

Взаимосвязь увлеченности онлайн-играми и мотивации к обучению разностатусных школьников

Кочетков Н.В.

ФГБОУ ВО «Московский государственный психолого-педагогический университет» (ФГБОУ ВО МГППУ),

г. Москва, Российская Федерация

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6346-6113>, e-mail: nkochetkov@mail.ru

Воложаева Е.Н.

Независимый исследователь, г. Москва, Российская Федерация

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0386-132X>, e-mail: zhenia.rogacheva@gmail.com

Статья отвечает на вопрос о том, как у низко-, средне- и высокостатусных школьников мотивация к обучению связана с увлеченностью онлайн-играми. Представлены материалы исследования, проводившегося в 2020 г., в котором принимали участие 104 респондента — учащиеся московских школ 9—11 классов, из которых 41% — представители мужского пола, 59% — женского. Батарея психодиагностических методик включала в себя: шкалу академической мотивации школьников, методику диагностики гейм-аддикции, социометрию, референтометрию, методический прием определения неформальной интрагрупповой структуры власти в контактном сообществе. Результаты показали, что каждая структура интегрального интрагруппового статуса будет характеризоваться своей взаимосвязью мотивации к обучению и увлеченности онлайн-играми. Оказалось, что в аттракционной структуре интрагруппового статуса у высокостатусных учащихся показатель гейм-аддикции обратно взаимосвязан с мотивацией к обучению, а в структуре неформальной власти у низкостатусных учащихся — прямо.

Ключевые слова: увлеченность онлайн-играми, гейм-аддикция, видеоигры, мотивация к обучению в школе, интрагрупповой статус, отношения межличностной значимости.

Для цитаты: Кочетков Н.В., Воложаева Е.Н. Взаимосвязь увлеченности онлайн-играми и мотивации к обучению разностатусных школьников // Психологическая наука и образование. 2021. Том 26. № 4. С. 34—42. DOI: <https://doi.org/10.17759/pse.2021260403>

Relationship Between Enthusiasm for Online Gaming and Learning Motivation Among Students of Different Status

Nikita V. Kochetkov

Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6346-6113>, e-mail: nkochetkov@mail.ru

Evgeniya N. Volozhaeva

Independent researcher, Moscow, Russia

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0386-132X>, e-mail: zhenia.rogacheva@gmail.com

The article answers the question how learning motivation and enthusiasm for online gaming are related in students with low, medium and high social status. We present results of a study conducted in 2020 that involved 104 students of 9—11 grades of Moscow schools, 41% (n=43) males, 59% (n=61) females. The techniques used in the study included the academic motivation scale, the assessment tool for game addiction, sociometry, the reference measurement technique, and the technique for identifying informal intragroup power structure in a contact community. The results show that each structure of the integral intragroup status is characterized by its own relationship between learning motivation and willingness to engage intensively in online gaming. As it was revealed, in the attraction structure of intragroup status among high-status students the game addiction indicator is negatively correlated to learning motivation, whereas in the structure of informal power among low-status students this correlation is positive.

Keywords: enthusiasm for online gaming, game addiction, video games, learning motivation at school, intragroup status, relationships of interpersonal significance.

For citation: Kochetkov N.V., Volozhaeva E.N. Relationship Between Enthusiasm for Online Gaming and Learning Motivation Among Students of Different Status. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie = Psychological Science and Education*, 2021. Vol. 26, no. 4, pp. 34—42. DOI: <https://doi.org/10.17759/pse.2021260403> (In Russ.).

Введение

Смена социально-экономических условий в России в конце XX века повлекла за собой изменения во всех социальных институтах, в том числе и в системе образования, что не могло не сказаться на мотивации к обучению. Однако на сегодняшний день можно говорить о том, что ее изменения связаны не только с этим переломным для нашей страны моментом, но и с тем, что называют цифровой революцией. Информационные технологии стали важнейшим агентом социализации, цифровая среда стала определять изменения в развитии ребенка [12; 13], в том числе и влиять

на учебную мотивацию. В целом ряде случаев это изменение описывается как негативное [3; 5; 9].

