].

Factor 1 «Addiction», according to the results of regression analysis, is 55.2% explained by personality traits, crisis experiences and stress suffering. Players with high scores on this factor are less dependent (on the emotional support of others) and fearful, but appear more creative and anxious, less self-confident and less energetic. They mention a greater number of daily stressors from work, but at the same time less from competition, the surrounding reality and affective connections, and they have more pronounced symptoms of a crisis of education, but less pronounced of an identity crisis (Table 33).

Table 33. Regression analysis data for factor 1 «Addiction» on the entire sample

Model for factor 1 «Addiction»			
R= 0,743 R²= 0,552			
	Beta	t	Sign.
(Constant)		0,128	0,898
Hexaco			
Dependence	-0,309	-3,937	0,000
Creativity	0,272	3,955	0,000
Anxiety	0,429	4,583	0,000
Fearfulness	-0,334	-3,793	0,000
Forgivingness	0,146	2,065	0,041
Crisis experiences questionnaire for the early adulthood period			
Crisis of education	0,591	6,435	0,000
Identity crisis (self-determination)	-0,220	-2,767	0,007
Self-assessment of the emotional states			
Self-confidence-inadequacy	-0,178	-2,069	0,041
Energy-fatigue	-0,132	-1,722	0,088
Questionnaire of daily stress			
Competition	-0,520	-5,651	0,000
Work	0,370	4,242	0,000
Surrounding reality	-0,171	-2,010	0,047
The stress scale			
At the level of affective connections	-0,232	-3,120	0,002

Table 34. Regression analysis data for factor 2 «Sense of community» on the entire sample

Model for factor 2 «Sense of community»			
R= 0,589, R²= 0,347			
	Beta	t	Sign.
(Constant)		1,896	0,061
Hexaco			
Aesthetic Appreciation	0,312	3,854	0,000
Dependence	0,254	2,740	0,007
Fearfulness	-0,301	-3,128	0,002
Moral Foundation Questionare			
Authority	-0,331	-4,189	0,000
Crisis experiences questionnaire for the early adulthood period			
Crisis of non-realization	0,486	3,917	0,000
Crisis of desolation	-0,359	-2,825	0,006
Questionnaire of daily stress			
Well-being - Loneliness	-0,351	-3,482	0,001
Scale of resistance to sources of stress			
World around	-0,187	-2,027	0,045

Factor 2 «Sense of community» is 34.7% explained by the influence of personality traits, crisis experiences and stress suffering. More likely to seek communication and communicate with co-players are people with a more pronounced crisis of non-realization and a less pronounced crisis of desolation, who have a greater dependence (on the emotional support of others), a more developed aesthetic sense and less fearfulness. At the same time, such people are less likely to respect authorities, feel lonely and perceive the world around them as hostile (Table 34).

38.9% of the variance of factor 3 «Emotional support» are explained by the feeling of stressfulness of the reality and personality traits. People who are more inclined to look for emotional support in the game are distinguished by a higher degree of dependence (from emotional support) and unconventionality, a weaker ability to predict upcoming events, and they respect authorities less. They make decisions easier and perceive other people less stressfully, but more - the world around them. Also, people who are more likely to seek emotional support in the game note that they have less acquired emotional resources (Table 35).

Table 35. Regression analysis data for factor 3 «Emotional support» on the entire sample

Model for factor 3 «Emotional support» R=0,624, R²= 0,389			
	Beta	t	Sign.
(Constant)		-2,492	0,014
Hexaco			
Dependence	0,388	4,559	0,000
Unconventionality	0,274	3,647	0,000
The self-regulation aptitude questionnaire			
Prognostics	-0,356	-4,023	0,000
Decision-making	0,268	2,775	0,006
Moral Foundation Questionare			
Authority	-0,170	-2,247	0,027
The questionnaire «Loss and acquisition of personal resources»			
Acquisition	-0,234	-2,923	0,004
Scale of resistance to sources of stress			
World around	-0,411	-4,508	0,000
Other people	0,351	4,071	0,000

47.6% of the variance of factor 4 - «Immersion» is explained by personality traits and stress suffering. Those players who tend to spend more time playing games are more sentimental, less prudent, less dependent, less likely to accept unusual in people, while they are less sensitive to cultural norms and have higher social self-esteem. They are better able to correct their behavior and make decisions faster, but they also suffer more stress of loneliness and less - from the family problems (Table 36).

Table 36. Regression analysis data for factor 4 «Immersion» on the entire sample

Model for factor 4 «Immersion» R=0,690 R²= 0,476			
	Beta	t	Sign.
(Constant)		1,510	0,134
Hexaco			
Unconventionality	-0,252	-3,314	0,001
Sentimentality	0,386	4,366	0,000
Dependence	-0,366	-3,895	0,000
Prudence	-0,345	-3,909	0,000
Social Self-Esteem	0,169	1,999	0,048

Continuation of the table 36

The self-regulation aptitude questionnaire			
Correction	0,346	4,031	0,000
Decision-making	0,187	2,063	0,041
Moral Foundation Questionare			
Purity	-0,273	-3,593	0,000
Questionnaire of daily stress			
Well-being - Loneliness	0,491	4,912	0,000
Family problems	-0,356	-4,173	0,000
The stress scale			
At the level of affective connections	0,193	2,684	0,008

Table 37. Regression analysis data for factor 5 «Flow» on the entire sample

Model for factor 5 «Flow»			
R= 0,822, R²= 0,676			
	Beta	t	Sign.
(Constant)		4,824	0,000
Hexaco			
Unconventionality	-0,292	-4,688	0,000
Sentimentality	-0,542	-7,226	0,000
Fearfulness	0,351	4,445	0,000
Flexibility	-0,264	-3,934	0,000
Conscientiousness	0,300	4,556	0,000
Aesthetic Appreciation	0,129	2,020	0,046
Diligence	-0,262	-4,185	0,000
The self-regulation aptitude questionnaire			
Criteria for assessing the quality	-0,144	-2,369	0,020
Moral Foundation Questionare			
Care	-0,338	-4,584	0,000
Purity	0,178	2,228	0,028
Loyalty (to the group)	0,314	3,559	0,001
Scale of resistance to sources of stress			
Other people	0,273	3,817	0,000
World around	-0,239	-2,991	0,003
Crisis experiences questionnaire for the early adulthood period			
Identity crisis (self-determination)	0,292	4,420	0,000
Questionnaire of daily stress			
Work	-0,276	-4,005	0,000
Surrounding reality	0,235	3,438	0,001
The stress scale			
At the level of affective connections	0,169	2,532	0,013

67.6% of the variance of factor 5 - «Flow» is explained by the influence of personality traits, crisis experiences and stress suffering. Players who are more likely to experience state of flow while using computer games have an indifference to luxury, they are more fearful, but they are less stubborn, less flexible in communication, less sentimental, have a more developed aesthetic sense, and are less able to accept unconventionality in people. They are more sensitive to cultural norms and the norms of the group, but they are less likely to care about others and understand less by what parameters the success of their actions can be evaluated. Also, people prone to flow state have more pronounced identity crisis experiences, mention less stressful experiences from work, but more from the surrounding reality and emotional connections. They perceive the world as more stressful, but at the same time they think of people as better attuned towards them (Table 37).

Table 38. Regression analysis data for factor 6 «Identification» on the entire sample

Model for factor 6 «Identification»			
R= 0,627, R²=0,393			
	Beta	t	Sign.
(Constant)		-3,901	0,000
Hexaco			
Perfectionism	0,276	3,514	0,001
Fairness	-0,278	-3,607	0,000
Unconventionality	0,182	2,343	0,021
The self-regulation aptitude questionnaire			
Goal definition	0,179	2,298	0,023
Questionnaire of daily stress			
Family problems	0,170	2,204	0,029
The questionnaire «Loss and acquisition of personal resources»			
Loss	0,214	2,644	0,009
The stress scale			
At the study level	-0,232	-2,974	0,004
At the level of professional life	0,184	2,253	0,026

39.3% of the variance of factor 6 - "Identification" is explained by the influence of stress suffering and personality traits. Players who are more likely to identify themselves with a computer game character mention a greater number of losses of emotional resources over the past six months, a greater severity of stress

on the part of family and professional life, but less on the part of studies. They have more perfectionistic tendencies and are more inclined to accept the unconventionality in people, but they are also less fair. In addition, players who are more likely to identify with the character are better able to predict the results of their actions (Table 38).

3.7.6. Predictors of types of involvement in computer games (regression analysis). Group of adolescence

Table 39. Regression analysis data for factor 1 «Addiction» on the entire sample

Model for factor 1 «Addiction»			
R= 0,814 R²= 0,663			
	Beta	t	Sign.
(Constant)		-3,391	0,002
Hexaco			
Creativity	0,283	2,570	0,015
Questionnaire of daily stress			
Family problems	-0,393	-3,738	0,001
The questionnaire «Loss and acquisition of personal resources»			
Acquisition	0,522	4,570	0,000
The stress scale			
At the study level	0,382	3,550	0,001
At the health level	-0,416	-3,656	0,001
At the level of affective connections	-0,218	-2,078	0,045

Factor 1 «Addiction», according to the results of regression analysis, is 55.2% explained by personality traits, crisis experiences and stress suffering. Players with high scores on this factor are more creative, they mention a feeling of more life acquisitions over the past six months and fewer stress suffering from both the family problems and at the health and affective connections levels. On the other hand, they report more stress suffering at the study level (Table 39).

Table 40. Regression analysis data for factor 2 «Sense of community» on the entire sample

Model for factor 2 «Sense of community»			
R= 0,933, R²= 0,870			
	Beta	t	Sign.
(Constant)		-0,515	0,610
Hexaco			
Aesthetic Appreciation	0,433	5,741	0,000
Unconventionality	-0,313	-3,828	0,001
Modesty	-0,522	-6,192	0,000
Inquisitiveness	0,320	3,676	0,001
Questionnaire of crisis experiences for high schoolers			
Problems of self-determination, identity, fear of the future	-0,208	-2,567	0,015
Questionnaire of daily stress			
Planning	-1,377	-10,230	0,000
Competition	0,748	6,054	0,000
Well-being - Loneliness	0,319	3,267	0,003
The questionnaire «Loss and acquisition of personal resources»			
Loss	0,568	6,434	0,000
Acquisition	-0,344	-4,013	0,000
The stress scale			
At the level of affective connections	0,264	3,474	0,002

Factor 2 «Sense of community» is 87.0% explained by the influence of personality traits, crisis experiences and stress suffering. Adolescents with a developed aesthetic sense and more pronounced curiosity are more inclined to seek communication and communicate with co-players, while being less tolerant to unconventionality and less entitled to privileges. They report fewer crisis experiences in the form of feelings about their place in life and fear of the future and fewer stress suffering on the part of planning, but more in the form of a sense of their loneliness and the need for competition, as well as at the level of affective connections. All this is supplemented with more losses of emotional resources and fewer acquisitions (Table 40).

Table 41. Regression analysis data for factor 3 «Emotional support» on the entire sample

Model for factor 3 «Emotional support»			
R=0,308, R²= 0,095			
	Beta	t	Sign.
(Constant)		-0,644	0,523
The stress scale			
At the level of affective connections	-0,308	-2,046	0,047

Factor 3 «Emotional support» is 9.5% explained by stress suffering at the level of affective connections (Table 41).

Table 42. Regression analysis data for factor 4 «Immersion» on the entire sample

Model for factor 4 «Immersion»			
R=0,945 R²= 0,893			
	Beta	t	Sign.
(Constant)		-5,344	0,000
Hexaco			
Creativity	0,767	10,288	0,000
Inquisitiveness	-0,624	-8,562	0,000
Unconventionality	-0,153	-2,239	0,033
Sincerity	0,154	2,297	0,029
The self-regulation aptitude questionnaire			
Correction	0,407	4,325	0,000
Goal definition	-0,164	-2,244	0,032
Moral Foundation Questionare			
Loyalty (to the group)	0,259	2,918	0,007
Scale of resistance to sources of stress			
I am myself	-1,067	-9,170	0,000
Other people	0,396	4,935	0,000
World around	0,233	2,122	0,042
Self-assessment of the emotional states			
Tranquility-anxiety	0,557	6,691	0,000

89.3% of factor's 4 - «Immersion» variance is explained by personality traits and stress suffering. Those players who tend to spend more time on games describe themselves as more creative, more sincere and more loyal to the group, but also less curious and avoiding eccentric people. They are less capable of goal-setting, but at the same time it is easier for them to correct their behavior and they feel calmer. They also give themselves a more stressful assessment, but less stressful to other people and the world around them (Table 42).

Table 43. Regression analysis data for factor 5 «Flow» on the entire sample

Model for factor 5 «Flow»			
R= 0,485 R²= 0,235			
	Beta	t	Sign.
(Constant)		3,110	0,003
Moral Foundation Questionare			
Purity	-0,485	-3,504	0,001

Expression of factor 5 «Flow» is 23.5% explained by the moral foundation of Purity, players that are more likely to experience flow have lower scores on this scale (Table 43).

Table 44. Regression analysis data for factor 6 «Identification» on the entire sample

Model for factor 6 «Identification»			
R= 0,829, R²=0,687			
	Beta	t	Sign.
(Constant)		-4,146	0,000
Hexaco			
Unconventionality	0,384	3,887	0,000
The self-regulation aptitude questionnaire			
Goal definition	0,512	4,489	0,000
Analysis of contradictions	-0,397	-3,135	0,003
Self-assessment of the emotional states			
Self-confidence-inadequacy	-0,271	-2,601	0,014
The questionnaire «Loss and acquisition of personal resources»			
Loss	0,482	4,255	0,000
The stress scale			
At the level of affective connections	0,190	1,894	0,067

68.7% of factor's 6 «Identification» variance is explained by the influence of stress suffering and personality traits. Players who are more likely to identify themselves with a computer game character mention a greater number of losses of emotional resources over the past six months, a higher severity of stress suffering at the level of affective connections. They are easier to accept unconventionality in people and can define goals more easily. On the other hand, they are less able to analyze the contradictions between the result of their behavior and the desired result and they feel less self-confident (Table 44).

3.8. The dynamics of crisis experiences and stress suffering in the process of reducing computer-gaming activity (according to the results of the experiment)

The experimental study involved 33 volunteers aged 19 to 30 years (mean age 25.48) from the group who participated in the first part of the study. At the first stage, the subjects filled out:

- «Self-assessment of the emotional states» (A. Wessman and D. Ricks)
- Crisis experiences questionnaire for the early adulthood period (V.R. Manukyan)
- Questionnaire of daily stress (M.D. Petrash et al.)

The scores are presented in table 45.

Table 45. Scores of questionnaires' scales at the stage preceding the experiment

	Mean experimental group	Standard deviation experimental group	Mean control group	Standard deviation control group
Tranquility-anxiety	6,40	1,639	6,11	2,374
Energy - fatigue	5,07	0,961	5,78	1,987
Elation-depression	5,87	0,640	6,50	1,948
Self-confidence-inadequacy	6,00	1,648	5,72	2,608
Total score of questionnaire by A. Wessman and D. Ricks	23,33	3,958	24,11	7,955
Crisis of non-realization	8,87	7,039	9,39	7,563
Crisis of hopelessness	13,73	8,948	14,61	10,749
Crisis of desolation	13,40	8,270	12,61	10,438
Biographical crisis	36,00	22,300	36,61	27,223
A general psychological sign of crisis	1,67	1,877	3,00	3,926
Identity crisis (self-determination)	2,33	3,222	4,33	4,058
Crisis of education	20,40	18,485	30,28	26,769
Professional crisis	9,53	9,598	7,44	9,083
Crisis of entering adulthood	29,93	26,116	37,72	34,501

Continuation of the table 45

Total crisis experience	69,93	49,214	81,67	66,419
Work	24,73	16,650	25,17	21,089
Relationships with others	15,40	18,875	25,28	25,439
Ruining of plans	6,53	6,174	8,56	7,245
Finance	26,67	25,289	26,78	24,041
Planning	8,80	7,702	11,78	12,327
Family problems	9,80	12,445	10,89	10,687
Surrounding reality	7,87	10,350	8,33	10,064
Well-being - Loneliness	13,80	9,182	17,78	13,888
General well-being	12,80	8,629	14,89	12,237
Competition	11,20	9,872	14,00	11,535

After that subjects were divided into two groups: experimental and control one by random attribution, followed by testing for differences using the Mann-Whitney U test that were not detected. We also checked for differences in gaming activity (time) and degree of involvement types according to the author's questionnaire - they were also recognized as statistically insignificant.

Participants of each of the groups received by e-mail 1 month-long tasks:

For the experimental group:

«Try to reduce the usage of computer games as well as reading and writing fanfiction and activity on forum role-playing games in the upcoming month. Track the number of hours spent on these activities over the next month and write them down in a convenient for you way.»

For the control group:

«Behave as usual. Track the number of hours spent playing computer games, reading and writing fanfiction, and activity on forum role-playing games during the next month and write them down in a convenient for you way.»

After the specified period, the subjects re-filled the same questionnaires, the results are presented in Table 46.

Table 46. Scores of questionnaires' scales at the end of the experiment

	Mean experimental group	Standard deviation experimental group	Mean control group	Standard deviation control group
Tranquility-anxiety	6,27	1,62	6,22	2,69
Energy - fatigue	5,13	0,99	5,11	1,78
Elation-depression	5,8	1,47	5,83	2,18
Self-confidence-inadequacy	5,8	1,82	5,50	2,43
Total score of questionnaire by A. Wessman and D. Ricks	23	4,65	22,67	8,01
Crisis of non-realization	9,8	5,40	9,17	8,08
Crisis of hopelessness	16,33	10,15	13,61	10,15
Crisis of desolation	13,13	9,40	13,00	9,57
Biographical crisis	39,27	23,13	35,78	25,92
A general psychological sign of crisis	3,13	3,87	3,56	3,97
Identity crisis (self-determination)	4,6	3,64	2,89	3,10
Crisis of education	20	21,00	32,56	26,40
Professional crisis	8,07	8,50	8,61	7,91
Crisis of entering adulthood	28,07	26,26	41,17	33,33
Total crisis experience	75,07	50,02	83,39	62,37
Work	28,93	22,94	28,56	21,96
Relationships with others	16,87	21,16	12,33	12,23
Ruining of plans	8,8	9,87	8,94	7,73
Finance	15,4	14,12	19,22	13,83
Planning	8,33	8,66	6,28	5,64
Family problems	8,87	8,78	9,39	9,61
Surrounding reality	7,13	5,93	5,67	6,41
Well-being - Loneliness	9,73	12,06	8,78	11,21
General well-being	12,93	11,15	11,61	8,47
Competition	10	8,86	9,94	7,72

We analyzed the data obtained for both samples using the Wilcoxon test. So, for the experimental group, we found differences in the levels of experiencing an identity crisis ($p < 0.005$) and in the levels of stress suffering from finances ($p < 0.05$). Thus, crisis experiences became more pronounced than before the start of the experiment, while stressful experiences, on the contrary, decreased. Also at the trend

level ($p < 0.1$) we can note a lower level of stress suffering from the feeling of loneliness.

In the control group, we did not find statistically significant differences between the first and second measurements, however, at the trend level ($p < 0.1$), we can say that the players experienced a slightly smaller number of stressors from relationships with others and competition.

There are no differences between the levels of the control group and the experimental group (Mann-Whitney U-test) at the end of the experiment, however, at the trend level ($p < 0.1$), we note that the level of identity crisis in the control group is somewhat lower than in the experimental group (Table 47).

All this says in favor of statement that gaming activity can be associated with crisis experiences, namely intense gaming activity reduces crisis experiences.

Table 47. Results of the Wilcoxon test and the Mann-Whitney U-test at the end of the experiment

	р критерия Вилкоксона для экспериментальной группы	р критерия Вилкоксона для контрольной группы	U-критерий Манна-Уинни
Tranquility-anxiety	0,937	0,636	0,783
Energy - fatigue	0,805	0,217	0,766
Elation-depression	0,829	0,292	0,599
Self-confidence-inadequacy	0,84	1	0,594
Total score of questionnaire by A. Wessman and D. Ricks	0,975	0,932	0,856
Crisis of non-realization	0,455	0,888	0,971
Crisis of hopelessness	0,345	0,589	0,87
Crisis of desolation	0,925	0,775	0,597

Continuation of the table 47

Biographical crisis	0,551	0,85	0,319
A general psychological sign of crisis	0,288	0,539	0,69
Identity crisis (self-determination)	0,004	0,299	0,87
Crisis of education	0,909	0,877	0,41
Professional crisis	0,387	0,753	0,649
Crisis of entering adulthood	0,53	0,756	0,87
Total crisis experience	0,977	0,981	0,957
Work	0,233	0,407	0,717
Relationships with others	0,683	0,052	0,426
Ruining of plans	0,609	0,798	0,942
Finance	0,035	0,164	0,717
Planning	0,975	0,191	0,925
Family problems	0,593	0,602	0,087
Surrounding reality	0,916	0,408	0,181
Well-being - Loneliness	0,093	0,102	0,813
General well-being	0,975	0,148	0,27
Competition	0,55	0,092	0,856

CHAPTER 4. DISCUSSION OF THE STUDY'S RESULTS

This chapter interprets the obtained data. We also compare our result with data of the other studies.

4.1. Preferences between different types of computer games

As said in Chapter 3, the preferred types of computer games for our sample are single-player, first-person games, with moral choices. At the same time, in the group of early adulthood, these are games with character to play as, in the group of adolescence - without one.

A contribution to this «bias» in the total sample of adolescents is made by girls, who much more often chose games without a character as their preferred ones, i.e. puzzles, strategies, simulation games, etc. Similar results were obtained by N.A. Dobrovidova on the sample corresponding in our study to the youth group (10th grade students and 1st-2nd year students of universities), and in the work of American researchers who reported that girls prefer puzzles and simulators (the average age of respondents in this study is 19.9 years, which is close to the sample of adolescence in our study) [Dobrovidova N.A., 2012; Procci K., Bohnsack J., Bowers C.A., 2011].

In the works of Indonesian and Egyptian researchers, it was noted that the preferred genre among students is adventure games, i.e. games with character and moral choice [Murti H. A. S., Hastjarjo T. D., Ferdiana R., 2019; Mostafa M., Faragallah O. S., 2019] - this is in line with our results for the early adulthood group, despite the fact that, according to statistics, shooters (games with a character but no moral choice) are considered to be the most popular genre [Müller-Lietzkow J., Urban S., 2007, www.statista.com].

M.S. Lee et al. wrote that simulations are the most popular genre among young people [Lee M.S. et al., 2006], i.e. games with a moral choice, but with a theoretically possible absence or presence of a character, which conflicts with our results. Within the framework of this work, it is impossible to say about the reasons for such differences, but we assume that they lie in the 16-year gap between studies, during which the generations has completely changed (adolescents in our case are persons under 18 years old), and game industry has taken a step forward. significantly ahead in terms of realism of virtual worlds.

Thus, we have clarified conflicting and disparate data on game preferences in terms of the presence or absence of a moral choice and the presence of a character.

Further, due to the lack of scientific publications on the preferences of the number of players (single-player/cooperative/multiplayer) and the type of camera position, we turned to global trends. Thus, the foreign company Unity in its report for 2022 writes that 77% of players play multiplayer games, and the analytical portal Newzoo.com, which specializes in the computer and gaming industry, provides the following list of the most popular games in October 2022 (accessed 04.12. 2022):

1. Overwatch 1 & 2 (multiplayer, with character, no moral choices, first person)
2. The Sims 4 (single player, with a character, with a moral choice, third-person)
3. ROBLOX (a gaming platform that allows you to create your own games)
4. Minecraft (single and multiplayer, with a character, with the presence of a moral choice, both first person and third-person)
5. Fortnite (single and multiplayer, with a character, with the presence of a moral choice, both first person and third-person)
6. League of Legends (multiplayer, with a character, no moral choice, third-person)
7. Counter-Strike: Global Offensive (multiplayer, with a character, without the possibility to make a moral choice, first person)

8. Valorant (multiplayer, with a character, with a choice of behavior strategies, first person)

9. Grand Theft Auto V (single and multiplayer, with a character, with the possibility of making a moral choice, both first person and third-person)

10. Call of Duty: Modern Warfare/Warzone (single and multiplayer, with a character, with a choice of behavior strategies, both first person and third-person)

Thus, our data only partially reflects global trends, coinciding in the number of first-person games, but not in the number of co-players.

On the other hand, the number of multiplayer games is much less than the number of single player games. Steam among the top sellers on 12. 04. 2022 displayed 631 multiplayer games against 990 single player games. This ratio, i.e. the fact that each individual single-player game probably has a smaller number of users, with a larger number of total, along with the widespread content piracy in Russia (multiplayer games with servers are more difficult to hack, if possible at all) can explain our results.

4.2. The structure of involvement in computer games, its expression

As the results of our study, we have confirmed our hypothesis that in addition to the addictive type of involvement in computer games, there are others. This echoes the publications of scientists writing about the existence of non-pathological high computer gaming activity [Billieux J. et al., 2019, Kuss D.J., 2013, Van Rooij A.J. et al., 2011].

The types of involvement predicted on the basis of a number of works by other researchers and subsequently identified by us were called «addiction», «sense of community», «emotional support», «immersion», «flow» and «identification», and the distribution of respondents in all types, with the exception of «addiction» close to normal.

«Addiction» as a type of involvement has symptoms of addictions: obsessive thoughts, loss of self-control, rejection of reality and negative emotions in case of impossibility of a gaming session.

The «sense of community» is using game as a means or occasion for communication. Here the game is what unites people, is their common theme.

The type of involvement «emotional support» is the use of games as a kind of lightning rod, where the game process acts as various types of coping strategies.

The «immersion» type is formed around the consumption of time by the game as a pastime in an alternate reality.

A similar type «flow» reflects a slightly different approach to the game process - a state of momentary aspiration (a state of flow), passion for the world that does not let go until the player completes the passage.

And the last, sixth type of involvement - «identification» is characterized by the ability of the player to try himself in new situations.

From a theoretical point of view, this division is a separation of pathological involvement for computer games (addiction) from various non-pathological ones. The list of involvements was formed by us based on the possible motivation of the game process. So, multiplayer games imply the need for at least superficial communication with co-players. Games are used as a coping strategy, as identification, and as emotional support. In addition, games can be both leisure and cause changes in consciousness in the form of a state of flow or addiction.

According to the questionnaires of other authors - the CIAS scale, the Internet addiction test by T.A. Nikitina and A.Yu. Egorov and questionnaires by A.V. Grishina, we obtained results that are somehow consistent with other works on the people suffering from Internet and computer-gaming addictions. According to our data, this is 14.5% of Internet addicts in the group of early adulthood and 26.2% in the youth group, approximately the same data were obtained by Iranian scientists (25%) [Khazaie H. et al., 2021], while American ones write about 71% of those prone to Internet addiction among young people aged 18-24 [Li J., Liu X., 2021].

With regard to computer-game addiction according to the questionnaire by A.V. Grishina, we obtained results as 10.5% (men) and 9.4% (women) in the group of early adulthood and 18.2% (men) and 10.0% (women) in the youth group, which corresponds to the data of N.R. Kim et al., and E. Zamani et al. [Kim N.R. et al., 2016, Zamani E. et al., 2010]. The revealed gender differences (men are more dependent and more active than women) find a match in a significant number of works [Blumberg F. C., Sokol L. M., 2004; Bonanno P., Komers P.A.M., 2005; Eglesz D. et al., 2005; Greenberg B. S. et al., 2010; Jackson L. A. et al., 2008; Papastergiou M., 2009; Terlecki M. et al., 2011].

4.3. Personality traits, stress suffering and crisis experiences of computer games players

Computer game players if the early adulthood group are characterized by higher introversion, agreeableness, and less conscientiousness compared to the average sample. At the trend level, we also note less openness to experience and honesty. In the adolescence group, the indicators on the scales of extraversion, conscientiousness ($p < 0.001$) and openness to experience ($p < 0.001$) are lower than in the general Russian sample, but the scores of agreeableness at the level of the statistical trend are higher ($p < 0.1$). The results obtained are consistent with the data of a number of studies [Triberti S., Villani D., Riva G., 2015 b, Narimanidze M.D., Savchenko Ya.V., 2022].

Playing young adults in general have an average level of self-regulation according to the method of N.M. Peisakhov, which echoes the work of M. Mekhruf and M.D. Griffiths [Mehroof M., Griffiths M.D. 2010], adolescents are characterized by a low level of self-control. In a number of publications [Trafimchik Zh.I., Bolbasov A.O., 2011; Kim E. J. et al. 2008] it is reported that players have a low level of self-control, therefore, based on the knowledge that computer games train

cognitive flexibility [Glass B.D., Maddox W.T., Love B.C., 2013], we assume that the resulting scatter is caused by different game preferences of players.

Estimates of moral grounds among users of computer games (both in the group of adolescence and in the early adulthood group) are lower than in the average sample. There is no data on the formation of player morality, and we can only assume whether games affect players, for example, through moral withdrawal [Kjeldgaard-Christiansen J. 2019], or whether they attract people who are initially more prone to gray morality.

Players show high symptoms of crisis experiences, both in the group of adolescence and in the group of early adulthood. We did not find any publications on the connection between crisis experiences and computer games. A few works that touch the topic of the connection between virtuality and crisis experiences cite the idea expressed by E.V. Roshchevskaya during the conference «ITO-2010» [Roshchevskaya E.V., 2010]. She writes that the solution of the problems typical for the teenage crisis is moving from everyday reality to virtuality, in particular, personal communication «in the yards» is replaced by chat rooms. In addition to the above, there are data on the relationship of crisis experiences with various forms of addictions [Zeer E.F., Symanyuk E.E. 1997, Sremac S., Ganzevoort R.R. 2013]. Also, some scientists [Antsyferova L.I., 1994; Craig G., 2005; Tome G., 1978] report that the vivid course of crises is associated with the peculiarities of the coping strategies used, with the peculiarities of reactions to vital events.

Thus, the picture we obtained of a more pronounced manifestation of some stress suffering compared to the general Russian sample, and less vivid others, finds an explanation in the specifics of stress and coping strategies. We observe high scores on the scales «Relationships with others» and «Work» for men and «Relationships with others», «Work», «Finance» for women - in fact, these are the most important areas of a person's life, while smaller areas reflected in the questionnaire turn out to be have lower scores than in the general Russian sample. We observe a similar picture in the adolescence group. Boys' scores on a number of

scales are lower than those of the average sample, while girls' scores are higher on some scales («Relationships with others» and «Finance») and lower on others. We can assume one of two things:

- players actually have lower levels of these stresses;
- comprehended fixation of existing stresses does not occur (the questionnaire is filled out as a self-report) due to focusing on more important aspects and experiencing a crisis.

Due to similar results according to the scale of M.B. Marx, a high resource index according to the method of «Loss and acquisition of personal resources» and a low indicator of resistance to stress sources, we tend to assume the first.

The average emotional state according to the «Self-Assessment of Emotional States» (A. Wessman, D. Ricks) also indicates in general that the coping strategies of the players are not in a state of exhaustion.

4.4. Predictors of preferences between various types of computer games

In terms of the relations between preferences of different types of computer game and psychological traits, crisis experiences and stress suffering, we also got confirmation of our hypotheses.

Thus, we observe that adolescents who prefer games with a character have stronger crisis experiences. This relates with the work of J.S. Lemmens and S.J.F. Hendrix [Lemmens J.S., Hendriks S.J.F. 2016]. Young adults' preference of games with character in our results were associated with elements of openness to experience, thus confirming the findings of J. Kim et al. [Kim J.W. et al., 2010].

According to our data, adolescent players who prefer games without a moral choice suffer from crisis experiences and stress more (with the exception of relationships with others), which is consistent with the work of N. Maroni et al., who write that preferences of RPG and FPS are connected to types of coping strategies,

and FPS are the games of highest escapism [Maroney N. et al. 2019]. At their core, these predictors reflect the characteristic features of adolescence and the crisis of transition to adulthood: the search for oneself and one's identity (therefore, the preference for playing with a character), with a general uncompromisingness, i.e. weak flexibility of behavior (hence the preference for games without moral choice).

In adults, the preferences of games in terms of moral choice and characterization are more related to personality traits. There are not many publications on the relationship of personality traits with the preferences of certain computer games, their data are contradictory and difficult to connect to the classification that we used in our work.

Players who mostly prefer single games both in the adolescence group and in the early adulthood group have higher stressful experiences, in fact, this result confirms that single-player computer games are used to alleviate depression [Ng B.D., Wiemer-Hastings P., 2005].

In the early adulthood group, however, personality traits associated with the characteristics of communication play an important role. Analyzing their expression, we can note an extravertive orientation (which conditionally echoes the work of Italian researchers writing about high agreeableness [Triberti S., Villani D., Riva G., 2015 b]), and creativity, along with inflexibility and unwillingness to accept unconventionality of people. Computer games that provide a list of rules to follow are a more comfortable environment for people with this personality type.

And finally, the preference of games that allow merging with the character to a lesser extent (which happens in first-person games) among young men is associated with less pronounced stressful experiences from leisure, which essentially speaks in favor of the fact that immersion of games is associated with stressful experiences, as researchers have already said [Denisova A., Cairns P., 2015]. The connection with gentleness and curiosity as personality traits is quite obvious: the less critical people are in their judgments about others and the more curious they are, the easier it is for them to try on a role with gray morality.

Thus, for group of adolescence, in contrast to the group of early adulthood, the main predictors are stressful and crisis experiences. This gives us the opportunity to assume that personality traits are either getting fixed depending on the severity of the crisis and the influence of games, or that preferences are formed in the process of thumbing through various games, eventually attracting certain players with their features.

4.5. Predictors of involvement in computer games

We have received confirmation that the involvement in computer games has a complex of predictors, which personality traits, as well as crisis experiences and stress are suffering. At the same time, for general involvement and for certain types of it, these predictors appear in different proportions. Our results are highly consistent with studies on related topics. However, some of the data obtained require additional interpretation and possibly further research.

Thus, the general involvement in computer games is highly determined by crisis experiences. For adults, these are three crisis experiences: a crisis of education and a desolation with a positive coefficient value and an identity crisis with a negative one. This confirms the opinion of researchers that the passion for the virtual environment is comes from various kinds of maladaptation. So, for example, V.L. Malygin and his co-authors write about disadaptation caused by personal accentuations [Malygin V.L., Khomeriki N.S., Antonenko A.A., 2015].

We have found a connection between the general involvement in computer games (according to the questionnaire of A.V. Grishina) and creativity, which coincides with a number of studies in this area [Mikhailova O.B., Chernomyrdina V.I., 2018; Bogacheva N.V., Voiskunsky A.E., 2017]. Within HEXACO model used by us, the nature of creativity is not distinguished on destructive or constructive, but the presence of negative ties between the scales of

self-control and the parental attitude to the computer-game activity of children (entourage's attitude) with the moral grounds «Respect for authorities» and «Care», respectively, make it possible to assume that we are talking about destructive creativity. This ties are presented in article [Glinkina L.S., Vasilenko V.E. 2022 a]. The point is that the creativity of the players is not aimed at realizing their potential in the future, but at realizing it here and now through the game, including realisation in deviant ways. N.V. Bogachev and A.E. Voiskunsky at the level of a hypothesis suggested that the context of games with their gray morality contributes to the development of destructive creativity: the one that is responsible for persuasive deception and other antisocial behavior.

The looking contradictory negative relationship between energy and general enthusiasm (in particular, I.M. Bogdanovskaya, N.N. Koroleva and A.V. Privalov report a positive relationship between energy and computer-game activity [Bogdanovskaya I.M., Koroleva N.N., Privalov A.V., 2018]), appears to be associated with differences in terminology. Within of HEXACO, energy refers to the facets of extraversion, and introversion is associated with the desire to stay in the virtual world [Ustinova E.V., 2018].

The disadaptation already mentioned above, combined with an introverted orientation, creativity and a desire for clear boundaries and a clear understanding of the structure of the world (which manifests itself through scores of questionnaire by N.M. Peisakhov et al), as well as the absence of stress suffering related with family (the reasons for this absence were not included in the scope of this work, but we assume the presence of social isolation), thus forming a general involvement.

The data on the relationships of the types of involvement we obtained match with the data of works describing the results of the analysis of the relationships of personality traits with video game engagement, for example, with the work of A.Z. Abbasi and colleagues [Abbasi A.Z. et al., 2021]. They write about the connection of videogame engagement with extraversion, which includes «social self-esteem», with which we received a positive relationship for the «Immersion»

factor. This suggests that games, with their easily tracked achievements (the number of points scored, the level or mission completed) give a sense of visible achievements, demonstrating which you can talk about your success.

These researchers also note a positive relationship of engagement with the Conscientiousness scale, and the Conscientiousness scale includes the Perfectionism facet, the positive relationship of which with our Identification factor we obtained in the study. Relationships of different directions between different types of involvement we obtained and the facets included in the «Openness to Experience» scale are inherently consistent with the fact that for general engagement, other authors do not find a connection between «Openness of Experience» and engagement or find a positive relationship with media engagement using a similar method - «Big Five» [Trepte S., Reinecke L., Juechems K. 2012; Chen J. 2007].

The connection of the «Dependence» facet with the «Sense of community» factor, as well as with the factors «Addiction» and «Emotional support», found by us, along with the existing ties with the facets «Anxiety», «Sentimentality», «Diligence» and «Flexibility», draws a portrait close to the portrait of a person with a hikikomori lifestyle, i.e. people with a «psychosocial moratorium», which E. Erickson understands as a temporary respite given by society to an older teenager on the way to gaining his identity. These people voluntarily, and not because of any phobia or illness, immerse themselves in a state of almost complete social isolation. They do not study and do not work, they live dependent on relatives, have no friends or acquaintances, do not talk to anyone and do not leave their place of residence [Voyskunsky A.E., Soldatova G.U., 2019].

The data we obtained for the «Agreeableness» scale are in some conflict with the data of other studies. On the one hand, the «Flexibility» facet has a negative relationship with the «Flow» factor, which is consistent with the results of K.V. Müller et al [Müller K.W. et al., 2014] and K. Kirsaburun et al [Kircaburun K., Jonason P.K., Griffiths M.D., 2018], who write that active game users are less friendly to people in the real world. On the other hand, we have received at first

glance a positive relationship between the «Forgivingness» facet and the «Addiction» factor, which, nevertheless, can be explained by self-forgiveness.

The presence of a negative relationship between «Fearfulness» and the factor «Addiction» and «Sense of community» is consistent with the fact that a number of studies say that computer games reduce the level of anxiety [Pallavicini F. et al., 2021].

There are conflicting data on the relationship between stress suffering and computer games: it is believed that some types of games reduce stress suffering, while others, on the contrary, increase it [Pallavicini F. et al., 2021]. In our study, external stressors in the form of competition, events of the surrounding reality, well-being, from work, study and family (both in the short and long term) proved to be predictors, with different signs for different types of enthusiasm, which may indicate that people experiencing different stressors are involved in computer games in different ways.

The connection between the level of self-regulation and the involvement in computer games in adults also appears to be controversial. It is traditionally believed that players have a low level of self-control [Gagai V.V., Muratkina Yu.N., 2009], however, in our study, we obtained a positive relationship with the overall severity of involvement in computer games, which also appears to be related to the terminology. Bearing in mind that computer games contribute to the development of cognitive flexibility [Glass B.D., Maddox W.T., Love B.C., 2013] and analyzing the scales' questionnaire by N.M. Peisakhov scores, we are just observing a picture of a greater manifestation of precisely these elements of self-regulation. The scale of «self-control» N.M. Peisakhov defines it as «gathering information about how the plan is being implemented in real communication, behavior, and activity,» which corresponds to data on the development of cognitive flexibility among players. The feedback with the assessing the quality criteria indicates that the player is used to receiving criteria from outside, as happens in games where the rules are prescribed, and not to establish them on their own.

The «Flow» factor has positive connections with the moral foundations «Purity» and «Loyalty». In the classic work «Flow», M. Chikeszentmihalyi writes about alienation and anomie (loss of norms and values) as phenomena that prevent the emergence of flow states. Thus, anomie can lead to a waste of time, but without a state of flow [Osин E.N., Leontiev D.A., 2007].

The negative connection of the factor «Flow» with the moral basis «Care» can be explained by the fact that computer games are often full of violence, and in this case it is more difficult for a person with a high level of care to enter a state of flow, reminiscent of a flow during hostilities [Radchenko M.A., 2019].

A similar reason can be seen in the inverse relationship of the moral foundation «Purity» and the factor «Immersion», as well as the negative relationship of the moral foundation «Respect (for authorities) » and the factor «Emotional support». The first is explained by the fact that people with high scores of the moral basis «Purity» are more faithful to the ideals of moral and physical cleanliness, and, therefore, are more careful about the distribution of their time. Respect for authorities is the observance of traditions, rules of conduct that exist in society, including in the gaming community or the virtual world.

The reasons for the negative relationship between «Authority» and the «Sense of Community» factor lie in the fact that players in games often commit illegal acts on behalf of their characters. People who are easier to relate to such behavior will not see the problem of discussing illegal actions in the game and being an «accomplice» with someone [Baeva L.V., 2014].

It is believed that people inclined to addictions have a desire to escape from reality, fear of everyday life, of obligations and responsibilities, a tendency to intense emotional experiences, to dangerous situations, risks and adventures [Shalomova E.V., 2014], which correlates with the links of a number of indicators obtained by us both with the general involvement and with its types.

Negative relationship of general involvement in computer games according to the questionnaire by A.V. Grishina with a crisis of emptiness finds an explanation

in the fact that games give specific goals and clearly measure their significance, which weakens the state when there are no specific attracting goals in the future.

In addition, we observe the connection of the «Addiction» factor of our methodology with the experience of a learning crisis. Ts.P. Korolenko and N.V. Dmitrieva [Korolenko Ts.P., Dmitrieva N.V., 2009; Korolenko Ts.P., Dmitrieva N.V., 2006] write that a crisis identity can serve as an indirect reason for initiation to psychoactive substances and the formation of an addictive identity. Drawing parallels between chemical addictions and non-chemical ones, we can come to the conclusion that the fact of the negative relationship between the «Addiction» factor and the identity crisis indicates the formation of an addictive identity (I am a gamer).

Crisis experiences are also associated with other factors we have obtained. Thus, the positive connection between the experiences of the crisis of non-fulfillment, expressed in the devaluation of past successes, and the «Feeling of Community» may be due to the lack of social groups where the players are «appreciated». The negative connection of this factor with the crisis of desolation, may indicate that games, due to their peculiarities of setting specific goals and clearly measuring their significance, as already mentioned, weaken the state when there are no concrete attracting goals in the future. N.O. Sadovnikova writes that communication with people around and engaging in joint activities with them serve as a «catalyst» for rethinking negative life experience, helping to reconstruct or make up for the lost meaning [Sadovnikova N. O. 2021]. In the case of games, we just observe such a picture.