Фокус внимания исследователей в русле данной тематики чаще всего смещается на взаимосвязь мотивации к обучению и интернет-зависимости. В большом количестве эмпирических исследований было показано, что интернет-зависимость снижает академическую успеваемость [21; 27], а учащиеся с этой аддикцией не рассматривают учебу как референтную деятельность, имеют экстернатальную мотивацию и не получают от нее удовольствия [6]; они имеют более низкую самооффектив-

ность обучения и меньший его контроль [22]; таким учащимся труднее организовать свое время и сделать процесс обучения продуктивным [25]. Кроме этого, активное использование Глобальной сети сопряжено с прокрастинацией [23] и нарушением режима сна, что приводит к усталости, пропускам занятий [21] и в итоге сильно снижает эффективность процесса обучения. Также положительная мотивация требует таких групп учащихся, которые были бы объединены совместной учебной деятельностью [14], а ученики с проблемным использованием интернета оказываются в эту деятельность не вовлечены, предпочитая ей виртуальную реальность.

Отдельно можно выделить исследования, которые «заужают» предметную область до зависимости от компьютерных игр. В этом случае результаты оказываются неоднозначными, что наталкивает научное сообщество на размышления над этим видом аддикции [18]. Так, например, было показано, что игроки в онлайн-игры более добросовестны [19], рациональны и имеют высокую мотивацию достижения [1], при этом у представителей мужского пола в процессе игры повышается субъективная оценка собственной успешности [7], что может положительно сказаться на успешности обучения.

Тем не менее большинство авторов все же сходятся во мнении, что чрезмерная увлеченность играми обратно связана с успеваемостью [2; 24]. Во многом это связано с потерей чувства времени, присущей всем игроманам [4; 11], снижением социальной адаптированности подростков [15].

В нашей работе мы поставили следующую **цель** — выявить взаимосвязи увлеченности онлайн-играми с мотивацией к обучению разностатусных школьников. Мы специально выделяем онлайн-игры из всего их многообразия, т.к. считаем, что они имеют другую сущностную характеристику, которая и приводит в итоге к тому, что увлеченность играми перерастает в зависимость от них [10].

Гипотеза исследования: существуют различия во взаимосвязи увлеченности компьютерными играми и мотивации к обучению в школе в зависимости от места, которое за-

нимает ученик в интрагрупповой структуре класса.

Методика

Эмпирическое исследование проводилось в виде анкетирования, которое проходило в очном формате в групповой форме. Выборка включала в себя 104 учащихся 9-х, 10-х и 11-х классов школ г. Москвы (42,3% представителей мужского пола, 57,7% — женского), возраст от 16 до 19 лет. Исследование было проведено в 2020 году.

Для определения интрагруппового статуса использовались социометрическая методика (Морено Дж., 1956) [8]; методика исследования отношений референтности в малой группе (Щедрина Е.В., 1979) [16]; методический прием определения неформальной интрагрупповой структуры власти в контактном сообществе [8]. Для диагностики мотивации к обучению школьников была выбрана шкала академической мотивации (Гордеева Т.О. и др., 2017) [17]. Также в нашем исследовании мы использовали методику диагностики гейм-аддикции (Кочетков Н.В., 2016) [10], которая определяет степень увлеченности онлайн-играми. Для оценки связи показателей использовался коэффициент ранговой корреляции Спирмена. Материалы обработаны в пакете IBM SPSS Statistics 26.

Результаты

Рассмотрим взаимосвязи между показателями увлеченности онлайн-играми и мотивацией к обучению в школе разностатусных учеников в различных структурах интрагруппового статуса.

В аттракционной структуре (табл. 1) можно наблюдать две значимые корреляции с увлеченностью онлайн-играми у высокостатусных детей: с мотивацией самоуважения ($r=-0,529$; $p\leq 0,05$) и с интегральным значением академической мотивации ($r=-0,493$; $p\leq 0,05$). У средне-статусных и низкостатусных респондентов взаимосвязи между рассматриваемыми параметрами не обнаруживаются.