We also observe a positive relationship between the «Flow» factor and the experience of an identity crisis (self-determination), the explanation of which can be found in the phenomena «Communitas» and «Liminoid». «Communitas» is a state in which the usual social roles and ways of interaction are erased and a direct, immediate meeting between people becomes possible, the experience of unity and mutual understanding at the existential level. «Liminoid» denotes those areas of

social life that have features of the liminal stage of rites (the old is no more, the new is not yet), but are not inscribed in the ritual structure. These are states close to the flow, in which there is no identity itself, it has not been created or does not exist [Grebenyuk E.G., 2016].

The connection of crisis experiences with types of enthusiasm can also be explained by the fact that the game allows you to unwind experiences outside, creates an emotionally safe atmosphere and, through a soothing of psychological defenses, contributes to the study of problems [Grigorieva T.A., Zhedunova L.G., 2020].

A lower level of stress suffering on the part of the family, noted by active players (on different scales), competition and relationships with others, is consistent with the version that computer games are a type of coping strategy such as avoidance or distraction from reality. The only thing that does not agree with this version is the positive relationship between stressors from the side of «Relationships with others» and an emotional attitude to computer games. However, there is logic in this regard, if we consider the connection as a vicious circle: attachment to games can provoke more conflicts with entourage, due to the fact that a person plays instead of communicating with his entourage. These players to a certain extent ignore real-life stressors, finding expression as feelings of excessive involvement mentioned by the entourage, while they are accumulating problems in their studies. Problems in their studies act both as a long-term stress factor and as a crisis experience, from which self-confidence suffers. We did not track the effect of age on the expression of this scale in our sample, but we assume that with the same degree of involvement, the entourage of younger players will show more anxiety.

At the same time, in the long term, gamers mention a greater number of changes in their lifestyle, which, along with the fact that high scores of emotional involvement positively correlate with the stressfulness of self-assessments, may just indicate the formation of dependence on computer games.

In the adolescence group, personality traits, crisis experiences and stress suffering also act as predictors of computer games, and our results are in many respects similar to the results for the early adulthood group, but they are more grouped.

So, for the types of involvement «Emotional Support» and «Flow» only one of proposed predictors acts as one: stressful experiences at the level of affective connections and the moral foundation «Purity», respectively. These connections are quite easy to explain - in the event of a violation of family relations, people try to compensate for emotional support from the outside, and the moral foundation «Purity» describes, among other things, the attitude towards one's own body, a negative connection just says that a person is easier to relate to a long stay in virtual reality.

In the adolescence group of players, we can also find some signs of behavior similar to the portrait of a person living a hikikomori lifestyle. These are the connections:

- type of involvement «Addiction» with creativity and anxiety, as well as with crisis and stressful experiences;
- type of involvement «Immersion» with sensitivity and less pronounced prudence,
- negative one of involvement «Immersion» with facets of curiosity and eccentricity, included in the domain «Openness to experience».

4.6. Influence of gaming activity on the severity of stress and crisis experiences

As the results of the experiment, we received confirmation of the hypothesis that gaming activity affects the severity of crisis and stress suffering. The more time players spend playing games, the less pronounced their crisis experiences are, but at

the same time, stress suffering from the financial side and feelings of loneliness are getting more pronounced. This partly contradicts the data of researchers, who note a negative relationship between mental health and the severity of symptoms of Internet gaming disorder [Shaheen S., Ali S.M. 2022].

On the other hand, this speaks in favor of the fact that gaming activity is essentially an escape-type coping strategy, the connection of which with a high involvement in computer games was described by many researchers, in particular D. Kuss, D. Lee, D. Kardefelt -Vinfer, Yu.N. Muratkina, S.K. Ryzhenko and others [Kuss D.J., 2017; Li D., Liau A., Khoo A., 2011; Kardefelt-Winther D., 2014; Muratkina Yu.N., 2010; Ryzhenko S.K., 2009; Zaretskaya O.V., 2016; Arinchina N.G., Danube V.I., Sidorenko V.N., 2012; Babaeva Yu.D., Voiskunsky A.E., Smyslova O.V., 2000]. At the same time, young people are the most vulnerable age group due to the fact that escaping is an extremely popular coping strategy [Mombai-ool S.M., 2018, Kurus I.A., 2019].

RESUME

The results of the study allow us to draw the following conclusions:

1. Players prefer certain types of computer games: these are single-player moral choice games. Depending on their age, they prefer games with the ability to play as a character (adults) or without it (adolescents).
2. Factor analysis confirmed the hypothesis put forward that the phenomenon of involvement in computer games is not homogeneous and consists of several types. The types we discovered were named: addiction, sense of community, emotional support, immersion, flow, and identification.
3. Players in computer games, when compared with normative data, are characterized by higher introversion, agreeableness and less consciousness. Also, at the level of statistical trend, they have lower openness to experience and honesty. Given the revealed average level of self-management and lower scores on moral foundations (i.e., greater loyalty to immoral behavior), this draws a portrait close to that of a person living a hikikomori lifestyle. Both in the group of adolescence and in the group of early adulthood, we obtained a high severity of crisis experiences and a partially high severity of stress suffering, which, together with normal and high stress tolerance scores, indicates the work of coping strategies.
4. Differences in personal characteristics, as well as crisis experiences and stress suffering between people with high and low gaming activity were found. So, intensive players have less pronounced crisis experiences and stress suffering, and they also appear as less anxious, less sociable (women) and less flexible (men).
5. There are significant personality differences between the groups of adolescence and early adulthood, namely, young men are less inquisitive and less persistent, which illustrates the developmental features in this period - the focus is on the inner world and volitional processes are not fully formed.

6. Personality traits and stress suffering in different proportions act as predictors of preferences between various types of computer games in the adult group. At the same time, personality traits associated with extraversion, openness to experience and self-control dominate. In the adolescence group, the dominant predictors are stress suffering from various spheres and different long-term periods and crisis experiences in the form of lack of energy and difficulties in relationships.
7. Crisis experiences and stress suffering as well as personality traits, in different proportions, act as predictors of computer-game involvement in general and its types.
8. For different types of involvement in the early adulthood group, different blocks turned out to be predictors:
 - Involvement in computer games by the type of addiction is more characterized by personality traits and crisis experiences. At the same time, players inclined to «Addiction» are characterized by self-doubt, anxiety, less energy and at the same time creativity, less pronounced physical fears and less dependence on the support of others. Players with more pronounced characteristics of this type are characterized by experiences associated with a crisis of education and a compensatory mechanism for overcoming an identity crisis, as well as stressors associated with work and the business sphere.
 - The main reasons for the «Sense of Community» type of involvement are found in personality traits and crisis experiences, namely, in a more pronounced crisis of non-realization and less – of desolation.
 - The roots of involvement of «Emotional support» type in the group of early adulthood lie in the negative image of the surrounding reality, in the feeling of lack of emotional resources, in problems with predicting events. Of the personality traits, dependence on emotional support and unconventionality manifested themselves most clearly for this type.

- For Immersive players, predictors were higher sensitivity and social self-esteem, lower parameters of dependency, acceptance of originality in others and attitudes towards cultural norms, and stressful experiences of loneliness.

- Flowing players tend to have less prudence, physical fears and unconsider themselves as superior and as entitled to privileges that others do not have and respect for cultural and group norms. They have a more developed aesthetic sense, but at the same time time, their persistence, understanding of the criteria for success, perfectionism, flexibility in communication, acceptance of unconventionality in others, sensitivity and caring are less pronounced.

- Type of passion «Identification» is more explained by stressful experiences, especially in the family sphere.

9. In the adolescence group, we observe a slightly different picture:

- Involvement of «Addiction», «Feeling of community», «Emotional support» types are mostly explained by stress suffering, with long-term stressors playing a dominant role.
- The types of adolescence «Immersion», «Flow» and «Identification» are explained to a greater extent by personality traits, so «Immersion» is associated with a combination of elements of openness to new experience, «Flow» with the moral foundation «Purity», and «Identification» - with elements of self-regulation.

10. According to the results of the experiment, we received confirmation that computer-gaming activity reduces crisis experiences, but increases stress suffering from financial side of life.

CONCLUSIONS

Our study of involvement in computer games showed that involvement as a phenomenon is far from homogeneous. The results of the study confirm the assumption that there are different types of passion for computer games, put forward as a hypothesis. Factor analysis of the questionnaire, created on the basis of theoretical research, showed that the involvement in computer games is a complex construct that includes several independent types-components: an addiction component, a social communication component, an emotional regulation component, a leisure component, a flow component, and an identification component. These results may be of great practical importance in the psychoprophylaxis of computer-gaming addiction.

Our results also allow us to say that involvement in computer games is determined by a complex of factors, such as personality traits, crisis and stressful experiences.

The questionnaire developed by us for the types of passion for computer games, with appropriate refinement, can serve as a psychodiagnostic method aimed at identifying computer game addicts.

Prospects for further research in this direction are associated with a more detailed study of the factors affecting computer game involvement and the further formation of reliable tools. Our study obtained data indicating the existence of these types of involvement in early adulthood, however, to complete the picture, it is necessary to study both younger groups of computer game users (in the current situation this includes even preschoolers) and older ones, which will allow us to determine whether number and dominant types of enthusiasm at each age stage.

REFERENCES

1. Abdeev R.F. Philosophy of Information Civilization: Progressive Dialectics. lines of development as a humane universal philosophy for the 21st century. v. / R. F. Abdeev. - Moskow: humanitarian publishing center «VLADOS», 1994. – 334 p.
2. Averin V. A. Psychology of human development: birth and life. - St. Petersburg: Limited Liability Company "Publishing house" SpetsLit ", 2021. – 432 p.
3. Avetisova A. A. Psychological characteristics of players in video games // Psychology. Journal of the Higher School of Economics. 2011.Vol. 8. No. 4. pp. 35-58.
4. Akopova M.A. Study of the influence of gaming computer addiction on the personal characteristics of students //Russian Journal of Education and Psychology. – 2019. – Vol. 10. – No. 2. – pp. 74-85.
5. Alikin V.A. Play resolution of the issue of meaning of life in philosophy of f. Nietzsche // Historical, philosophical, political and legal sciences, cultural studies and art history. Questions of theory and practice.– 2015. – No. 3-2. – pp. 20-24.
6. Anan'ev B.G. Man as a subject of knowledge — SPb.: Piter, 2001. — 288 p.
7. Anan'ev B.G. On the system of developmental psychology // Voprosy psikhologii – 1957. – No 5 – pp. 156-170.
8. Antonenko A. A. Internet addiction of adolescents to computer games and online communication: clinical and psychological features and prevention: Abstract of thesis on competition of a scientific degree of candidate science. – 2014.
9. Antsyferova L.I. Personality in difficult life conditions: rethinking, transformation of the situation and psychological protection // Psychological Journal. – 1994. – Vol. 15. – No. 1. – pp. 3-18.
10. Arinchina N.G., Dunai V.I., Sidorenko V.N. Problems associated with computer addiction in students. Meditsinskii zhurnal. - 2012. – No 1. – pp. 130-132.

11. Arkin E.A. Play and work in a child's life // *Doshkol'noe obrazovanie*, 2008, - No 2 - pp. 9-16. Printed according to « Preschool age » ed. 1948.
12. Arkin E.A. Child in preschool years // Edited by Zaporozhtsa A.V. and Davydova V.V. Publishing house «Prosveshchenie» Moskow - 1968, - 445 p.
13. Akhryamkina T.A. Child and computer addiction // *Bulletin of the Moscow City Pedagogical University. Series: informatics and informatization of education.* – 2006. – No. 6. – pp. 14-16.
14. Babaeva Yu.D., Voiskunskii A.E., Smyslova O.V. Internet: impact on personality // *Humanitarian research on the Internet / Ed. A.E. Voiskunskii.* Moskow: Mozhaisk-Terra, 2000. 432 p.
15. Babakova L.V. Everyday troubles and life satisfaction in relation to coping strategies in aging: the case of Bulgaria: Abstract of thesis on competition of a scientific degree of candidate science. Sankt-Peterburg, 2017.
16. Baeva L.V. Axiological portrait of computer game fans // *Information Society Journal*– 2014. – No. 2. – pp. 27-34.
17. Belovol E.V., Kolotilova I.V. Development of a questionnaire to assess the degree of engagement in role-playing computer games // *Psychological Journal.* – 2011. – T. 32. – No. 6. – pp. 49-58.
18. Belozarov S.A. Virtual MMORPG Worlds: Part II. A remedy for social and psychological distress // *Psychology. Journal of the Higher School of Economics.* – 2015. – T. 12. – No. 1. pp. 71-89.
19. Belous E.I. Crisis and spiritual self-development of the individual // *Personality in extreme conditions and crisis situations of life: a collection of scientific articles of the 2nd interregional scientific and practical conference with international participation.* Vladivostok: Marine State. university, 2013. pp. 13–20.
20. Berne E. *Games People Play: The Psychology of Human Relationships; What do you say after you say hello: trans. from English. / General edition.* Matskovskogo M.S.; [Post. Ionina L.G., Matskovskogo M.S.]. - SPb.: Lenizdat, 1992. – 399 p.

21. Bershedova L.I. Personal neoplasms of critical periods of childhood // Issues of journalism, pedagogy, linguistics. – 2010. – Vol. 6. – No. 12 (83). – pp. 148-154.
22. Bespalova O.G. Psychological crisis of the age of seven // Modern education of Vitebshchina. – 2014. – No 1. – pp. 78-82.
23. Bil'danova V.R., Biserova G.K., Shagivaleeva G.R. Psychology of stress and methods of its prevention: teaching aid // Elabuga: Publishing house EI KFU. – 2015. –142 p.
24. Bogacheva N.V., Voiskunskii A.E. Computer games and creativity: positive aspects and negative trends [Electronic resource] // Modern foreign psychology. 2017. Vol. 6. No 4. pp. 29—40. DOI:10.17759/jmfp.2017060403 (accessed: 14.04.2022)
25. Bogdanovskaya I.M., Koroleva N.N., Privalov A.V. Individual and typological characteristics of participants in cybersport games // Information society: education, science, culture and technologies of the future. – 2018. – No. 2. – pp. 253-267.
26. Bratus' B.S. To the problem of personality development in adulthood. Psychology of development. / Ed. Bolotova A.K. and Molchanova O.N.//Moskow: CheRo. – 2005. - 524 p.
27. Burlakov I.V. Psychology of computer games// «Science and Life» 1999 NoNo5-6, 8-9, [Electronic resource] URL: <https://www.nkj.ru/archive/>
28. Burlachuk L.F., Morozov S.M. Dictionary-reference book of psychodiagnostics. – Kyiv.: Naukova Dumka, 1989. - 200 p.
29. Buyanova A.V., Kozilina V. Cybersport: History of formation, current state and development prospects // Social and political sciences. – 2017. – No. 5. – pp. 77-80.
30. Vazhenin M.M., Grigor'eva I.V. Diagnosis of computer addiction in adolescents and youth of the Republic of Belarus // Achievements of psychiatry, narcology, psychotherapy and clinical psychology: from the origins to the present: materials of the Republic of Belarus. scientific-practical conf., dedicated 100th

- anniversary of the Republican Scientific and Practical Center for Mental Health / Republican Scientific and Practical Center for Mental Health; comp.: Startsev A.I., Dokukina T.V., Golubeva T.S. Minsk: Professional'nye izdaniya, 2018. – 412 p.
31. Wang Sh. et al. Connection of flow experience with psychological dependence on computer games // Psychology. Journal of the Higher School of Economics. – 2011. – Vol. 8. – No. 4. – pp. 73-101.
32. Vasilenko V.E.; Manukyan V.R. / Age-related crises of the life cycle: workshop. St. Petersburg, St. Petersburg State University: St. Petersburg University Press, 2011. 96 p.
33. Vasil'eva E.V. Computer addiction of a teenager as a socio-pedagogical problem // Gaudeamus. – 2016. – Vol. 15. – No. 2. – pp. 32-39.
34. Viner N. Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine: [Trans. from English.] / [Foreword Povarov G.N., p. 5-28]. - 22nd ed. - Moscow: Sov. radio, 1968. - 326 p.
35. Vodop'yanova N.E. Psychodiagnostics of stress — SPb.: Piter, 2009. — 336 p.
36. Vodop'yanova N.E., Kapustina A.N. Coping strategies as a factor of professional adaptation // Bulletin of the Leningrad State University of A.S. Pushkin. - 2008. - Vol. 5. - No. 1 (Psychology). – pp. 73-82.
37. Voiskunskii A.E. From the psychology of computerization to the psychology of the Internet // Bulletin of the Moscow University. Series 14. – 2008. – No. 2. – pp. 140-153.
38. Voiskunskii A.E., Soldatova G.U. An epidemic of loneliness in a digital society: hikikotors as a cultural and psychological phenomenon // Consulting psychology and psychotherapy. – 2019. – Vol. 27. – No. 3. – pp. 22-43.
39. Voitsekh V.F., Gal'tsev E.V. Impaired adaptation and suicidal behavior in young people // Social and clinical psychiatry. – 2009. – Vol. 19. – No. 2. – pp. 17-25.

40. Vygotskii L.S. Game and its role in the mental development of a child // *Voprosy psikhologii* 1966 – No 6. - pp. 62 – 68
41. Gagai V.V., Muratkina Yu.N. Features of coping behavior of adolescents with different levels of computer addiction // *Bulletin of the Surgut State Pedagogical University.* – 2009. – No. 4. – pp. 16-25.
42. Ganzen V.A., Golovei L.A. Towards a systematic description of human ontogeny // *Psychological Journal.* – 1980. – Vol. 1. – No. 1. –pp. 42-54.
43. Gogoleva A.V. Addictive behavior and its prevention. — 2nd ed., stereotypical. - M: Moscow Psychological and Social Institute; Voronezh: Publishing House SPA «MODEK», 2003. — 240 p.
44. Golovei L.A. et al. Crises of professional development and personal resources in the periods of youth and early adulthood // *Bulletin of St. Petersburg University. Psychology.*– 2013. – No. 2. pp. 33-39.
45. Godefroid J. «Les chemins de la psychologie », Vol. 1, - M.: Mir; 1992, - 496p.
46. Granovskaya O.V. Dukov E.V., Ioskevich Ya.B. et al. Nature and genres of video screen games / Sibiriyakov P. G. // *New audiovisual technologies.* — M.: Editorial URSS, 2005. — 488 p.
47. Grebenyuk E.G. Rite of Passage and Psychotherapy // *Counseling Psychology and Psychotherapy*, 2016. Vol. 24, no. 1, pp. 97—108.
48. Grigor'eva T.A., Zhedunova L.G. The use of existential cinema in solving existential crises // *Pedagogy and psychology of modern education: theory and practice.* – 2020. – pp. 174-179.
49. Grishina A.V. Computer-game engagement questionnaire for younger teens. *Bulletin of the Moscow University. Series 14. Psychology.* - 2014. – No 4 - pp.131-141.
50. Gubaidullina E.R., Artem'eva T.V. "The state of presence" in cyberspace as a subject of psychological research and a predictor of virtual identity // *Psychology of mental states: a collection of materials of the XVI International scientific and*

practical conference for students, undergraduates, graduate students, young scientists and university teachers (Kazan, February 24–25, 2022)) / comp. A.V. Klimanov; under ed. M.G. Yusupova, A.V. Chernov. - Kazan: Kazan University Press, 2022. - Issue. 16. – 418p.

51. Gubina T.I. Peculiarities of self-concept of students-psychologists as a psychological resource of coping behavior // Psychology of coping behavior: materials of the II Intern. scientific-practical. Conf., Kostroma, 23–25 Sept. 2010 V2t. T.2 / editor-in-chief: Kryukova T.L., Saporovskaya M.V., Khazova S.A. - Kostroma: KSU of. N. A. Nekrasova, 2010. - 241 p.

52. Gurov V.A. Chronobiology. Age periodization //Universum: chemistry and biology. – 2018. – No. 4 (46). – pp. 7-12.

53. Psychological and pedagogical support of gifted students: educational-methodical manual / ed. L.A. Darinskaya. SPb.: SPbGU, 2017. 124 p.

54. Psychology and treatment of addictive behavior / Ed. S. Dowling/ Translation from English. R.R. Murtazina. — M.: Independent firm "Klass", 2000. — 240 p.

55. Demil'khanova A.M The influence of virtual reality on the image of the Self (on the example of role-playing computer games): Abstract of thesis on competition of a scientific degree of candidate science. –Yaroslavl', 2009. - 24 p.

56. Dobrovidova N.A. Psychological features of turning to computer games for boys and girls // Proceedings of the Samara Scientific Center of the Russian Academy of Sciences. – 2012. – Vol. 14. – No. 2-2. – pp. 366-370.

57. Dubrovskaya E.A., Frants S.V. Game as a socio-cultural phenomenon // Discussion. – 2014. – No. 7 (48). pp.14-24.

58. Dubrovskii D.I. Information, consciousness, brain / D. I. Dubrovsky. - M.: Higher. school, 1980. - 286 p.

59. Dumov A.S., Dumov S.B., Stolyarchuk I.A. Pedagogy of deviant behavior: textbook. - Volgograd, LLC "Publishing House Uchitel", 2014. - 179 p.

60. Dukhnovskii S.V. The influence of experiencing critical situations on the development of deviant behavior in adolescents: Abstract of thesis on competition of a scientific degree of candidate science. - Kazan', 2002. – 22 p.
61. Dushin O.E. Three games. Nikolai Kuzansky, Fyodor Dostoevsky, Hermann Hesse //Chelovek. – 2013. – No. 4. – pp. 162-169.
62. Egorov A.Yu. Non-chemical dependencies // SPb. Rech', 2007. - p. 190
63. Egorov A.Yu. Modern ideas about Internet addictions and approaches to their correction //Medical psychology in Russia. – 2015. – No. 4 (33). – p. 4. Electronic resource.
64. Egorov A.Yu., Igumnov S.A. Behavioral disorders in adolescents: clinical and psychological aspects. SPb: Rech', 2005. 436 p.
65. Egorova M.S., Parshikova O.V., Mitina O.V. The structure of the Russian version of the six-factor personality questionnaire HEXACO-PI-R //Voprosy psikhologii. – 2019. – No. 5. – pp. 33-48.
66. Ermakov S.A., Kashina O.P. Life values and meanings age periodization of human // Bulletin of the Omsk State Pedagogical University. Humanitarian research. – 2018. – No. 3 (20). – pp. 19-23.
67. Zhichkina A.E. Self-presentation in virtual communication and identity features of adolescent Internet users / A.E. Zhichkina, E.P. Belinskaya // Education and information culture. Sociological aspects. Proceedings on the sociology of education / Edited by Sobkin V.S. - Moscow: Federal State Scientific Institution "Institute of Sociology of Education" of the Russian Academy of Education, 2000. - pp. 431-460.
68. Zhukov A.V. Psychological risk factors for maladaptation of adolescents who have survived crisis situations: dissertation ... candidate of psychological sciences: 19.00.10 / [Place of defense: St. Petersburg. state university]. - St. Petersburg, 2010. - 245 p.
69. Zhukova M.V. Continuity between preschool and primary general education in the system of prevention of addiction to computer games // Actual problems of

preschool education: modern concepts and technologies of preschool education: materials of the XV International scientific and practical conference, Chelyabinsk, March 16–17, 2017 - Chelyabinsk: Publishing house of CJSC "Cicero", 2017. - 456 p.

70. Zhukova N.V., Aismontas B.B., Makeev M.K. . Digital childhood: new risks and new opportunities // Innovative methods for the prevention and correction of developmental disorders in children and adolescents: interprofessional interaction. - 2019. – pp. 123-128.

71. Zaretskaya O.V. Dependence on computer online games as a kind of addictive behavior // Social psychology and society. – 2016. – Vol. 7. – No. 3. – pp. 105-120.

72. Zeer E.F., Symanyuk E.E. Crisis of professional development of personality // Psychological journal. 1997. No 6. pp. 35-44.

73. Ivanov D.V. Society as a virtual reality //Information Society–M.: AST Publishing House. – 2004. – pp. 355-428.

74. Ivanov M.S. Features of self-realization of the personality in computer game activity: dissertation ... candidate of psychological sciences: 19.00.01. - Kemerovo, 2005. - 152 p.

75. Ivanova N.A. Ivanova N.A. Motives for the involvement of men in massive online games: dissertation ... candidate of psychological sciences: 19.00.01 / [Place of defense: St. Petersburg. state university]. - St. Petersburg, 2020. - 159 p.

76. Ignat'ev M.B. Linguo-combinatorial picture of the world and modern science / M.B. Ignatiev // Enilology. 2004. - No 4. - pp. 9-15.

77. Isaeva E.R. Mechanisms of psychological adaptation of personality: modern approaches to the study of coping and psychological protection // Bulletin of St. Petersburg University. Sociology. – 2008. – No. 2. – pp. 40-46.

78. Kazarinova E.Yu., Kholmogorova A.B. Preferred content on the Internet and social anxiety as factors of Internet addiction in adolescents and students // Psychological and pedagogical research. - 2021. – Vol. 13. – No. 2. – pp. 123-139.

79. Kayua R. Games and people: Articles and essays on the sociology of culture / Roger Caillois; [comp., trans. from fr. and intro. Art. S.N. Zenkin; Rus. state humanitarian. uni, Institute of Higher Humanitarian Studies., Center for Typology and Semiotics of Folklore]. - Moscow: OGI, 2007. - 302 p.
80. Kardenakhlshvili T.D. Advertising as a semiotic product (on the example of a language game) // Bulletin of the Volga Institute of Management. – 2010. – No. 1. – pp. 204-209.
81. Karelin A.A. Big encyclopedia of psychological tests. - M.: Eksmo, 2007. - 416 p.
82. Kozhevnikov S.A. Engagement in computer games as a subject of psychological analysis // Student Bulletin. – 2018. – T. 27. – No. 47-1. – pp. 33-40.
83. Kozlova N.S., Sushkov I.R. The desire for publicity and self-presentation as a manifestation of specific needs realized by a person in the Internet environment //Information Humanitarian Portal Knowledge. Understanding. Skill. – 2013. – no. 6. - pp. 8-8. [Electronic resource]
84. Kon I.S. Constancy and variability of personality //Psychological Journal. – 1987. – Vol. 8. – No. 4. – pp. 126-137.
85. Korolenko Ts.P., Dmitrieva N.V. Homo postmodernicus. Psychological and mental disorders in the postmodern world. Monograph. - Novosibirsk: NGPU Publishing House, 2009. - 248 p.
86. Korolenko Ts.P., Dmitrieva N.V. Personality and dissociative disorders: expanding the boundaries of diagnosis and therapy: a monograph. - Novosibirsk: NGPU Publishing House, 2006. - 448 p.
87. Korol'kova A.A. Comparison of the philosophical views of Kant and Nietzsche on the nature of the game in terms of changing philosophical paradigms //Historical, philosophical, political and legal sciences, cultural studies and art history. Questions of theory and practice. – 2015. – No. 12-3. – pp. 84-87.

88. Kochetkov N.V. Internet addiction and addiction to computer games in the work of Russian psychologists. // *Social Psychology and Society*, 2020. Vol. 11, no. 1, pp. 27—54. DOI: <https://doi.org/10.17759/sps.2020110103>.
89. Kochetkov N.V. Socio-psychological aspects of dependence on online games and methods of its diagnostics // *Social psychology and society*. – 2016. – T. 7. – No. 3. – pp. 148-163.
90. Craig G., Baucum D. *Human Development* / Grace Craig, Don Baucum; [trans. from English, A. Maslov and et al.] scientific. ed. per. PhD in Psychology, Assoc. T.V. Prokhorenko. - 9th ed. - St. Petersburg [and others]: Peter, 2010. - 939 p.
91. Kubarko AI, Kubarko NP. Character of age-related changes of saccadic eye movements in patients with multiple sclerosis. // *Zhurnal Nevrologii i Psikhiiatrii imeni S.S. Korsakova*. – 2010. – Vol. 110. – No. 4. – pp. 73-78.
92. Kulakov S.A. *Diagnosis and psychotherapy of addictive behavior of adolescents* //M.: Folium. – 1998. – 235 p.
93. Kurus I.A. The application of psychological defenses by the first-year students in the process of experiencing the crises// *Vektor nauki Tolyattinskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Pedagogika, psikhologiya*. – 2019. – No. 4. – pp. 39-44.
94. Kutlaliyev T.Kh. *Genre typology of computer games: the problem of systematization of artistic means: thesis*. – Rus. state humanitarian uni. (RSHU), 2014.
95. Laz'ko I.N. *The being and existence of man through the prism of play in the philosophy of Nietzsche and Heidegger*. – *Bulletin of Belarusian State University. Series 3, History. Philosophy. Psychology. Palitology. Economics. Rights*. - Minsk: Universitetskaya, 1999. - No. 1. - pp. 18-22.
96. Leont'ev A.N. *Elected. psychol. works: in 2.–x volumes/Aleksey Nikolaevich Leontiev*; ed. V.V. Davidov //M.: Pedagogy. - 1983. - T. 1. – 391p.

97. Leont'ev A.N. Psychological foundations of preschool game // Soviet Pedagogy, 1944, No. 8-9, pp. 37-47.
98. Lishaev S.A. On the criteria for age periodization (materials for the philosophy of age) // Bulletin of the Leningrad State University. A.S. Pushkin. - 2015. - Vol. 2. - No. 4. - pp. 66-76.
99. Lugovaya Yu.A. Computer games as a phenomenon of media culture // Visual communication in socio-cultural dynamics: Sat. articles of the international scientific and practical conference (October 23, 2014). - Kazan: Kazan University Publishing House, 2015. - 566 p.
100. Lyantsevich A.V. Crisis experiences in the conditions of deprivation of the need bases of the personality // Psychology: reality and prospects. – 2016. – No. 6. - pp. 121-131.
101. Makalatia A.G., Matveeva L.V. Subjective factors that influence children and adolescents to be attracted by computer games// National Psychological Journal. – 2017. – No. 1 (25). pp 15-24.
102. Mallaev D., Gasanova D. Theory and practice of psychotechnical games. "Humanitarian Publishing Center VLADOS", 2014, - 149 p.
103. Malygin V.L. et al. Internet-dependent behavior. Criteria and methods of diagnosis. - M. MGMSU, 2011. - 32 p. (A manual for students of the faculty of clinical psychology in the discipline of specialization "Psychological correction of addictive behavior")
104. Malygin V.L., Khomeriki N.S., Antonenko A.A. Individually-psychological qualities of adolescents as risk-factors for development of internet-addictive behaviour.// Med. psihol. Ross., 2015, no. 1(30), p. 7. URL: <http://mprj.ru> (accessed: 04.12.22).
105. Manukyan V.R. Normative crises of development in the period of adulthood // Bulletin of St. Petersburg University. Series 12. Sociology. – 2010. – No. 1. – pp. 39-45.

106. Manukyan V.R. Subjective picture of the life path and crises of the adult period: thesis... candidate of psychological sciences: 19.00.13. - St. Petersburg, 2003. - 217 p.
107. Marinova T.Yu., Zaretskaya O.V. Socio-psychological aspects of dependence on computer multiplayer online role-playing games // Social psychology and society – Vol. 6. – No. 3. – pp. 109-119.
108. Matyushenko Ya.I. Classification of approaches to the study of the phenomenon of gaming // Medico-social and psychological aspects of the safety of industrial agglomerations. - Ekaterinburg, – 2016. – pp. 34-41.
109. Guide to Addictology / Ed. prof. Mendelevich V.D. SPb.: Rech', 2007. - 768 p.
110. Men'shikova I.N. The problem of student adaptation within the framework of the psychological service of the university // Applied Psychology and Psychoanalysis. 2010. No. 4. pp. 8–11.
111. Miniârov V.M., Vasilevskaya E.A. The formation of coping strategies of teachers in the state of emotional burnout // News of the Samara Scientific Center of the Russian Academy of Sciences. – 2015. – Vol. 17. – No. 1-2. – pp. 388-393.
112. Mikhailova O.B., Chernomyrdina V.I. Characteristics of innovativeness and creativity on high school students involved and not involved in MMORPG // Human capital. – 2018. – No. 10. – pp. 48-60.
113. Mombei-ool S.M. Copying-repertoire of student youth of the republic of Tuva on the example of students of different faculties of the tuvan state university) // Bulletin of the Tuva State University. Pedagogical Sciences. – 2018. – No. 4. pp. 34-40.
114. Morozova T.Yu. Transformation of ideas about the meaning of life in the crisis period of 17 years // Bulletin of the Moscow State Regional University. Series: Psychological sciences. – 2014. – No. 3. – pp. 73-79.

115. Muratkina Yu.N. The relationship of computer addiction and coping behavior of adolescents. – Abstract of thesis on competition of a scientific degree of candidate science. // Surgut, – 2010. – 27 p.
116. Murlina V.A., Shelyakin A.E. To a question about the history of computer games // Scientific works of the Kuban State Technological University. – 2016. – No. 3. – pp. 18-26.
117. Mukhina V.S. A toy as a means of a child's mental development // Voprosy psikhologii. – 1988. – No. 2. – pp. 123-128.
118. Narimanidze M.D., Savchenko Ya.V. The degree of computer-game addiction in children with different types of temperament and forms of aggression // Almanac of young science – 2022. – No. 1. (44) – pp. 11-12.
119. Nasledov A.D. IBM SPSS Statistics 20 i AMOS: Professional Statistical Data Analysis. — SPb.: Piter, 2013. — 416 p.
120. Nesterova A. A., Kichman D. N. Personal characteristics of people in a state of acute social self-isolation (hikikomori) // Bulletin of the Moscow State Educational Institution. Series: Psychological sciences. 2022. No. 2. – pp. 117-134.
121. Nikitina L.N. Computer game addiction in the structure of addictive behaviour // World of Science. Pedagogy and psychology. – 2016. – T. 4. – No. 4. – p. 47. [Electronic resource] <http://mir-nauki.com/PDF/07PSMN416.pdf>
122. The phenomenon of the game in philosophical research: interpretation and comprehension // Collection of conferences of the Research Center Sociosphere. – Vedecko vydavatelske centrum Sociosfera-CZ sro, 2014. – No. 21. – pp. 6-11.
123. Orekhov S.I. Search for Virtual Reality: Monograph / S.I. Orekhov; Ministry of Education Ros. Federation. Om. state ped. uni. - Omsk: Om. state ped. uni., 2002. - 183 p.
124. Osin E.N., Leont'ev D.A. Estrangement and Loss of Meaning // Cultural-Historical Psychology. – 2007. – Vol. 3. – No. 4. – pp. 68-77.
125. Osipov E.M. Gambling as deviant behavior: psychological and social roots // Sociology of power. – 2009. – No. 1. – pp. 85 – 91.

126. Osukhova N.G. Psychological support of personality in crisis situations: experience of empirical research. // M.: Varson, 2008. - 400 p.
127. Pakhomova V.G. Self-concept's psychological peculiarities of schoolchildren — active and passive gamers // South Russian Journal of Social Sciences. – 2015. – No. 1. – pp. 6-17.
128. Peisakhov N.M., Stolyarenko L.D. Test "Ability of self-government" // Stolyarenko L.D. Fundamentals of psychology. - 1997. – pp. 524-532.
129. Perezhogin L.O. Internet addiction in adolescence. Collection of abstracts of the international conference "Adolescents and youth in a changing society - problems of deviant behavior" // Moscow. - 2001. – pp. 56-68.
130. Petrash M.D. The ratio of psychological and psychophysiological characteristics in the experience of stressors of everyday life//Problems of modern pedagogical education. – 2017. – No. 57-11. – pp. 301-323.
131. Petrash M.D., Strizhitskaya O.Yu., Golovei L.A., Savenysheva S.S. Questionnaire of daily stressors // Psychological research. 2018. Vol. 11, No 57. p. 5.
132. Petrov A.A., Chernyak N.B. Validation of the Russian version of the Internet Gaming Disorder–20 Test questionnaire // Siberian Bulletin of Psychiatry and Narcology. – 2019. – Vol. 1. – No. 102. – pp. 71-78.
133. Polivanova K.N. Psychological analysis of crises of age development// Voprosy psikhologii. – 1994. – No 1. – pp. 61–69.
134. Polivanova K.N. Psychology of age-related crises / K.N. Polivanova. – M.: Academy, 2000. – 184 p.
135. Polutina N.S. Actual directions of research in the psychology of a computer game //Integration of education. – 2010. – No. 4. pp. 93-97
136. Polutina N.S. Psychology of a computer game // Engineering technologies and systems. - 2007. - Vol. 17. - No. 2. - pp. 83-86.
137. Popov O.A. New classification of computer games//URL: [http://psystat. at. ua](http://psystat.at.ua). – 2009.

138. Prikhozhan A.M. The problem of teenage crisis //Psychological science and education. - 1997. - T. 2. - No. 1. pp. 82-87
139. Pryalukhina A.V. Psychological characteristics of computer gambling players // Psychology of the 21st century: challenges, searches, vectors of development. – 2020. – pp. 433-444.
140. Puzyreva L.A. Influence of the cognitive component of subjective experience on the individual semantics of crisis experiences: Abstract of the thesis. ... candidate of psychological sciences: 19.00.01 / Yaroslav. state ped. uni. of K.D. Ushinsky. - Yaroslavl, 2006. - 23 p.
141. Radchenko M.A. Creative activity vs creative practices: substitution of concepts in market conditions // Creativity as a national element: general and special in the modern socio-cultural space: collection of articles / ed. G.E. Alyaev, O.D. Masloboeva - 2019. - pp. 313.
142. Raspopin E.V. Scale of resistance to stress sources // Modern problems of science and education. – 2012. – No. 6. – pp. 694-694.
143. Rean A.A. Psychology of childhood. Textbook. // Series "Meters of psychology"– SPb.: «praim-EVRO-ZNAK», 2003. — 368 p.
144. Rogal'-Levitskaya O.F. Analysis of the problems of deviant behavior in adolescence and areas of preventive activity // Education Integration. – 2012. – 2012. – No. 2. – pp. 70-75.
145. Communication of adolescents on the Internet: positive and negative aspects // ITO. – 2010. – No17. – pp. 13–18.
146. Rubinshtein S.L. Fundamentals of general psychology: in 2 volumes / Acad. ped. sciences of the USSR. - M .: Pedagogy, 1989. - (Proceedings of full members and corresponding members of the Academy of Pedagogical Sciences of the USSR). T. 1 / [comp. and ed. comments K. A. Abulkhanova-Slavskaya, A. V. Brushlinsky]. - 1989. - 485 p.
147. Rubinshtein S.L. Fundamentals of general psychology - Publisher: Piter, 2002, 720 p.

148. Rubtsov V.V. Fundamentals of socio-genetic psychology. - M.: Publishing house "Institute of Practical Psychology", Voronezh: NPO "MODEK", 1996. - 384 p.
149. Ryzhenko S.K. Psychological impact on gaming computer addiction of younger adolescents: dissertation ... candidate of psychological sciences: 19.00.07 / Ryzhenko Svetlana Kronidovna; [Place of defense: Kuban. state university]. - Krasnodar, 2009. - 196 p.
150. Ryzhov B.N. Systemic periodization of human development // Higher school: experience, problems, prospects. - 2017. - pp. 139-141
151. Savenysheva S.S. Daily hassles and family functioning: an analysis of foreign studies // World of Science. Pedagogy and psychology. - 2016. - Vol. 4. - No. 6. [Electronic resource] URL: <https://mir-nauki.com/PDF/28PSMN616.pdf>
152. Savenysheva S.S., Golovei L.A., Petrash M.D., Strizhitskaya O.Yu. Self-actualization, psychological well-being and everyday stress during adulthood // Bulletin of the KemGU. 2019. No. 1 (77). pp. 130-140.
153. Sadovnikova N.O. Sadovnikova N.O. Psychology of professional personality crisis: monograph. - Yekaterinburg: Russian Publishing House of state prof. ped. uni., 2021. - 151 p.
154. Sapogova E.E. Territory of adulthood: horizons of self-development in adulthood. M.: Genesis, 2016. 312 p.
155. Sirota N.A., Yaltonskii V.M. Coping behavior and psychoprophylaxis of psychosocial disorders in adolescents // Review of Psychiatry and Medical Psychology named after VM Bekhterev. - 1994. - No. 1. - pp. 63-74.
156. Slobodchikov V.I. Category of age in psychology and pedagogy of development // Voprosy psikhologii. - 1991. - Vol. 2. - pp. 37-49.
157. Slyusarev V.V., Khusyainov T.M. Digital Revolution and Existential Personality Crisis // Century of Globalization. - 2018. - No. 4 (28). pp. 145-151.
158. Smirnova E.O. Typology of the game in foreign and domestic psychology // Modern foreign psychology. - 2014. - Vol. 3. - No. 4. - pp. 5-17.

159. Smirnova E.O., Radeeva R.E. Computer game of a junior schoolchild// Education and information culture. Sociological aspects. Proceedings on the sociology of education. Volume V. Issue VII / Ed. V.S. Sobkin. - M.: Center for Sociology of Education of the Russian Academy of Education, 2000 - p. 370-393.
160. Smirnova E.O., Radeeva R.E. Psychological features of computer games: a new context of children's subculture// Education and information culture. Sociological aspects. Proceedings on the sociology of education. Volume V. Issue VII / Ed. V.S. Sobkin. - M.: Center for Sociology of Education of the Russian Academy of Education, 2000 - p. 330-370.
161. Smirnova E.O., Ryabkova I.A. Psychological features of the gaming activity of modern preschoolers// Voprosy psikhologii, 2013. No 2. pp. 15—24.
162. Sobolev N.A., Igumnov S.A. Dependence on computer games in adolescents, problems of diagnosis and comorbidity // Issues of mental health of children and adolescents. - 2021. - Vol. 21. - No. 2. - pp. 105-112..
163. Soldatova G.U., Rasskazova E.I. Excessive use of the Internet: factors and signs //Psychological Journal. – 2013. – Vol. 34. – No. 4. – pp. 79-88.
164. Soldatova G.U., Vishneva A.E. Features of the development of the cognitive sphere in children with different online activities: is there a golden mean? //Consulting psychology and psychotherapy. - 2019. - T. 27. - No. 3. - pp. 97-118.
165. Soldatova G.U., Rtishcheva M.A., Seregina V.V. Online risks and the problem of psychological health of children and adolescents // Academic Bulletin of the Academy of Social Management. – No. 3. – pp. 29-37.
166. Soldatova E.L. Structure and dynamics of the normative crisis of transition to adulthood: monograph / E.L. Soldatov. - Chelyabinsk: Publishing House of SUSU, 2007. - 267 p.
167. Stepanov S.S. Myths and dead ends of pop psychology. - Dubna: Phoenix +, 2006. - 232 p.