В референтной структуре существуют довольно тесные связи увлеченности онлайн-играми с теоретически выделяемыми состав-

Таблица 1

Коэффициенты корреляции между показателями академической мотивации и увлеченностью онлайн-играми у разностатусных школьников в аттракционной структуре

Мотивация		Познавательная мотивация	Мотивация достижения	Мотивация саморазвития	Мотивация самоуважения	Интроецированная мотивация	Мотивация уважения родителями	Экстерналиная мотивация	Амотивация	Мотивация (интегральный балл)
Увлеченность играми	Высокий	-,230	,131	-,322	-,529*	-,408	,183	-,226	-,455	-,493*
	Средний	,175	,200	,113	,042	,048	,024	,177	,130	,247
	Низкий	-,104	,022	,064	-,044	,067	,213	,136	,328	,173

Условные обозначения: * — $p \leq 0,05$.

ляющими мотивации к обучению (табл. 2): у высокостатусных увлеченность видеоиграми связана с мотивацией достижения ($r=0,429$), интроецированной мотивацией ($r=-0,528$), экстерналиной мотивацией ($r=-0,429$) и интегральным баллом ($r=0,487$). У низкостатусных — с познавательной мотивацией ($r=0,496$), мотивацией саморазвития ($r=0,405$) и интегральным баллом по мотивации ($r=0,433$). У среднестатусных коэффициенты корреляции не превышают значения 0,2, то есть связи можно охарактеризовать как слабые. Тем не менее необходимо отметить, что в референтной структуре

они не достигают уровня статистической значимости и могут рассматриваться только лишь в логике тенденций.

В структуре неформальной власти наблюдается только одна значимая взаимосвязь у низкостатусных детей (табл. 3): между увлеченностью онлайн-играми и интегральным баллом по мотивации, причем эта связь является прямой ($r=0,437$; $p \leq 0,05$).

Школьники, обладающие разным интегральным статусом, имеют такие же закономерности, как и в структуре неформальной власти — корреляция существует

Таблица 2

Коэффициенты корреляции между показателями академической мотивации и увлеченностью онлайн-играми у разностатусных школьников в референтной структуре

Мотивация		Познавательная мотивация	Мотивация достижения	Мотивация саморазвития	Мотивация самоуважения	Интроецированная мотивация	Мотивация уважения родителями	Экстерналиная мотивация	Амотивация	Мотивация (интегральный балл)
Увлеченность играми	Высокий	,278	,429	-,059	-,311	-,528	-,584	-,592	-,260	-,487
	Средний	-,129	,027	-,070	-,080	,026	,210	,221	,052	,122
	Низкий	,496	,318	,405	,078	,217	,202	,068	,188	,433

Таблица 3

Коэффициенты корреляции между показателями академической мотивации и увлеченностью онлайн-играми у разностатусных школьников в структуре неформальной власти

Мотивация		Познавательная мотивация	Мотивация достижения	Мотивация саморазвития	Мотивация самоуважения	Интроецированная мотивация	Мотивация уважения родителями	Экстернативная мотивация	Амотивация	Мотивация (интегральный балл)
Увлеченность играми	Высокий	-,341	,009	-,256	,053	,156	,178	,222	-,197	,000
	Средний	,049	,096	,050	-,079	-,162	,005	,042	-,027	,003
	Низкий	,156	,307	,302	,102	,251	,338	,254	,215	,437*

Условные обозначения: * — $p \leq 0,05$.

только между увлеченностью видеоиграми и интегральным баллом по мотивации к обучению ($r=0,437$; $p \leq 0,05$), что объясняется алгоритмом определения интегрального статуса, при определении которого самый большой вес имеет структура неформальной власти [14].

Обсуждение результатов

Полученные данные частично согласуются с результатами предыдущих исследований [2; 15; 24] и демонстрируют, что мотивация к обучению обратно взаимосвязана с увлеченностью компьютерными играми. Привлечение же социально-психологической методологии дает возможность говорить о том, что эта закономерность является упрощенной и показывает новые перспективные направления развития подобного рода исследований.

Так, можно наблюдать, что взаимосвязь рассматриваемых нами параметров в аттракционной структуре у высокостатусных школьников складывается за счет обратной связи увлеченности играми с мотивацией самоуважения. Можно предположить, что в классах, где доминирующей ценностью является учебная деятельность, аттракционными лидерами будут те учащиеся, которые не проводят много времени за компьютерными играми и реализуют себя в учебе. Если же

группа не нацелена на нее, то выбираться в качестве наиболее привлекательных будут те, кто сильно вовлечен в игры и, скорее всего, успешен именно в этой деятельности. Подобная интерпретация созвучна таковой в исследованиях, направленных на изучение социализации детей, которые показывают, что компьютерные игры могут дать возможность получать устойчивые межличностные контакты с эмоционально-насыщенными, дружескими отношениями [20].