168. Stepanova E.I. The intellectual potential of a person in the sphere of life. // Pedagogy and acmeology of life safety. No. 2 / Under the editorship of B.F. Kvashi. - St. Petersburg: MANEB, MINPI, 2001. pp.11-23.
169. Stepanova E.I. Psychology of adults: Experimental Acmeology, St. Petersburg: Publishing House of St. Petersburg. University "Aletheia", 2000. - 228 p.
170. Sugonyaev K.V., Molotkova A.V. Development of the Russian-language version of the HEXACO-60 questionnaire (operationalization of a 6-factor personality model)//Healthy lifestyle and physical education of students and university students: Materials of the XII international part-time scientific and practical conference, April 3, 2014. / ed. Karasev A.V., Sobina V.A. - M.: INEP 2014, pp. 367–376.
171. Sychev O.A., Protasova I.N., Belousov K.I. Diagnosis of moral foundations: approbation of the Russian version of the MFQ questionnaire // Russian Journal of Psychology. - 2018. - Vol. 15. - No. 3. pp.88-115.
172. Tendryakova M.V. Old and new faces of the game: game specificity of virtual space //Cultural-historical psychology. - 2008. - Vol. 4. - No. 2. - pp. 60-68.
173. Timofeev S.B. Features of coping strategies in teenagers-gamers// Teacher-psychologist in modern education: personal potential and its development. – 2017. – pp. 132-138.
174. Tome G. Theoretical and empirical foundations of the psychology of the development of human life // The principle of development in psychology / Under. ed. L.I. Antsyferova. M., 1978. pp. 173-196.
175. Trafimchik Zh.I. Dependence on computer games: causes of formation, features and consequences of influence on the personality. //Bulletin of Belarusian State University. Ser. 3, History. Philosophy. Psychology. Palitology. Sacyology. Economics. Rights. – 2010. - No 2. - p. 42-45. a

176. Trafimchik Zh.I. The problem of "I-concept" in the world of modern computer technologies is in the focus of foreign personality theories. – Philosophy and social sciences: Scientific journal. – 2010. - No. 2. - pp. 83-87. b
177. Trafimchik Zh.I., Bolbasov A.O. Computer addiction among young people: specifics and prevention // Scientific notes of St. Petersburg State Medical University of I.P. Pavlova. - 2011. - Vol. 18. - No. 4. - pp. 69-70.
178. Usanova D.O. Virtual reality: the problems of the present in retrospect of the philosophical and cultural heritage // Chelyabinsk humanitarian. – 2011. – No. 1 (14). – pp. 132-136.
179. Ustinova E.V. Psychological prevention of computer addiction in adolescents with motor disorders // Education in the modern cultural and educational space. - 2018. - pp. 285-289
180. Fomicheva Yu.V., Shmelev A.G., Burmistrov I.V. Psychological correlates of enthusiasm for computer games // Bulletin of Moscow University. Series 14: Psychology. - 1991. - No. 3. - pp. 27–39.
181. Freud Z. Beyond the pleasure principle: Transl. from German / [Afterword and comments. A.A. Gugnin]. - M.: Progress: Litera, 1992. - 569 p.
182. Huizinga J. Homo ludens. The man playing / Comp., foreword. and trans. from the Netherlands D. V. Silvestrov; Commentary, index by D. E. Kharitonovich. St. Petersburg: Ivan Limbakh Publishing House, 2011. - 416 p.
183. Khitryakova A.I. « "Serious games" in education // Innovative science. – 2015. – No. 10-1. – pp. 126-130.
184. Khudyakov A.V. Clinical and social analysis of the formation and prevention of dependence on psychoactive substances in minors: dissertation ... Doctor of Medical Sciences: 14.00.45 / Khudyakov Alexey Valerievich; [Place of defense: State Scientific Center for Social and Forensic Psychiatry]. - Moscow, 2003. - 322 p.
185. Khukhlaeva O.V. Psychology of development: youth, maturity, old age. - M.: Publishing house. center "Academy", 2006. - 368 p.

186. Chastikov A.P. Computer history - M.: Informatics and education, 1996. -128 p.
187. Chernobrovkina S.V. The crisis of early adulthood: features of its experience and overcoming by young people with different socio-demographic characteristics // Bulletin of the Omsk University. Series "Psychology". - 2007 – No. 2. pp. 27-36.
188. Csikszentmihalyi M. Finding flow the psychology of engagement of everyday life – Alpina non-fiction, 2016. - 194 p.
189. Shalomova E.V. Features of addictive behavior of adolescents // Modern problems of science and education. – 2014. – No. 5. – pp. 143-143.
190. Shapkin S.A. Computer game: a new area of psychological research // Psychological Journal. – 1999. – Vol. 20. – No. 1. – pp. 86-102.
191. Shvatskiy A.Yu. The influence of computer games on the psyche and behavior of modern adolescents // Dialogue of cultures in a globalizing world: materials of the III All-Russian scientific and practical conference (with international participation). / ed. Manapova V.E. Makhachkala: ALEF, 2020, pp. 176-178.
192. Sheehy G. Passages: Predictable Crises of Adult Life/ [Transl. from Engl: Shamrikov A.V.]. - SPb.: Yuventa, 1999. – 434 p.
193. Shmelev A.G. The world of correctable mistakes //Computer engineering and its application. Computer games. – 1988. – No. 3. – pp. 16-84.
194. Shmyreva O.I. The essence of the emotional development of personality in adolescence // World of Psychology. – 2013. – No. 3. – pp. 254-266.
195. Shneider L.B. Deviant behavior of children and adolescents. - M .: Academic Project; Tricksta, 2005. -336 p.
196. Shumakova N.B. Age without questions // Age and pedagogical psychology, ed. Dubrovina I.V., Parishioner A.M. Publisher: Academy. Series: Higher education. 2003.- 368p.
197. Shuper V.A. The great mistake of Karl Popper: an open society in the context of an anti-scientific revolution // World of Russia. Sociology. Ethnology. 2002. No. 3. pp.86–95.

198. Eliade M. Initiation, rites, socetes secretes. Naissances mystiques essai sur quelques types d'initiation/ [trans. from fr. G.A. Gel'fand]. - M.; SPb.: Univ. kn., 1999. - 356 s.
199. El'konin D.B. The psychology of the game. — M.: Vldos, 1999 . - 360 p.
200. Engels F. Dialectics of Nature. M.: Partizdat, 1934; P.343
201. Yugai I.I. Computer game as a genre of artistic creativity at the turn of the XX-XXI centuries: Abstract of thesis on competition of a scientific degree of candidate in Art history, / Shekhter T. E. — Sankt-Peterburg, 2008. — 26 p.
202. Yudina T.A. The problem of psychological readiness for school in the works of L.I. Bozhovich // Modern problems of personality psychology: theory and practice. 2008 URL: https://psyjournals.ru/bozhovich/issue/30164_full.shtml
203. Yur'eva L.N., Bol'bot T.Yu. Computer addiction: formation, diagnosis, correction and prevention: Monograph. - Dnepropetrovsk: Porogi, 2006. - 196 p.
204. Yarovenko S.A. «Escape from reality»: automythologization as harmonization of «I-being» through the adoption of illusion // Bulletin of the Tomsk State University. – 2010. – no. 331. pp. 51-55.
205. Aarseth E. et al. Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal //Journal of behavioral addictions. – 2017. – Vol. 6. – No. 3. – p. 267-270.
206. Aarseth E., Smedstad S.M., Sunnanå L. A multidimensional typology of games // DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up. — 2003. — pp. 48—53.
207. Abbasi A.Z. et al. The Role of Personality Factors Influencing Consumer Video Game Engagement in Young Adults: A Study on Generic Games //IEEE Access. – 2021. – Vol. 9. – pp. 17392-17410.
208. Abt C.C., Cogger V.H. Educational games for the sciences //The Science Teacher. – 1969. – Vol. 36. – No. 1. – pp. 36-39.

209. Achtman R.L., Green C.S., Bavelier D. Video games as a tool to train visual skills //Restorative neurology and neuroscience. – 2008. – Vol. 26. – No. 4, 5. – pp. 435-446.
210. Adachi P.J.C., Willoughby T. Do video games promote positive youth development? //Journal of Adolescent Research. – 2013. – Vol. 28. – No. 2. – pp. 155-165
211. Al-Sharqi M.A., Hasan H.S. Neural network to investigate gaming addiction and its impact on health effects during the COVID-19 Pandemic //Periodicals of Engineering and Natural Sciences (PEN). – 2022. – Vol. 10. – No. 1. – pp. 504-517.
212. Anderson C. A. et al. Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United States //Pediatrics. – 2008. – Vol. 122. – No. 5. – pp. e1067-e1072.
213. Anderson C.A. et al. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review //Psychological bulletin. – 2010. – Vol. 136. – No. 2. – pp. 151-173.
214. Apperley T.H. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres //Simulation & Gaming. – 2006. – Vol. 37. – No. 1. – pp. 6-23.
215. Arnett J.J. Emerging Adulthood: The Winding Road from the Late Teens Through the Twenties (2nd edition). Oxford, NY: Oxford University Press, 2015. 416 p.
216. Ashton M.C., Lee K. The HEXACO–60: A short measure of the major dimensions of personality //Journal of personality assessment. – 2009. – Vol. 91. – No. 4. – pp. 340-345.
217. Aström T. Moral Positioning: A formal theory //The Grounded Theory Review: An international journal. – 2006. – Vol. 6. – No. 1. – pp. 29-59.
218. Bender P.K., Courtney Plante D. A. The Effects of Violent Media Content on //Am Psychol. – 1972. – Vol. 27. – pp. 253-263.

219. Bessièrè K., Fleming Seay A., Kiesler S. The ideal elf: Identity exploration in World of Warcraft //Cyberpsychology & behavior. – 2007. – Vol. 10. – No. 4. – pp. 530-535.
220. Billieux J. et al. High involvement versus pathological involvement in video games: A crucial distinction for ensuring the validity and utility of gaming disorder //Current Addiction Reports. – 2019. – Vol. 6. – No. 3. – pp. 323-330.
221. Blumberg F. C., Sokol L. M. Boys' and girls' use of cognitive strategy when learning to play video games //The Journal of General Psychology. – 2004. – Vol. 131. – No. 2. – pp. 151-158.
222. Bonanno P., Kommers P. A. M. Gender differences and styles in the use of digital games //Educational Psychology. – 2005. – Vol. 25. – No. 1. – pp. 13-41.
223. Boyan A., Grizzard M.A., Bowman N. A massively moral game? Mass Effect as a case study to understand the influence of players' moral intuitions on adherence to hero or antihero play styles //Journal of Gaming & Virtual Worlds. – 2015. – Vol. 7. – No. 1. – pp. 41-57.
224. Carr D. Play and pleasure // Carr, D., Buckingham, D., Burn, A., & Schott, G. (Red.). Computer games: Text, narrative and play. Polity, UK: Cambridge. – 2006. 2006., pp. 45-58.
225. Černja I., Vejmelka L., Rajter M. Internet addiction test: Croatian preliminary study //BMC psychiatry. – 2019. – Vol. 19. – No. 1. – pp. 1-11.
226. Chaffin J.D., Maxwell B., Thompson B. ARC-ED curriculum: The application of video game formats to educational software //Exceptional Children. – 1982. – Vol. 49. – No. 2. – pp. 173-178.
227. Chen J. Flow in games (and everything else) //Communications of the ACM. – 2007. – Vol. 50. – No. 4. – pp. 31-34.
228. Chen S.H. et al. Development of a Chinese Internet addiction scale and its psychometric study //Chinese Journal of Psychology. – 2003. – Vol. 45. – No. 3. – pp. 279–294.

229. Chiang Y. T. et al. Exploring Online Game Players' Flow Experiences and Positive Affect //Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET. – 2011. – Vol. 10. – No. 1. – pp. 106-114.
230. Chou T.J., Ting C.C. The role of flow experience in cyber-game addiction //CyberPsychology & Behavior. – 2003. – Vol. 6. – No. 6. – pp. 663-675.
231. Clarke R. Origins and Nature of the Internet in Australia //Emergence. – 2004. – Vol. 4. – pp. 1990-1994.
232. Cole H., Griffiths M.D. Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers //Cyberpsychology & behavior. – 2007. – Vol. 10. – No. 4. – pp. 575-583.
233. Coulson M. et al. Real feelings for virtual people: Emotional attachments and interpersonal attraction in video games //Psychology of Popular Media Culture. – 2012. – Vol. 1. – No. 3. – pp. 176-184.
234. Crawford C. et al. The art of computer game design. — Berkeley, Calif.: Osborne/McGraw-Hill, 1984. — 134 p.
235. Dalal P.K., Basu D. Twenty years of internet addiction... quo Vadis? //Indian journal of psychiatry. – 2016. – Vol. 58. – No. 1. – pp. 6-11.
236. De Schutter B. Never too old to play: The appeal of digital games to an older audience //Games and Culture. – 2011. – Vol. 6. – No. 2. – pp. 155-170.
237. Denisova A., Cairns P. First person vs. third person perspective in digital games: do player preferences affect immersion? //Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems. – 2015. – pp. 145-148.
238. Dohrenwend B.P. The social psychological nature of stress: A framework for causal inquiry //The Journal of Abnormal and Social Psychology. – 1961. – V. 62. – No. 2. – pp. 294-302.
239. Durkin K., Barber B. Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development //Journal of applied developmental psychology. – 2002. – Vol. 23. – No. 4. – pp. 373-392.

240. Dye M.W.G., Bavelier D. Playing video games enhances visual attention in children //Journal of Vision. – 2004. – Vol. 4. – No. 11. – pp. 40-40.
241. Dye M.W.G., Green C.S., Bavelier D. The development of attention skills in action video game players //Neuropsychologia. – 2009. – Vol. 47. – No. 8-9. – pp. 1780-1789.
242. Eglesz D. et al. Computer games are fun? On professional games and players' motivations //Educational Media International. – 2005. – T. 42. – No. 2. – pp. 117-124.
243. Elverdam C., Aarseth E. Game classification and game design: Construction through critical analysis //Games and culture. – 2007. – T. 2. – No. 1. – pp. 3-22.
244. Erikson E.H., Erikson J.M. The life cycle completed (extended version). – WW Norton & Company, 1998. 144 c.
245. Fang X., Zhao F. Personality and enjoyment of computer game play //Computers in Industry. – 2010. – Vol. 61. – No. 4. – pp. 342-349
246. Fang X., Zhao F. Sensation seeking, self forgetfulness, and computer game enjoyment //Symposium on Human Interface. – Springer, Berlin, Heidelberg, 2009. – pp. 632-641.
247. Frederick C.J., Resnik H.L.P., Wittlin B.J. Self-destructive aspects of hard core addiction //Archives of General Psychiatry. – 1973. – Vol. 28. – No. 4. – pp. 579-585.
248. Friedman T. Making sense of software: Computer games and interactive textuality //Cybersociety; Computer-Mediated Communication and Community. Thousand Oaks, Calif.: Sage Publications. – 1995. 241 c.
249. Frostling-Henningsson M. First-person shooter games as a way of connecting to people: «Brothers in blood» //CyberPsychology & Behavior. – 2009. – Vol. 12. – No. 5. – pp. 557-562.
250. Funk J.B., Buchman D.D., Germann J.N. Preference for violent electronic games, self-concept, and gender differences in young children //American Journal of Orthopsychiatry. – 2000. – Vol. 70. – No. 2. – pp. 233-241.

251. Gamberini L. et al. A game a day keeps the doctor away: A short review of computer games in mental healthcare //Journal of CyberTherapy and Rehabilitation. – 2008. – Vol. 1. – No. 2. – pp. 127-145.
252. Gentile D.A. et al. The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies //Personality and Social Psychology Bulletin. – 2009. – Vol. 35. – No. 6. – pp. 752-73.
253. Giraudoux J. Sans pouvoirs. Editions du Rocher, Monaco 1946. c.153
254. Glass B.D., Maddox W.T., Love B.C. Real-time strategy game training: emergence of a cognitive flexibility trait //PloS one. – 2013. – Vol. 8. – No. 8. pp. e70350.
255. Graetz J.M. The origin of spacewar //Creative Computing. – 1981. – Vol. 7. – No. 8. – pp. 56-67.
256. Graham J. et al. Mapping the moral domain //Journal of personality and social psychology. – 2011. – Vol. 101. – No. 2. – pp. 366.
257. Griffiths M.D. Are computer games bad for children? //The Psychologist: Bulletin of the British Psychological Society. – 1993. – Vol. 6. – pp. 401-407.
258. Greenberg B.S. et al. Orientations to video games among gender and age groups //Simulation & Gaming. – 2010. – Vol. 41. – No. 2. – pp. 238-259.
259. Grizzard M. et al. Being bad in a video game can make us morally sensitive //Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. – 2014. – Vol. 17. – No. 8. – pp. 499-504.
260. Hall A.S., Parsons J. Internet addiction: College student case study using best practices in cognitive behavior therapy //Journal of mental health counseling. – 2001. – Vol. 23. – No. 4. – pp. 312-327.
261. Hartmann T., Klimmt C. Gender and computer games: Exploring females' dislikes //Journal of computer-mediated communication. – 2006. – Vol. 11. – No. 4. – pp. 910-931.

262. Hartmann T., Vorderer P. It's okay to shoot a character: Moral disengagement in violent video games //Journal of communication. – 2010. – Vol. 60. – No. 1. – pp. 94-119.
263. Hirayama R. et al. A volumetric display for visual, tactile and audio presentation using acoustic trapping //Nature. – 2019. – Vol. 575. – No. 7782. – pp. 320-323.
264. Hirvonen P. Positioning theory and small-group interaction: Social and task positioning in the context of joint decision-making //Sage Open. – 2016. – Vol. 6. – No. 3. – pp. 2158244016655584.)
265. Hodge S.E., Taylor J., McAlaney J. A morally Demanding Game? An Exploration of Moral Decision-Making in a Purpose-Made Video Game //Media and Communication. – 2020. – Vol. 7. – No. 4. – pp. 213-225.
266. Hodge S.E., Taylor J., McAlaney J. It's Double Edged: The Positive and Negative Relationships Between the Development of Moral Reasoning and Video Game Play Among Adolescents //Frontiers in Psychology. – 2019. – Vol. 10. – pp. 28.
267. Hoffman D.L., Novak T.P. Marketing in hypermedia computer-mediated environments: Conceptual foundations //Journal of marketing. – 1996. – Vol. 60. – No. 3. – pp. 50-68.
268. Hsu C.L., Lu H.P. Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience //Information & management. – 2004. – Vol. 41. – No. 7. – pp. 853-868.
269. Huang H.C. et al. Who intends to play exergames? The flow-theoretic perspective //Journal of Electronic Commerce Research. – 2018. – Vol. 19. – No. 2. – pp. 154-163.
270. Izumi R., Ikezawa S., Iwami K. Metasurface holographic movie: a cinematographic approach //Optics Express. – 2020. – Vol. 28. – No. 16. – pp. 23761-23770.

271. Jackson L.A. et al. Culture, gender and information technology use: A comparison of Chinese and US children //Computers in human behavior. – 2008. – Vol. 24. – No. 6. – pp. 2817-2829.
272. Kandell J.J. Internet addiction on campus: The vulnerability of college students //Cyberpsychology & behavior. – 1998. – Vol. 1. – No. 1. – pp. 11-17.
273. Kaplan H.B. Self-attitudes and deviant response //Social Forces. – 1976. – pp. 788-801.
274. Kaplan H.B., Martin S.S., Robbins C. Application of a general theory of deviant behavior: Self-derogation and adolescent drug use //Journal of Health and Social Behavior. – 1982. – pp. 274-294.
275. Kardefelt-Winther D. The moderating role of psychosocial well-being on the relationship between escapism and excessive online gaming //Computers in Human Behavior. – 2014. – Vol. 38. – pp. 68-74.
276. Khantzian E.J. A contemporary psychodynamic approach to drug abuse treatment //The American journal of drug and alcohol abuse. – 1986. – Vol. 12. – No. 3. – pp. 213-222.
277. Khazaie H. et al. Internet addiction status and related factors among medical students: a cross-sectional study in Western Iran //International Quarterly of Community Health Education. – 2021. – pp. 0272684X211025438.
278. Kickmeier-Rust M.D. et al. The effects of individualized feedback in digital educational games //Proceedings of the 2nd European Conference on Games Based Learning. – Barcelona: Academic Publishing Limited, 2008. – pp. 227-236.
279. Kim E.J. et al. The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits //European psychiatry. – 2008. – Vol. 23. – No. 3. – pp. 212-218.
280. Kim J.W. et al. The relationships between online game player biogenetic traits, playing time, and the genre of the game being played //Psychiatry investigation. – 2010. – Vol. 7. – No. 1. – p. 17. [Electronic resource]

281. Kim N.R. et al. Characteristics and psychiatric symptoms of internet gaming disorder among adults using self-reported DSM-5 criteria //Psychiatry investigation. – 2016. – Vol. 13. – No. 1. – pp. 58-66.
282. King D.L., Delfabbro P.H. The cognitive psychology of Internet gaming disorder //Clinical psychology review. – 2014. – Vol. 34. – No. 4. – pp. 298-308.
283. Kircaburun K., Jonason P.K., Griffiths M.D. The Dark Tetrad traits and problematic online gaming: The mediating role of online gaming motives and moderating role of game types //Personality and Individual Differences. – 2018. – Vol. 135. – pp. 298-303.
284. Kjeldgaard-Christiansen J. A conceptual critique of the use of moral disengagement theory in research on violent video games //Eludamos: Journal for Computer Game Culture. – 2019. – Vol. 10. – No. 1. – pp. 233-250.
285. Kuss D.J. et al. Excessive Internet use and psychopathology: The role of coping //Clinical Neuropsychiatry: Journal of Treatment Evaluation. – 2017. – Vol. 14. – No. 1. – pp. 73-81.
286. Kuss D.J. Internet gaming addiction: current perspectives //Psychology research and behavior management. – 2013. – Vol. 6. – p. 125.
287. Laconi S., Rodgers R.F., Chabrol H. The measurement of Internet addiction: A critical review of existing scales and their psychometric properties //Computers in human behavior. – 2014. – Vol. 41. – pp. 190-202.
288. Landreville P., Vezina J. A comparison between daily hassles and major life events as correlates of well-being in older adults //Canadian Journal on Aging/la revue canadienne du vieillissement. – 1992. – Vol. 11. – No. 2. – pp. 137-149.
289. Lazarus R. S., Folkman S. Stress, appraisal, and coping. – Springer publishing company, 1984. – 456c.
290. Lee C., Kim O. Predictors of online game addiction among Korean adolescents //Addiction Research & Theory. – 2017. – Vol. 25. – No. 1. – pp. 58-66

291. Lee M.S. et al. Characteristics of Internet use in relation to game genre in Korean adolescents //CyberPsychology & Behavior. – 2006. – Vol. 10. – No. 2. – pp. 278-285.
292. Lemmens J.S., Hendriks S.J.F. Addictive online games: Examining the relationship between game genres and Internet gaming disorder //Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. – 2016. – Vol. 19. – No. 4. – pp. 270-276.
293. Lemmens J.S., Valkenburg P.M., Gentile D.A. The Internet gaming disorder scale //Psychological assessment. – 2015. – Vol. 27. – No. 2. – pp. 567-582.
294. Levinson D.J. The seasons of a man's life. – Random House Digital, Inc., 1978. - 363 c.
295. Li D., Liau A., Khoo A. Examining the influence of actual-ideal self-discrepancies, depression, and escapism, on pathological gaming among massively multiplayer online adolescent gamers //Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. – 2011. – Vol. 14. – No. 9. – pp. 535-539.
296. Li J., Liu X. Internet addiction and acculturative stress among international college students in the United States //Journal of International Students. – 2021. – Vol. 11. – No. 2. – pp. 361-376.
297. Looi Q.E. et al. Understanding users by their DISC personality through interactive gaming //International Conference on Human-Computer Interaction. – Springer, Berlin, Heidelberg, 2011. – pp. 312-316.
298. Lu S., Wei F., Li G. The evolution of the concept of stress and the framework of the stress system //Cell stress. – 2021. – Vol. 5. – No. 6. – pp. 76-85.
299. Macur M., Pontes H.M. Internet Gaming Disorder in adolescence: investigating profiles and associated risk factors //BMC Public Health. – 2021. – Vol. 21. – No. 1. <https://doi.org/10.1186/s12889-021-11394-4>
300. Maricutoiu L.P., Crasovan D.I. Coping and defence mechanisms: What are we assessing? //International Journal of Psychology. – 2016. – Vol. 51. – No. 2. – pp. 83-92.

301. Maroney N. et al. A stress-coping model of problem online video game use //International Journal of Mental Health and Addiction. – 2019. – Vol. 17. – No. 4. – pp. 845-858.)
302. Martončík M., Lokša J. Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)? //Computers in Human Behavior. – 2016. – Vol. 56. – pp. 127-134.
303. McMillan D. W., Chavis D.M. Sense of community: A definition and theory //Journal of community psychology. – 1986. – Vol. 14. – No. 1. – pp. 6-23.
304. Mehroof M., Griffiths M.D. Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety //Cyberpsychology, behavior, and social networking. – 2010. – Vol. 13. – No. 3. – pp. 313-316.
305. Mori M. et al. The uncanny valley //Energy. – 1970. – Vol. 7. – No. 4. – pp. 33-35.
306. Mostafa M., Faragallah O. S. Development of serious games for teaching information security courses //IEEE Access. – 2019. – Vol. 7. – pp. 169293-169305.
307. Müller K.W. et al. Investigating risk factors for Internet gaming disorder: a comparison of patients with addictive gaming, pathological gamblers and healthy controls regarding the big five personality traits //European addiction research. – 2014. – Vol. 20. – No. 3. – pp. 129-136.
308. Müller-Lietzkow J., Urban S. What is a Quality Test Worth? The Influence of Advertising Budgets on Product Ratings and Consumer Spending //Journal of Media Business Studies. – 2007. – Vol. 4. – No. 3. – pp. 63-85.
309. Murti H. A.S., Hastjarjo T.D., Ferdiana R. Platform and genre identification for designing serious games //2019 5th International Conference on Science and Technology (ICST). – IEEE, 2019. – Vol. 1. – pp. 1-6.
310. Nagle A., Wolf P., Riener R. Towards a system of customized video game mechanics based on player personality: Relating the Big Five personality traits with

- difficulty adaptation in a first-person shooter game //Entertainment computing. – 2016. – Vol. 13. – pp. 10-24.
311. Ng B.D., Wiemer-Hastings P. Addiction to the internet and online gaming //Cyberpsychology & behavior. – 2005. – Vol. 8. – No. 2. – pp. 110-113.
312. Ochiai Y. et al. Fairy lights in femtoseconds: aerial and volumetric graphics rendered by focused femtosecond laser combined with computational holographic fields //ACM Transactions on Graphics (TOG). – 2016. – Vol. 35. – No. 2. – pp. 1-14.
313. Orland K., Thomas D., Steinberg S. The videogame style guide and reference manual. — Power Play, 2007. — 100 c.
314. Pallavicini F. et al. Commercial Off-The-Shelf Video Games for Reducing Stress and Anxiety: Systematic Review //JMIR mental health. – 2021. – Vol. 8. – No. 8. – c. e28150.
315. Pallavicini F. et al. Video Games to Foster Empathy: A Critical Analysis of the Potential of Detroit: Become Human and the Walking Dead //International Conference on Human-Computer Interaction. – Springer, Cham, 2020. – pp. 212-228.
316. Pallavicini F., Pepe A., Mantovani F. The Effects of Playing Video Games on Stress, Anxiety, Depression, Loneliness, and Gaming Disorder During the Early Stages of the COVID-19 Pandemic: PRISMA Systematic Review //stress. –2022. - Vol. 25. – No. 6. – p. 334-354.
317. Papastergiou M. Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation //Computers & education. – 2009. – Vol. 52. – No. 1. – pp. 1-12.
318. Procci K., Bohnsack J., Bowers C. Patterns of gaming preferences and serious game effectiveness //International Conference on Virtual and Mixed Reality. – Springer, Berlin, Heidelberg, 2011. – pp. 37-43.
319. Prucher J. Brave New Words: The Oxford Dictionary of Science Fiction. – Oxford University Press, 2007. pp. 384

320. Przybylski A.K., Weinstein N. Investigating the Motivational and Psychosocial Dynamics of Dysregulated Gaming: Evidence From a Preregistered Cohort Study //Clinical Psychological Science. – 2019. – Vol. 7. – No. 6. – pp. 1257-1265.
321. Przybylski A.K., Weinstein N., Murayama K. Internet gaming disorder: Investigating the clinical relevance of a new phenomenon //American Journal of Psychiatry. – 2017. – Vol. 174. – No. 3. – pp. 230-236.
322. Rosser J.C. et al. The impact of video games on training surgeons in the 21st century //Archives of surgery. – 2007. – Vol. 142. – No. 2. – pp. 181-186.
323. Ruch W., Bruntsch R., Wagner L. The role of character traits in economic games //Personality and Individual Differences. – 2017. – Vol. 108. – pp. 186-190.
324. Saito T. Social withdrawal: A never-ending adolescence //Tokyo, Japan: PHP Kenkyujo. – 1998.
325. Saunders J.B. et al. Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention //Journal of behavioral addictions. – 2017. – Vol. 6. – No. 3. – pp. 271-279.
326. Selye H. What is stress //Metabolism. – 1956. – Vol. 5. – No. 5. – pp. 525-530.
327. Sergejeva O. et al. Social Skills Amongst MMORPG-Gamers: Empirical Study //SHS Web of Conferences. – EDP Sciences, 2018. – Vol. 50. – pp. 01008.
328. Serido J., Almeida D.M., Wethington E. Chronic stressors and daily hassles: Unique and interactive relationships with psychological distress //Journal of health and social behavior. – 2004. – Vol. 45. – No. 1. – pp. 17-33.
329. Shaheen S., Ali S.M. Factors impacting online gaming addiction on mental health of adolescents studying in the context of Karachi //Evaluation Studies in Social Sciences. – 2022. – Vol. 3. – No. 1. – pp. 11-25.
330. Soper W.B., Miller M.J. Junk-time junkies: an emerging addiction among students. Sch Couns. — 1983. — No 31. — pp. 40–43.

331. Sremac S., Ganzevoort R. R. Testimony and transformation: Addiction, meaning and spiritual change //Constructs of meaning and religious transformation: Current issues in the psychology of religion. – 2013. – pp. 223-238.
332. Stetina B.U. et al. Beyond the fascination of online-games: Probing addictive behavior and depression in the world of online-gaming //Computers in Human Behavior. – 2011. – Vol. 27. – No. 1. – pp. 473-479.
333. Sweetser P., Wyeth P. GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games //Computers in Entertainment (CIE). – 2005. – Vol. 3. – No. 3. – pp. 3-3.
334. Tekofsky S. et al. The effect of gender, native English speaking, and age on game genre preference and gaming motivations //International Conference on Intelligent Technologies for Interactive Entertainment. – Springer, Cham, 2016. – pp. 178-183.
335. Terlecki M. et al. Sex differences and similarities in video game experience, preferences, and self-efficacy: Implications for the gaming industry //Current Psychology. – 2011. – Vol. 30. – No. 1. – pp. 22-33.
336. Trepte S., Reinecke L., Juechems K. The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support //Computers in Human behavior. – 2012. – Vol. 28. – No. 3. – pp. 832-839.
337. Triberti S., Villani D., Riva G. Moral positioning in video games and its relation with dispositional traits: The emergence of a social dimension //Computers in Human Behavior. – 2015a. – Vol. 50. – pp. 1-8.
338. Triberti S., Villani D., Riva G. No man is a monkey island: individual characteristics associated with gamers' preferences for single or multiplayer games //International Conference on Games and Learning Alliance. – Springer, Cham, 2015b. – pp. 342-347.
339. Turan S., Öcal T., Cengiz Ö. Effect of Digital Game Addiction and Social Anxiety Levels on Recreational Active Adolescents //Education Quarterly Reviews. – 2022. – Vol. 5. – No. 1. pp.40-47.

340. Van Rooij A.J. et al. Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers //addiction. – 2011. – Vol. 106. – No. 1. – pp. 205-212.
341. Wan C.S., Chiou W.B. Psychological motives and online games addiction: Atest of flow theory and humanistic needs theory for taiwanese adolescents //CyberPsychology & Behavior. – 2006. – Vol. 9. – No. 3. – pp. 317-324.
342. Wang L. et al. Predicting Adolescent Internet Gaming Addiction from Perceived Discrimination, Deviant Peer Affiliation and Maladaptive Cognitions in the Chinese Population: A Two-Year Longitudinal Study //International Journal of Environmental Research and Public Health. – 2022. – Vol. 19. – No. 6. – pp. 3505.)
343. Weinstein N., Przybylski A.K., Murayama K. A prospective study of the motivational and health dynamics of Internet Gaming Disorder //PeerJ. – 2017. – Vol. 5. – pp. e3838.
344. Willcox G. The feeling wheel: A tool for expanding awareness of emotions and increasing spontaneity and intimacy //Transactional Analysis Journal. – 1982. – Vol. 12. – No. 4. – pp. 274-276.
345. Winkel M., Novak D.M., Hopson H. Personality factors, subject gender, and the effects of aggressive video games on aggression in adolescents //Journal of Research in Personality. – 1987. – Vol. 21. – No. 2. – pp. 211-223.
346. Witkowski W. Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic //MarketWatch. MarketWatch, December. – 2020. – Vol. 22. <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>
347. Wojno M.A.B. My Life, My Choices: Key Issues for Young Adults. – Paulist Press, 1997. 224c.
348. Wolf M.J.P. Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming. – ABC-CLIO, 2012. – pp. 763.
349. Wolf M.J.P. The medium of the video game. – University of Texas Press, 2001. – c. 228.

350. Wood R.T. A. Problems with the concept of video game «addiction»: Some case study examples //International journal of mental health and addiction. – 2008. – Vol. 6. – No. 2. – pp. 169-178.
351. Wright J.C. et al. American children's use of electronic media in 1997: A national survey //Journal of Applied Developmental Psychology. – 2001. – Vol. 22. – No. 1. – pp. 31-47.
352. Yamada N. et al. Demonstration of a multicolor metasurface holographic movie based on a cinematographic approach //Optics Express. – 2022. – Vol. 30. – No. 10. – pp. 17591-17603.
353. Yang X., Huang B., Wong K.M. Prevalence and socio-demographic, anthropometric, and cognitive correlates of internet gaming disorder among children in China //Children and Youth Services Review. – 2021. – Vol. 122. – pp. 105893.
354. Yannakakis G.N., Paiva A. Emotion in games //Handbook on affective computing. – 2014. – pp. 459-471.
355. Yee N. Ariadne – Understanding MMORPG Addiction, 2002. <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>
356. Young K.S. Caught in the net: how to recognize the signs of internet addiction-and a winning strategy for recovery. New York: John Wiley & Sons, Inc.; 1998. a
357. Young K.S. Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder // CyberPsychology and Behavior. — 1998. — T. 1. — C. 237–244. b
358. Zamani E. et al. Comparing the social skills of students addicted to computer games with normal students //Addiction & health. – 2010. – Vol. 2. – No. 3-4. – pp. 59.
359. Order of the Ministry of Sports of the Russian Federation of April 29, 2016 No 470 “On the recognition and inclusion in the All-Russian Register of Sports of sports disciplines, sports and amendments to the All-Russian Register of Sports, as well as in the order of the Ministry of Sports, Tourism and Youth Policy of the Russian Federation dated 06/17/2010 No 606 "On the recognition and inclusion of

sports, sports disciplines in the All-Russian Register of Sports" (Registered on 06/03/2016 No 42407)

360. <http://www.burton-jp.com/en/>

361. <http://www.yaplakal.com/forum2/topic305385.html>

362. <https://babin-business-consulting.com/the-generations-of-game-consoles-throughout-time>

363. <https://hr-portal.ru/article/psihologiya-kiberigr>

364. <https://interestingengineering.com/whats-in-a-name-the-long-and-short-history-of-virtual-reality>

365. <https://kotaku.com/sonys-working-hard-to-make-ps4-vr-thats-cool-and-won-1548912177>

366. https://rpg.fandom.com/ru/wiki/Полевая_игра

367. <https://tangible.media.mit.edu/project/inform/>

368. <https://www.blippar.com/blog/2018/06/08/history-augmented-reality>

369. <https://www.eurogamer.net/articles/2012-06-07-john-carmack-and-the-virtual-reality-dream>

370. https://www.igromania.ru/news/38006/E3_Sensornyy_kontroller_Microsoft_nazvali_Kinect.html

371. <https://www.lifewire.com/what-is-an-mmo-4687003>

372. <https://www.meridian59.com/>

373. RBC. Technology and media, 13 Jan. 2020, 07:00 "The increase in the Internet audience in 2019 was ensured by pensioners" URL: https://www.rbc.ru/technology_and_media/13/01/2020/5e1876549a7947210b5ef636

374. Manukiy E. "By 2025, Russia will switch to a new classification of diseases" Rossiyskaya Gazeta (<https://rg.ru/2021/04/20/k-2025-godu-rossiia-perejdet-na-novuiu-klassifikaciiu-boleznej.html>)

375. <https://www.statista.com/statistics/502149/average-daily-time-playing-games-and-using-computer-us-by-age/>

376. <https://zoz.kz/populiarnie/detskaya-psihologiya/kompyuternoy-zavisimosti-ne-sushhestvuet.html>
377. Glinkina L.S., Vasilenko V.E. Interrelation of preferences of computer games types with crisis experience and daily stress in early adulthood. // World of Science. Pedagogy and psychology. — 2021. — Vol. 9. — No 5. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/05PSMN521.pdf> a
378. Glinkina L.S., Vasilenko V.E. The expression of crisis and stressful experiences in relation to type of computer game preferences in early adulthood. In: The future of clinical psychology – 2021 Materials XV All-Russian Scientific and Practical Conference with International Participation (June 3–4, 2021). Perm, 2021. pp. 17-21. b
379. Glinkina L.S., Vasilenko V.E. Predictors of computer game involvement in early adulthood. World of Science. Pedagogy and psychology — 2022. — Vol. 10. — No 2. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/42PSMN222.pdf> a
380. Glinkina L.S., Vasilenko V.E. Psychometric characteristics of the questionnaire to measure boys' and adults' involvement in video games // Izvestiya of Saratov University. Educational Acmeology. Developmental Psychology. – 2022. – Vol. 11. – No. 2 (42). – pp. 154-167. b
381. Glinkina L., Vasilenko V. The relationship between computer-game-type preference and personality traits, moral foundations, and self-regulation among young adults // Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine 2022. – 2022. – C. 25-29. c
382. Glinkina L.S., Vasilenko V.E. Personal characteristics of young men and adults playing computer games // in the collection of materials of the conference "Ananyevsky readings - 2022. 60 years of social psychology at St. Petersburg State University: from the origins - to new achievements and innovations" (St. Petersburg, Russia, October 18-21, 2022.) pp.607-608. d
383. Glinkina L.S., Vasilenko V.E. Psychological predictors of different types of involvement in computer games in early adulthood // Counseling Psychology and

Psychotherapy. — 2023. —Vol. 31 —No 1 — C. 107—126. DOI:
<https://doi.org/10.17759/cpp.2023310105>

APPENDIX A

Computer-game engagement questionnaire for teens (modified version)

Changed questions are marked in bold italics.

1. Do you play computer games?
2. ***Do you have conflicts with the entourage due to the fact that you spend too much time on computer games?***
3. ***Do you neglect household and/or work responsibilities to play at the computer?***
4. Do you feel annoyed if for some reason you need to stop playing a computer game?
5. Do you get upset if you don't get to play on your computer during the day?
6. Do you think about the results achieved in a computer game?
7. Are you planning to level up your results in the game?
8. Have you ever stayed up late playing a computer game?
9. Do you feel cravings for computer games?
10. ***Do you refuse to communicate with friends or relatives in order to play on the computer?***
11. Have you ever spent money on computer games that was intended for other purposes?
12. Have you played more than 5 hours a day on your computer?
13. Do you prefer a computer game to reading an interesting book or watching a movie?
14. ***Do you play computer games with friends or relatives?***
15. Do you notice how time passes while you are playing a computer game?
16. How often would you play computer games if you had the opportunity?

17. Have you ever hidden from your entourage that you played on the computer?

18. Do you use a computer game to get away from problems or from a bad mood?

19. Do you discuss the results of playing computer games with friends or relatives?

20. Do you get angry when someone distracts you from a computer game?

21. Have you ever been tired because you played too long on the computer?

22. Do you strive to spend all your free time playing at the computer?

APPENDIX B

Author's questionnaire:

Preliminary question:

Have you ever played computer games in your life??

- Yes
- No

If yes, how often do you play?

- once a week
- 3-4 times a week
- every day, several times a day
- once a month
- other _____

Involvement block

1. Do you play computer games since the moment you started, or have you had breaks lasting more than six months, not due to lack of access to games?

- I play all the time (10)
- I had breaks lasting more than half a year (5)
- I have never played computer games (0)

2.1 Have you been playing forum role-playing games since the moment you started or have you had breaks lasting more than six months, not due to lack of access to games?

- I play all the time (10)
- I had breaks lasting more than half a year (5)
- I have never forum role-playing games (0)

2.2 Do you write fanfiction all the time or have you had breaks lasting more than six months, not due to lack of access to the Internet?

- I write regularly (10)

- I had breaks lasting more than half a year (5)
- I have never written fanfiction (0)

2.3 Did you write/read fanfiction about computer games you played?

- Yes (10)
- No (0)

2.4 Have you played computer game characters in forum role-playing games?

- Yes (10)
- No (0)

3. Assess the impossibility of stopping the game process in the middle of a mission or the middle of a level if the game does not allow you to save at this moment, where 0 is without the slightest difficulty, and 10 is completely impossible.

4. Assess the desire to start playing a new computer game after finishing the previous one on a scale from 0 to 10, where 0 is not at all desirable, and 10 is an overwhelming desire

5. Do you think about computer games during a typical day?

- never think (0)
- random thoughts, as they appear and disappear (1)
- thoughts occur for less than 1 hour during the day. (2)
- thoughts occur for 1-3 hours during the day. (3)
- thoughts occur for 3-8 hours during the day. (4)
- thoughts occur for more than 8 hours during the day (5)

6. How often did it happen to you that because of the game you forgot or did not have time to do something important in reality?

- every time (6)
- constantly (5)
- from time to time (4)
- sometimes (3)
- seldom (2)

- happened once or twice (1)
 - never (0)
7. Do you have any rituals or habits that precede turning on the game?
- Yes (10)
Which ones exactly? _____
 - No (0)
8. How often do you neglect communication with people in reality in favor of playing computer games?
- every time (6)
 - constantly (5)
 - from time to time (4)
 - sometimes (3)
 - seldom (2)
 - happened once or twice (1)
 - never (0)
9. How often do you get no sleep due to nightly gaming sessions?
- every time (6)
 - constantly (5)
 - from time to time (4)
 - sometimes (3)
 - seldom (2)
 - happened once or twice (1)
 - never (0)
10. How often do you forget to eat because you play a computer game?
- every time (6)
 - constantly (5)
 - from time to time (4)
 - sometimes (3)

- seldom (2)
- happened once or twice (1)
- never (0)

11. How long was your longest gaming session during the last six months?

0 - 0 points, 1-4 hours - 1 point, 4-8 hours - 2 points, 9 - 15 hours - 3 points, 16-18 - 4 points, 18+ - 5 points.