Корреляции в референтной структуре являются в том случае, если рассматривать теоретически выделяемые составляющие увлеченности играми, а не только ее интегральный показатель. Изучение таких более частных закономерностей будет освещено в дальнейших работах. Артефактом нашего исследования явилось наличие прямой взаимосвязи у низкостатусных детей мотивации к обучению и увлеченности играми. Этот парадоксальный, на первый взгляд, факт может свидетельствовать о том, что компьютерные игры могут являться средством обретения статуса в школьном классе. Ребенок из нижней статусной страты, который нацелен на учебу, но не может повысить за счет успехов в этой области свой статус, делает это в виртуальной реальности, где его достижения могут быть замечены другими членами груп-

пы, которая будет становиться для данного человека референтной. Учитывая то, что, по нашим данным, низкостатусные школьники в большей степени, чем высокостатусные, увлечены компьютерными играми, можно говорить о том, что последние могут являться компенсаторным механизмом. Это отмечается и зарубежными авторами, утверждающими, что интернет-зависимость связана с нереализованными потребностями и будет выше у людей, у которых есть трудности в межличностном взаимодействии и ограниченная социальная поддержка [26].

Выводы

В аттракционной структуре интрагруппового статуса у высокостатусных учащихся показатель увлеченности онлайн-играми обратно взаимосвязан с мотивацией к обучению.

Литература

1. *Аветисова А.А.* Психологические особенности игроков в компьютерные игры // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2011. Т. 8. № 4. С. 35—58.
2. *Айсина Р.М., Нестерова А.А.* Киберсоциализация молодежи в информационно-коммуникационном пространстве современного мира: эффекты и риски // Социальная психология и общество. 2019. Т. 10. № 4. С. 42—57. DOI:10.17759/sps.2019100404
3. *Бабаева Е.С.* Изучение особенностей мотивации учения современных школьников // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Психология и педагогика. 2011. № 4. С. 92—95.
4. *Ван Ш.* Интернет-зависимость у участников компьютерных игр (на материале китайской культуры): Дис. ... канд. психол. наук. М., 2013. 213 с.
5. *Волкова Е.Н., Гришина А.В.* Оценка распространенности игровой компьютерной зависимости у младших подростков [Электронный ресурс] // Вестник Мининского университета. 2014. № 3(7). URL: <https://vestnik.mininuniver.ru/jour/article/view/492> (дата обращения: 10.06.2021).
6. *Доронина В.Ф.* Особенности академической мотивации у студентов с интернет-зависимостью // Синергия наук. 2018. № 30. С. 997—1003.
7. *Иванова Н.А.* Мотивы вовлеченности мужчин в массовые онлайн-игры: Дис. ... канд. психол. наук. СПб., 2020. 142 с.
8. *Кондратьев М.Ю.* Методический алгоритм определения интегрального внутригруппового статуса члена контактного сообщества //

Таким образом, в зависимости от референтности учебной деятельности в той или иной группе школьников мы можем наблюдать, что наиболее привлекательными будут те члены группы, которые мотивированы на учебу и при этом не играют в компьютерные игры, или же те, у которых она полностью заменяется игровой деятельностью.

В структуре неформальной власти и в системе интегрального статуса у низкостатусных учащихся показатель увлеченности онлайн-играми прямо коррелирует с мотивацией к обучению. Возможно, что это показатель того, что компьютерные игры могут выступать в качестве компенсаторного механизма в том случае, когда успешность в учебной деятельности не приводит школьника к более высокому статусу, и тогда в качестве альтернативной деятельности появляется игровая.