12.1 How many of the games that installed / have been installed on your computer over the past six months have you played during the last month?

12.2 How would you rate the number of games you have played:

- as much more than the number of games you play on average per month (4)
- as slightly more than the number of games you play on average per month (3)
- as approximately equal to the number of games you play on average per month (2)
- as slightly less than the number of games you play on average per month (1)
- as significantly less than the number of games you play on average per month (0)

13.1 Have you quit playing a computer game because it was too difficult? (for example, because in the game your character is constantly being killed)

- Yes (10)
- No (0)

13.2 Have you abandoned a walkthrough because it seems too easy?

- Yes (10)
- No (0)

13.3 Have you abandoned the game because you couldn't figure out what to do next?

- Yes (10)

What was the reason?

- did not understand the instructions
- there was an incomprehensible bug in the game
- could not figure out the control

- No (0)

13.4 Have you quit a game because of something that made you feel disgusted?
(seemed excessively gory, containing inappropriate scenes, etc.)

- Yes (10)
- No (0)

14. Have you ever while playing computer games had «lapses in time», when «I'll spend a couple of minutes», but ended up playing for a very long time?

- every time (6)
- constantly (5)
- from time to time (4)
- sometimes (3)
- seldom (2)
- happened once or twice (1)
- never (0)

15. Do you feel frustrated if the playthrough ends quickly (game has few missions or levels?)

- Yes (10)
- No (0)

16. Evaluate the ratio of the interestingness of the real and virtual worlds on a scale from 10 to 0, where 10 - the virtual world is always more interesting than the real one, 0 - the real world is always more interesting than the virtual one

17. During the game I am so inside in virtual reality that I don't notice what is happening around. Rate on a scale of 0 to 10, where always is 0 and never is 10 (When processing, multiply by -1)

18. The game can be so exciting that problems in reality fell like temporarily insignificant. Rate on a scale of 0 to 10 where never is 0 and always is -10

19. Assess how your entourage shares your passion for computer games? On a scale from 0 to 10, with 0 not sharing at all and 10 sharing completely

20. Have you ever come into conflict with your entourage in real life due to the use of computer games?

- Yes

What was the reason?

- Could not share the computer (5)
- Have you been accused of excessive use of computer games (10)
- You felt like someone was spending too much time playing computer games (-7)
- Someone complained about your lack of interest in computer games (-5)
- Other_____

- No (0)

21. Do you communicate with your co-players on topics other than games?

- Yes

- Estimate in percentage the volume of "extraneous" conversations (number of percent / 10)

- No (0)

22. Do you tell your co-players things that you would not tell in the company of friends / acquaintances?

- Yes

What kind of things are these?

- dissatisfaction with the behavior of someone from the entourage (7)

- personal experiences (for example, I feel like I'm not smart enough/able/know enough to do it) (10)
 - intimate/sexual things (15)
 - I would like not to answer this question (3)
 - No (0)
23. Have you turned to your co-players for advice about real life?
- Yes (10)
 - No (0)
24. Have you ever met your co-players.
- Yes (5)

Were you satisfied with this meeting/meetings?

 - Yes
 - No

Do you continue to communicate with these co-players?

 - Yes (2,5)
 - No (0)
 - No (0)

Why didn't you meet? (negative attitudes -2.5, no multiplayer experience 0)

Would you like to?

 - Yes (2,5)
 - No (0)
25. How often do you play a character of a different gender from you. Rate on a scale from 0 to 10, where never is 0 and always is 10
26. How much do the characters you play look like you? Rate on a scale from -5 to 5, where "they are my complete opposite" (-5) and "they are my exact copy" (5) (module in analysis)
27. Rate the nature of your actions in the game, on a scale from 0 to 10, where "I always act as I would act in reality" (0), and "I never act as I would act in reality" (10)

28. Judge the moral behavior of your characters by the way you play them, on a scale from -5 to 5, where "they are worse than me in everything" (-5), and "they are better than me in everything" (5) (module in the analysis)
29. Do you prefer games to communicating with people in real life?
- Yes (10)
 - No (0)
30. Do you use games to «let off steam»?
- Yes (10)
 - No (0)
31. Do you communicate with people in games: (as many answers as you like)
- living with you in the same city (1)
 - living in other cities (2)
 - living in other countries (3)
 - speaking other languages (4)
32. Do games help you to solve problems in real life? Rate on a scale of -5 to 5 where "games always make problems worse" (-5) games and "always help me find harmony or a solution to a problem" (5)
33. Rate the difference in how you feel between «before a game session» and «after a game session». From «I felt much worse (-5)» to «I felt much better (5)»
34. Focusing not on the type of graphics, but on the position of the character relative to the camera, arrange the pictures so that the game you like the most is on top, and the least is on the bottom.

Third person (1), first person (2), management (0)



35. Select your preferred game mode (without taking into account external characteristics such as Internet speed):

- multiplayer (online game on a large server) (10)
- cooperative (play small group with random people or friends) (7,5)
- single-player (just you and a computer) (5)

36. Choose the emotion you feel when, for whatever reason, you can't get back to playing a computer game:

Emotions from Peacefull sector (0)

Emotes from the Sad sector (5)

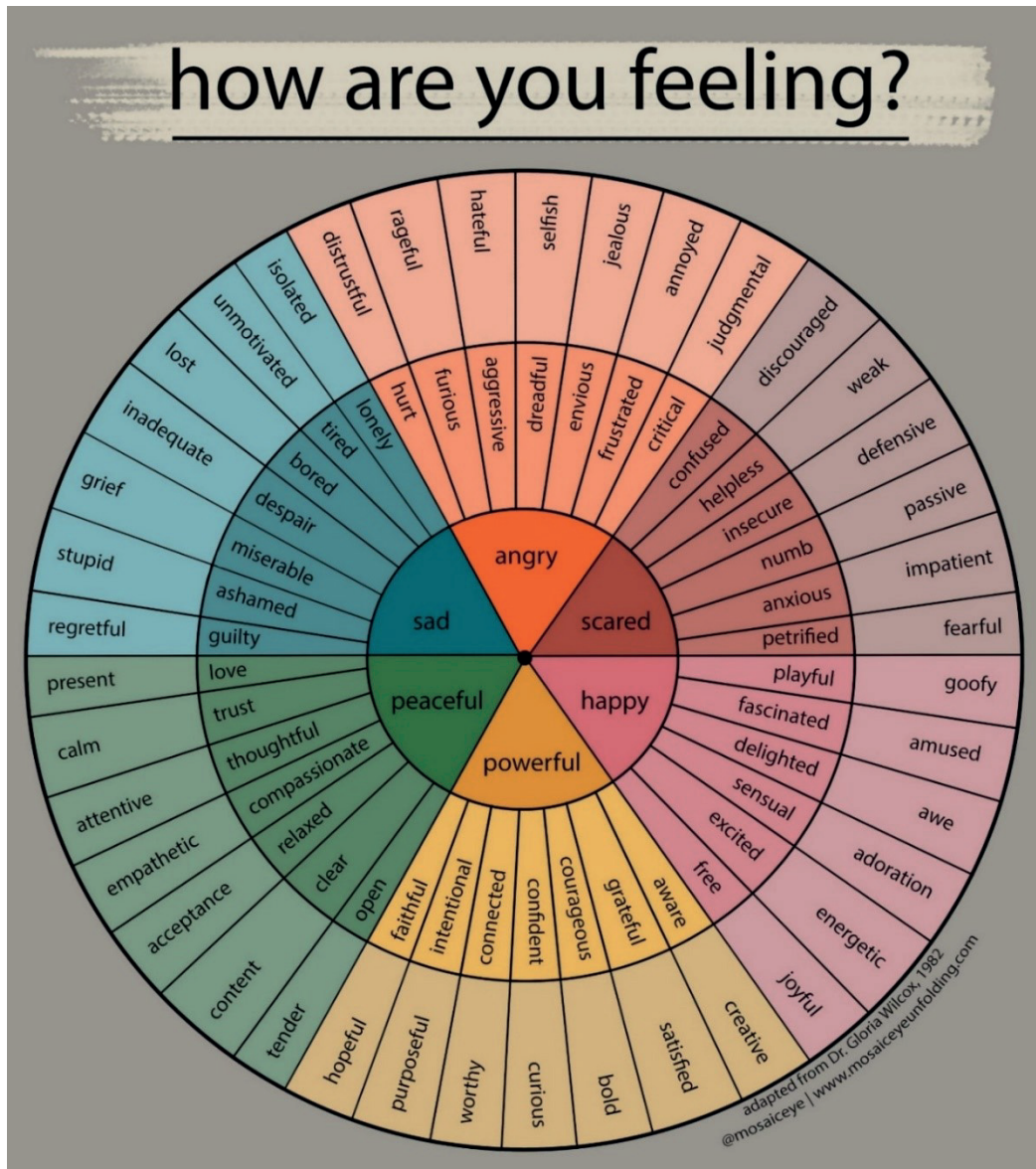
Emotes from the Powefull sector (-2.5)

Emotes from the Happy sector (-5)

Emotes from the Scared sector (8.5)

Emotes from the Anger sector (10)

In front of you is a circle that reflects emotions of different intensity: from superficial (outer circle) to basic (core). You can choose any (and any amount) of the proposed, regardless of the level of intensity.



Block of preferences:

37. You suddenly have free time. Would you prefer (Choose from 1 to 4 answers):

- read newspaper and magazines
- go for a walk alone/with the dog

- read a book
- self-educate
- watch TV
- scroll through social networks / read blogs
- play computer games
- write a post to a forum co-player
- write a chapter
- watch a movie / series / podcast / channel on YouTube via the Internet
- chat with friends (in person or by phone)
- chat with friends in social networks / through messenger
- listen to music
- do housework
- go to the theatre/museum/exhibition
- go to a disco / night club
- go to a concert/theater
- go to a cafe or bar
- go to a fitness club (or exercise in any other form)
- go out of town / to nature / to the country

38. Why do you usually turn on a computer game?

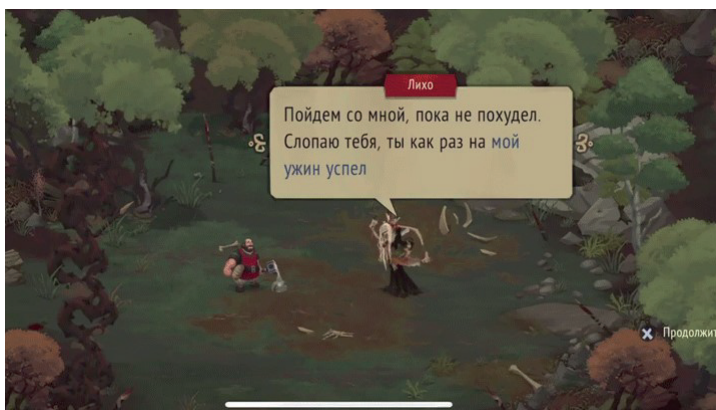
- Bored / want to kill time
- I like to make progress in the game
- I like other game worlds
- I like to feel like I'm not myself/someone else.
- With the help of games, I relieve stress
- With the help of games, I distract myself from problems in reality

39. In the past six months, you have been playing computer games:

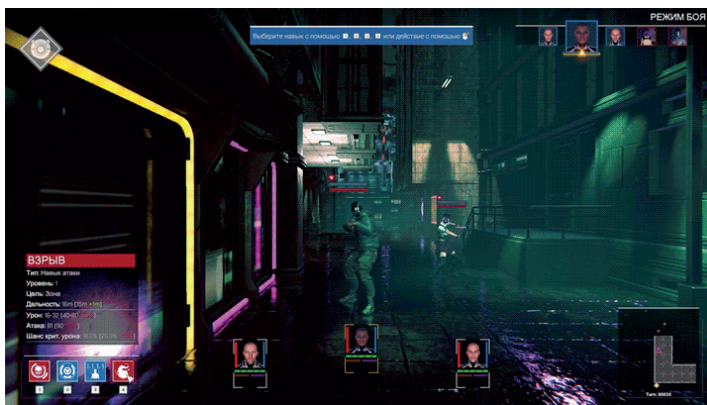
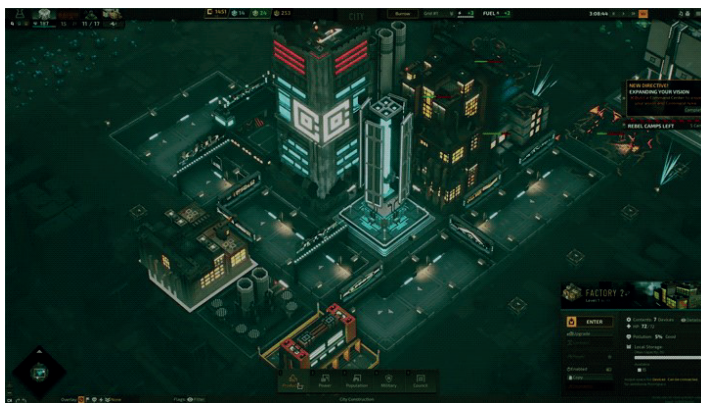
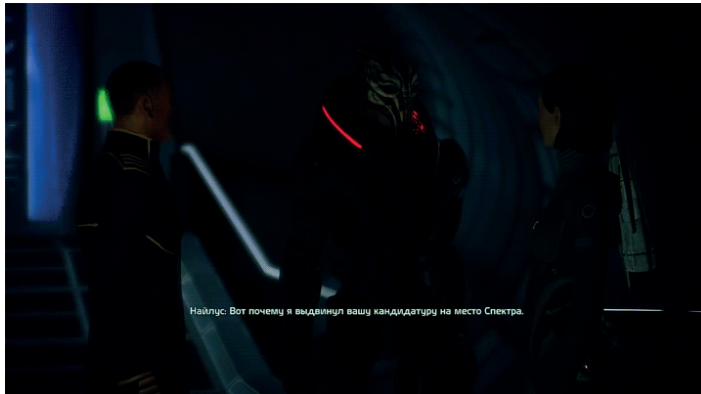
- every day or almost every day
- one or two game sessions within one or two weeks

- one gaming session per month
 - less than once a month
 - there has not been a single game session in the last six months
40. Estimate in hours the amount of time you spend on average playing a computer game per day
41. Estimate in hours the amount of time you spend on average playing a computer game per day over the past six months
42. Imagine a situation where you have a strictly limited number of hours to play for a certain period of time. How do you manage this time:
- Play everything in one run
 - Divide into many small sessions
43. How many games (including currently deleted ones) have you had on your computer in the last six months? (This includes those that were installed, but which you have never played)
44. By what principle do you usually choose a new game to play (Choose 1-2 options)?
- Recommended by bloggers
 - According to the recommendations of friends
 - According to the description (based on the intended plot)
 - Look for a similar one that you liked before, in the collections or according to the recommendations on Steam (or other similar system)
 - Choose by genre
 - Choose by type of screenshots
45. You prefer to play:
- for conditional good in the game
 - for conditional evil in the game

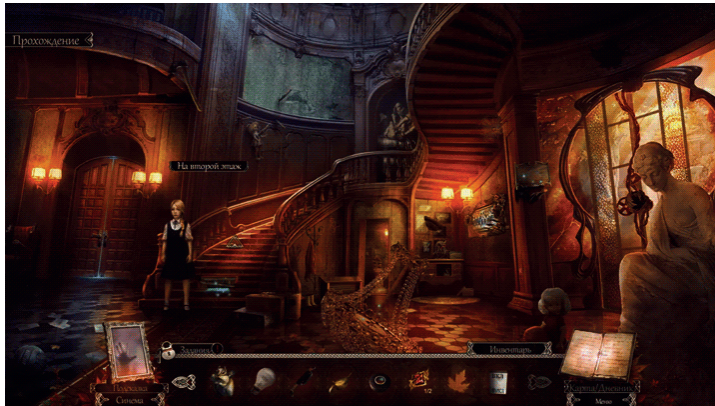
46. Focusing not on the type of graphics, but on the game mechanics, arrange the pictures so that the game you like the most is on top, and the least on the bottom.



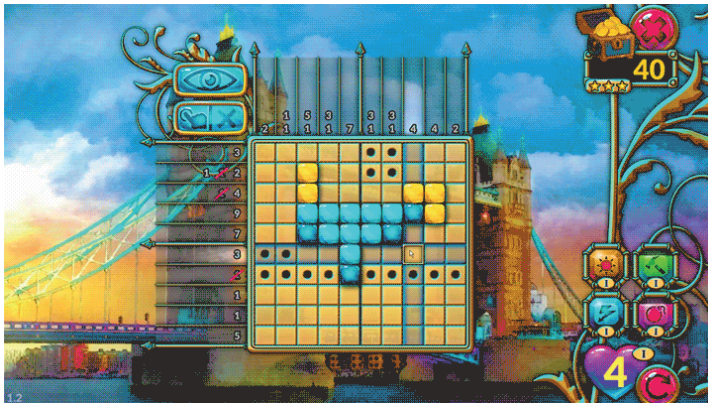
47. Focusing not on the type of graphics, but on the game mechanics, arrange the pictures so that the game you like the most is on top, and the least on the bottom.



48. Focusing not on the type of graphics, but on the game mechanics, arrange the pictures so that the game you like the most is on top, and the least on the bottom.



49. Focusing not on the type of graphics, but on the game mechanics, arrange the pictures so that the game you like the most is on top, and the least on the bottom.

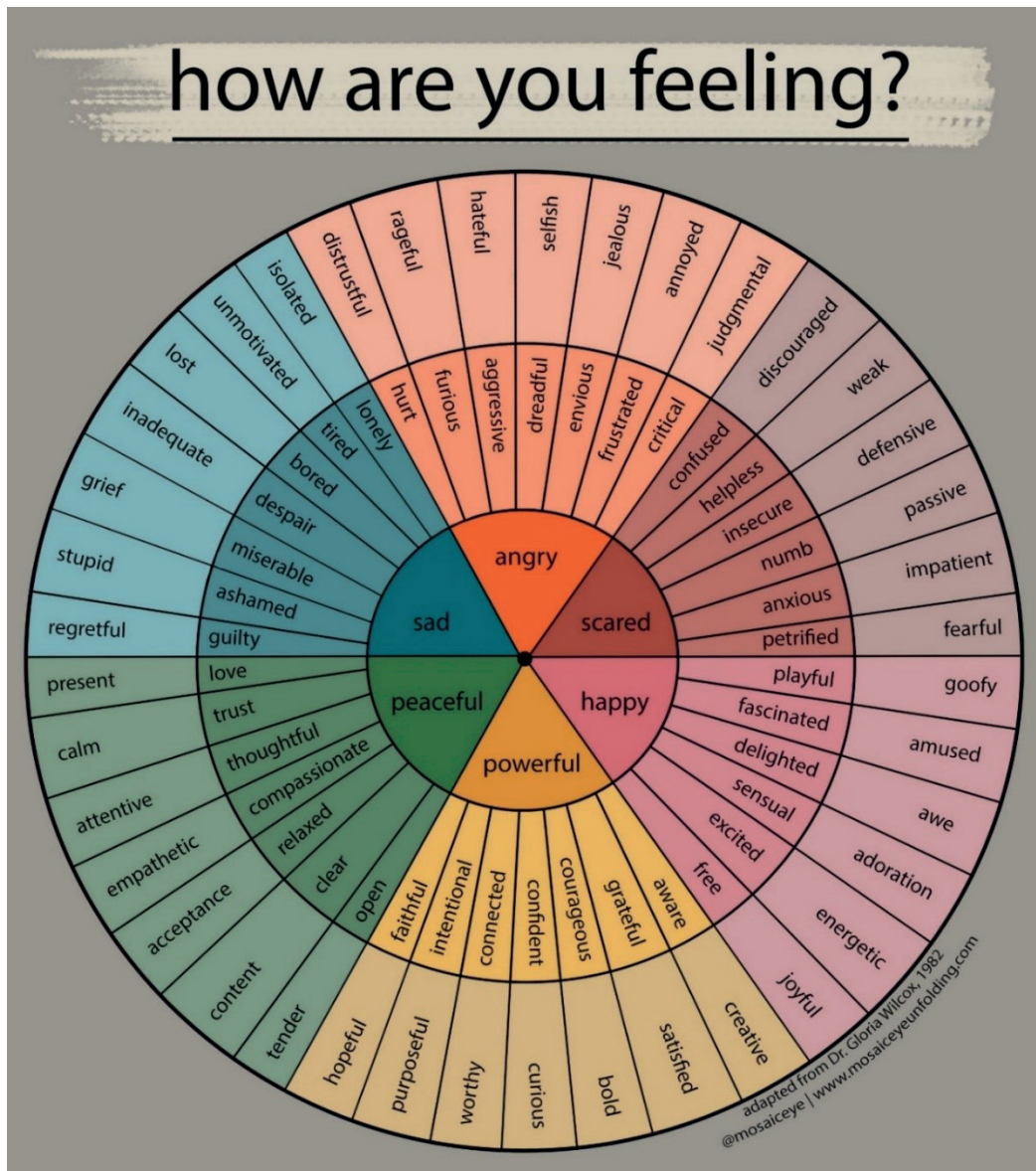


50. Do thoughts about computer games bother you?

- No.
- I experience minor psychological discomfort
- I experience significant psychological discomfort, but in general, I feel ok.
- I experience severe psychological discomfort, and this significantly affects my well-being.
- Almost all day long I experience very strong psychological discomfort.

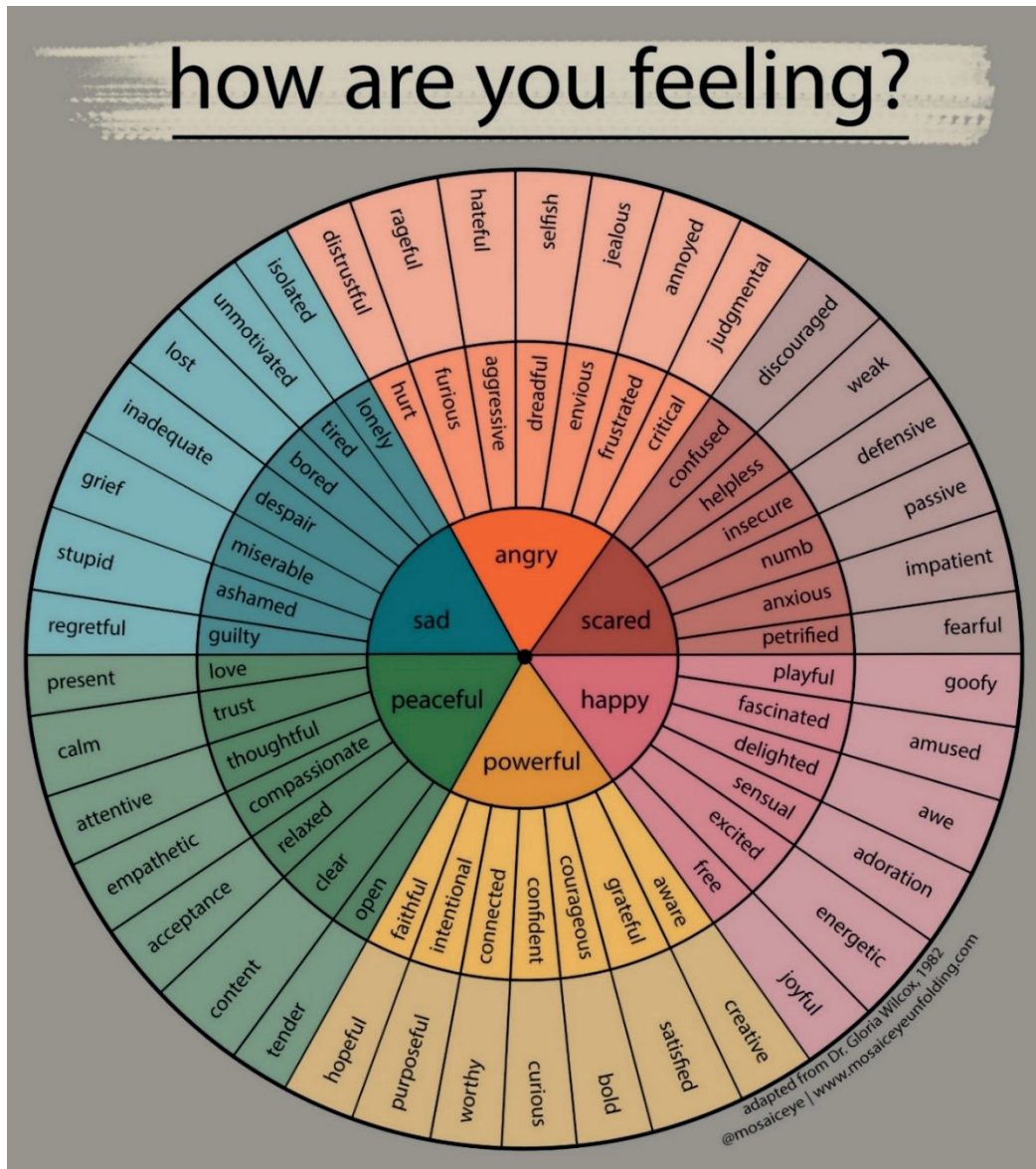
51. As of today, you have made the decision not to continue to play the opened game. Describe your state of mind

In front of you is a circle that reflects emotions of different intensity: from superficial (outer circle) to basic (core). You can choose any (and any amount) of the proposed, regardless of the level of intensity.



57. Choose the emotions you experience while using computer games

In front of you is a circle that reflects emotions of different intensity: from superficial (outer circle) to basic (core). You can choose any (and any amount) of the proposed, regardless of the level of intensity.



Key Equations for the Involvement block:

$$\text{Addiction} = -1.04 + 0.06 * (\text{question 5}) + 0.21 * (\text{question 6}) + 0.20 * (\text{question 8}) \\ + 0.28 * (\text{question 10}) + 0.04 * (\text{question 14}) + 0.01 * (\text{question 29}) + \\ 0.05 * (\text{question 36})$$

$$\text{Sense of community} = -1.03 + 0.02 * (19 \text{ questions}) + 0.11 * (21 \text{ questions}) + 0.08 * (22 \\ \text{questions}) + 0.05 * (23 \text{ questions}) + 0.11 * (24 \text{ question})$$

$$\text{Emotional support} = -2.15 + 0.08 * (1 \text{ question}) + 0.07 * (4 \text{ question}) + 0.45 * (12 \\ \text{question}) + 0.06 * (30 \text{ question}) + 0.12 * (32 \text{ question}) + 0.07 * (33 \text{ question})$$

$$\text{Immersion} = -2.13 + 0.11 * (\text{question 9}) + 0.04 * (\text{question 11}) + 0.10 * (\text{question 20}) \\ + 0.09 * (\text{question 25}) + 0.21 * (\text{question 34})$$

$$\text{Flow} = -0.55 + 0.18 * (\text{question 3}) + 0.05 * (\text{question 16}) + 0.10 * (\text{question 17}) + \\ 0.05 * (\text{question 18})$$

$$\text{Identification} = -1.29 + 0.09 * (\text{question 15}) + 0.13 * (\text{question 26}) + 0.31 * \\ (\text{question 28})$$

APPENDIX C

Table for converting raw scores into the Stanine scale of the Scale of resistance to sources of stress (E.V. Raspopin)

Stanine	Raw scores			
	I am myself	Other people	World around	Total
1	Under 31	Under 27	Under 27	Under 97
2	32 – 37	28 – 33	28 – 32	98 – 110
3	38 – 42	34 – 38	33 – 38	111 – 123
4	43 – 47	39 – 43	39 – 43	124 – 136
5	48 – 52	44 – 49	44 – 49	137 – 149
6	53 – 57	50 – 54	50 – 55	150 – 163
7	58 – 63	55 – 60	56 – 60	164 – 176
8	64 – 68	61 – 65	61 – 66	177 – 189
9	69 and higher	66 and higher	67 and higher	190 and higher

APPENDIX D

Dispositional traits	Scales	Mean and standard deviation sample of adolescents						Mean and standard deviation sample of young adults					
		M (all sample)	SD (all sample)	M (female)	SD (female)	M(male)	SD (male)	M (all sample)	SD (all sample)	M (female)	SD (female)	M(male)	SD (male)
Emotionality	Sentimentality	2,97	0,67	3,22	0,67	2,74	0,60	2,96	0,75	3,07	0,79	2,84	0,69
	Dependence	3,14	0,98	3,28	0,99	3,02	0,97	3,20	0,97	3,35	0,94	3,03	0,99
	Anxiety	3,50	1,02	3,48	1,14	3,52	0,92	3,58	1,01	3,83	1,05	3,32	0,91
	Fearfulness	2,86	0,86	2,88	0,94	2,83	0,79	2,99	0,84	3,24	0,85	2,72	0,75
Honesty-Humility	Modesty	3,30	0,84	3,13	0,84	3,45	0,83	3,47	0,78	3,43	0,80	3,51	0,76
	Greed Avoidance	2,82	0,97	2,65	1,00	2,98	0,94	2,93	1,03	2,79	1,07	3,08	0,97
	Fairness	3,28	1,05	3,18	1,10	3,36	1,02	3,40	0,95	3,29	1,03	3,52	0,86
	Sincerity	3,64	0,78	3,53	0,82	3,74	0,75	3,71	0,70	3,64	0,65	3,79	0,74

Continuation of the table

Conscientiousness		Agreeableness				Extraversion							
Prudence	3,27	3,37	0,74	3,65	0,80	3,33	3,20	3,05	2,88	2,57	2,67	2,67	2,67
Perfectionism	0,70	3,37	0,74	3,65	0,80	3,33	3,20	3,05	2,88	2,57	2,67	2,67	2,67
Diligence	3,20	3,37	0,74	3,65	0,80	3,33	3,20	3,05	2,88	2,57	2,67	2,67	2,67
Organization	0,69	3,37	0,74	3,65	0,80	3,33	3,20	3,05	2,88	2,57	2,67	2,67	2,67
	3,33	3,37	0,74	3,65	0,80	3,33	3,20	3,05	2,88	2,57	2,67	2,67	2,67
	0,72	3,37	0,74	3,65	0,80	3,33	3,20	3,05	2,88	2,57	2,67	2,67	2,67
	3,46	3,37	0,74	3,65	0,80	3,33	3,20	3,05	2,88	2,57	2,67	2,67	2,67
	0,73	3,37	0,74	3,65	0,80	3,33	3,20	3,05	2,88	2,57	2,67	2,67	2,67
	3,42	3,37	0,74	3,65	0,80	3,33	3,20	3,05	2,88	2,57	2,67	2,67	2,67
	0,73	3,37	0,74	3,65	0,80	3,33	3,20	3,05	2,88	2,57	2,67	2,67	2,67
	3,50	3,37	0,74	3,65	0,80	3,33	3,20	3,05	2,88	2,57	2,67	2,67	2,67
	0,73	3,37	0,74	3,65	0,80	3,33	3,20	3,05	2,88	2,57	2,67	2,67	2,67

APPENDIX E

Descriptive statistics of the author's questionnaire scores

	M	SD
Do you play computer games since the moment you started, or have you had breaks lasting more than six months, not due to lack of access to games? (min=0, max=10)	6,90	2,52
Additions to worlds (Have you been playing forum role-playing games since the moment you started or have you had breaks lasting more than six months, not due to lack of access to games? + Do you write fanfiction all the time or have you had breaks lasting more than six months, not due to lack of access to the Internet? + Did you write/read fanfiction about computer games you played? + Have you played computer game characters in forum role-playing games?) (min=0, max=40)	7,42	8,73
Assess the impossibility of stopping the game process in the middle of a mission or the middle of a level if the game does not allow you to save at this moment (min=0, max=10)	4,40	3,00
Assess the desire to start playing a new computer game after finishing the previous one (min=0, max=10)	3,78	2,68
Do you think about computer games during a typical day? (min=0, max=5)	1,10	0,96
How often did it happen to you that because of the game you forgot or did not have time to do something important in reality? (min=0, max=6)	1,33	1,27
Do you have any rituals or habits that precede turning on the game? (min=0, max=10)	0,65	2,47
How often do you neglect communication with people in reality in favor of playing computer games? (min=0, max=6)	1,23	1,51
How often do you get no sleep due to nightly gaming sessions? (min=0, max=6)	1,41	1,51
How often do you forget to eat because you play a computer game? (min=0, max=6)	0,98	1,35

Continuation of the table

How long was your longest gaming session during the last six months?	1,81	1,16
How would you rate the number of games you have played in the last six months? (min=0, max=4)	2,06	0,99
Amount of quitting (Have you quit playing a computer game because it was too difficult? + Have you abandoned a walkthrough because it seems too easy? + Have you abandoned the game because you couldn't figure out what to do next? + Have you quit a game because of something that made you feel disgusted? (seemed excessively gory, containing inappropriate scenes, etc.)) (min=0, max=40)	21,21	10,25
Have you ever while playing computer games had «lapses in time», when «I'll spend a couple of minutes», but ended up playing for a very long time? (min=0, max=10)	1,83	1,53
Do you feel frustrated if the playthrough ends quickly (game has few missions or levels?) (min=0, max=10)	5,89	4,94
Evaluate the ratio of the interestingness of the real and virtual worlds (min=0, max=10)	4,62	3,10
During the game I am so inside in virtual reality that I don't notice what is happening around (min=-10, max=0)	-6,65	3,03
The game can be so exciting that problems in reality fell like temporarily insignificant (min=0, max=10)	3,76	3,13
Assess how your entourage shares your passion for computer games? (min=0, max=10)	5,26	3,03
Have you ever come into conflict with your entourage in real life due to the use of computer games? (min=-7, max=10)	2,69	4,40
Do you communicate with your co-players on topics other than games? (min=0, max=10)	3,11	3,32
Do you tell your co-players things that you would not tell in the company of friends / acquaintances? (min=0, max=15)	1,09	2,68
Have you turned to your co-players for advice about real life? (min=0, max=10)	3,39	4,75

Continuation of the table

Offline meetings («Have you ever met your co-players?» + «Do you continue to communicate with these co-players?» - «Why didn't you meet?» + «Would you like to?») (min=-2,5, max=7,5)	3,31	3,79
How often do you play a character of a different gender from you (min=0, max=10)	3,84	2,93
How much do the characters you play look like you? (min=0, max=5)	2,20	1,83
Rate the nature of your actions in the game (min=0, max=10)	3,49	2,52
Judge the moral behavior of your characters by the way you play them (min=0, max=5)	1,57	1,79
Do you prefer games to communicating with people in real life? (min=0, max=10)	2,74	4,48
Do you use games to «let off steam»? (min=0, max=10)	4,35	4,98
Do you communicate with people in games: living with you in the same city, living in other cities, living in other countries, speaking other languages (min=1, max=4)	3,02	1,13
Do games help you to solve problems in real life? (min=-5, max=5)	0,21	1,91
Rate the difference in how you feel between «before a game session» and «after a game session». (min=-5, max=5)	1,17	1,50
Select your preferred game mode (without taking into account external characteristics such as Internet speed): single-player (just you and a computer), cooperative (play small group with random people or friends), multiplayer (online game on a large server) (single-player < cooperative < multiplayer) (min=5, max=10)	6,42	1,89
Preferred type of observation of the character (by choosing a gif-images): first person, third person, management games (min=0, max=3)	1,49	0,69
Choose the emotion you feel when, for whatever reason, you can't get back to playing a computer game (min=-5, max=10)	1,61	4,40

APPENDIX F

The results of factor analysis of questionnaire scores (explain 67% of the variance)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Do you play computer games since the moment you started, or have you had breaks lasting more than six months, not due to lack of access to games?	0,07	0,25	0,53	0,13	0,25	-0,02	-0,27	0,04	0,15	-0,07	-0,16
Additions to worlds (Have you been playing forum role-playing games since the moment you started or have you had breaks lasting more than six months, not due to lack of access to games? + Do you write fanfiction all the time or have you had breaks lasting more than six months, not due to lack of access to the Internet? + Did you write/read fanfiction about computer games you played? + Have you played computer game characters in forum role-playing games?)	0,14	0,12	0,17	0,11	0,29	0,03	0,70	0,05	-0,06	0,04	-0,16
Assess the impossibility of stopping the game process in the middle of a mission or the middle of a level if the game does not allow you to save at this moment	0,11	-0,08	0,13	0,18	0,75	-0,06	0,16	-0,05	-0,11	0,15	0,05
Assess the desire to start playing a new computer game after finishing the previous one	0,14	0,19	0,68	0,08	0,23	0,24	0,11	0,02	0,02	0,14	-0,08
Do you think about computer games during a typical day?	0,60	0,17	0,14	0,35	0,18	-0,04	0,17	-0,11	0,27	-0,13	-0,07
How often did it happen to you that because of the game you forgot or did not have time to do something important in reality?	0,71	0,06	0,13	0,09	0,17	-0,06	0,05	-0,02	-0,17	0,08	0,10
Do you have any rituals or habits that precede turning on the game?	0,06	0,16	0,01	0,06	0,04	0,04	0,73	0,10	0,12	0,00	-0,03
How often do you neglect communication with people in reality in favor of playing computer games?	0,69	-0,05	-0,09	0,17	0,13	0,11	0,02	0,29	-0,19	-0,06	-0,01
How often do you get no sleep due to nightly gaming sessions?	0,46	0,08	0,07	0,52	0,06	-0,11	0,05	-0,15	0,24	0,06	-0,12
How often do you forget to eat because you play a computer game?	0,75	0,16	0,12	0,03	0,07	-0,02	-0,10	-0,08	0,23	0,05	-0,15
How long was your longest gaming session during the last six months?	0,38	0,22	0,23	0,57	0,13	-0,07	0,26	-0,01	0,16	0,07	-0,04
How would you rate the number of games you have played in the last six months?	0,15	-0,14	0,68	0,01	-0,23	-0,19	0,20	-0,25	-0,02	-0,04	-0,11

Continuation of the table

Amount of quitting (Have you quit playing a computer game because it was too difficult? + Have you abandoned a walkthrough because it seems too easy? + Have you abandoned the game because you couldn't figure out what to do next? + Have you quit a game because of something that made you feel disgusted? (seemed excessively gory, containing inappropriate scenes, etc.))	0,06	0,03	-0,08	-0,01	0,05	-0,07	-0,13	0,11	-0,06	-0,01	0,83
Have you ever while playing computer games had «lapses in time», when «I'll spend a couple of minutes», but ended up playing for a very long time??	0,57	-0,03	0,15	0,20	0,35	0,22	0,06	-0,20	0,15	-0,12	0,20
Do you feel frustrated if the playthrough ends quickly (game has few missions or levels?)	-0,10	0,15	0,23	0,22	0,08	0,71	0,17	0,03	0,15	-0,09	-0,01
Evaluate the ratio of the interestingness of the real and virtual worlds	0,28	0,10	0,27	-0,03	0,52	-0,01	0,09	0,38	-0,17	-0,11	-0,24
During the game I am so inside in virtual reality that I don't notice what is happening around	0,37	0,11	-0,08	-0,03	0,58	-0,02	0,11	-0,06	0,32	-0,29	0,15
The game can be so exciting that problems in reality fell like temporarily insignificant	0,36	0,14	0,02	0,15	0,49	0,25	0,12	0,24	0,01	-0,03	-0,01
Assess how your entourage shares your passion for computer games?	-0,19	0,37	0,28	0,31	0,00	-0,36	0,05	0,17	0,21	0,10	0,26
Have you ever come into conflict with your entourage in real life due to the use of computer games?	0,15	-0,04	0,10	0,66	0,23	0,10	-0,04	0,08	-0,03	0,05	0,11
Do you communicate with your co-players on topics other than games?	0,04	0,82	0,07	0,10	-0,08	-0,09	0,01	-0,22	0,01	-0,04	-0,04
Do you tell your co-players things that you would not tell in the company of friends / acquaintances?	0,22	0,49	0,02	0,01	-0,01	0,24	-0,11	0,24	-0,11	-0,48	-0,06
Have you turned to your co-players for advice about real life?	0,09	0,77	0,13	0,06	0,09	0,09	0,18	0,10	0,08	0,02	0,04
Offline meetings («Have you ever met your co-players?» + «Do you continue to communicate with these co-players?» -«Why didn't you meet?» + «Would you like to?»)	0,01	0,87	0,02	0,04	0,08	-0,02	0,10	-0,09	0,07	0,18	0,03
How often do you play a character of a different gender from you	0,32	0,37	0,01	0,52	-0,04	0,08	0,06	0,37	-0,10	-0,01	-0,06
How much do the characters you play look like you?	-0,09	-0,08	-0,02	-0,06	0,20	0,53	0,38	-0,25	0,15	0,38	0,16

Continuation of the table

Rate the nature of your actions in the game	-0,13	-0,13	0,01	-0,05	0,03	0,03	0,10	0,71	0,14	0,15	0,12
Judge the moral behavior of your characters by the way you play them	0,23	-0,07	0,05	-0,18	-0,10	0,77	-0,10	0,19	-0,02	0,14	-0,10
Do you prefer games to communicating with people in real life?	0,47	-0,12	-0,01	-0,10	0,15	0,16	0,37	0,44	0,13	-0,06	0,05
Do you use games to «let off steam»?	0,01	0,01	0,62	0,20	0,19	0,17	0,12	0,10	-0,37	0,00	0,20
Do you communicate with people in games: living with you in the same city, living in other cities, living in other countries, speaking other languages	0,07	0,08	0,04	0,23	-0,01	0,13	0,11	0,13	0,69	0,10	-0,07
Do games help you to solve problems in real life?	0,00	0,22	0,52	-0,14	-0,14	0,20	-0,06	0,31	0,36	-0,17	0,15
Rate the difference in how you feel between «before a game session» and «after a game session».	0,40	0,11	0,53	-0,44	0,11	0,15	0,08	0,12	0,18	0,05	-0,05
Select your preferred game mode (without taking into account external characteristics such as Internet speed): single-player (just you and a computer), cooperative (play small group with random people or friends), multiplayer (online game on a large server) (single-player < cooperative < multiplayer)	0,06	0,13	-0,15	0,56	-0,03	-0,06	0,11	-0,32	0,23	-0,07	-0,04
Preferred type of observation of the character (by choosing a gif-images): first person, third person, management games	0,06	0,19	0,01	0,04	-0,03	0,14	0,00	0,20	0,03	0,83	-0,03
Choose the emotion you feel when, for whatever reason, you can't get back to playing a computer game	0,53	-0,05	0,13	0,13	-0,14	0,19	0,32	-0,09	-0,08	-0,01	0,34
% variance	19,355	8,189	7,330	5,490	5,117	4,485	3,844	3,497	3,362	3,319	3,071