9. *Кочетков Н.В.* Интернет-зависимость и зависимость от компьютерных игр в трудах отечественных психологов // Социальная психология и общество. 2020. Т. 11. № 1. С. 27—54. DOI:10.17759/sps.2020110103
10. *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. DOI:10.17759/sps.2016070311
11. *Максимов А.А.* Личностные особенности людей с компьютерно-игровой зависимостью: Дис. ... канд. психол. наук. М., 2009. 166 с.
12. *Рубцова О.В.* Цифровые технологии как новое средство опосредования (Часть первая) // Культурно-историческая психология. 2019. Т. 15. № 3. С. 117—124. DOI:10.17759/chr.2019150312
13. *Солдатова Г.У.* Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребенок в изменяющемся мире // Социальная психология и общество. 2018. Т. 9. № 3. С. 71—80. DOI:10.17759/sps.2018090308
14. Социальная психология образования. Практикум: учебное пособие / под ред. О.Б. Крушельницкой, М.Е. Сачковой, Л.Б. Шнейдер. М.: ИНФРА-М, 2020. 261 с. DOI:10.12737/1014523
15. *Швацкий А.Ю.* Социально-психологические последствия увлечения подростков компьютерными играми // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2019. № 2(27). Т. 8. С. 409—412. DOI:10.26140/anip-2019-0802-0092

16. Щедрина Е.В. Референтность как характеристика системы межличностных отношений // Психологическая теория коллектива / под ред. А.В. Петровского. М., 1979. С. 111—128.
17. Шкалы внутренней и внешней академической мотивации школьников / Гордеева Т.О. [и др.] // Психологическая наука и образование. 2017. Т. 22. № 2. С. 65—74. DOI:10.17759/pse.2017220206
18. Bean A.M. et al. Video game addiction: The push to pathologize video games // *Professional Psychology: Research and Practice*. 2017. Vol. 48(5). P. 378—389. DOI:10.1037/pro0000150
19. *Ching-I Teng* Personality Differences between Online Game Players and Nonplayers in a Student Sample // *CyberPsychology & Behavior*. 2008. Vol. 11. № 2. P. 232—234. DOI:10.1089/cpb.2007.0064
20. Cole H., Griffiths M. Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers // *CyberPsychology & Behavior*. 2007. Vol. 10. № 4. P. 575—583. DOI:10.1089/cpb.2007.9988
21. Kubey W.R., Lavin M.J., Barrows J.R. Internet Use and Collegiate Academic Performance Decrements: Early Findings // *Journal of Communication*. 2001. Vol. 51. № 2. P. 366—382. DOI:10.1111/j.1460-2466.2001.tb02885.x
22. Reed P., Reay E. Relationship between levels of problematic Internet usage and motivation to study in university students // *High Education*. 2015. Vol. 70. P. 711—723. DOI:10.1007/s10734-015-9862-1
23. Saleem M., Owaisi A.M., Tufail M.W. Internet addiction: it's impact on procrastination of higher learning students in Pakistan // *The Sindh University Journal of Education*. 2015. Vol. 44. № 2. P. 205—230.
24. Skoric M.M., Teo L.L., Lijie R.N. Children and Video Games: Addiction, Engagement, and Scholastic Achievement // *Cyberpsychology & Behavior*. 2009. Vol. 12(5). P. 567—572. DOI:10.1089/cpb.2009.0079
25. Truzoli R., Viganò C., Galmozzi P.G., Reed Ph. Problematic internet use and study motivation in higher education // *Journal of computer assisted learning*. 2020. Vol. 36. № 4. P. 480—486. DOI:10.1111/jcal.12414
26. Young K., Yue X., Ying L. Prevalence estimates and etiologic models of internet addiction / Young K.S., de Abreu C.N. (editors) // *Internet addiction: a handbook and guide to evaluation and treatment*. Hoboken, NJ: John Wiley and Sons. 2011. P. 3—17.
27. Zhang Y., Qin X., Ren P. Adolescents' academic engagement mediates the association between Internet addiction and academic achievement: The moderating effect of classroom achievement norm // *Computers in Human Behavior*. 2018. Vol. 89. P. 299—307. DOI:10.1016/j.chb.2018.08.018

References

1. Avetisova A.A. Psikhologicheskie osobennosti igrokov v komp'yuternye igry [Psychological characteristics of computer game players]. *Psikhologiya. Zhurnal Vysshei shkoly ekonomiki = Psychology. Journal of the Higher School of Economics*, 2011. Vol. 8, no. 4, pp. 35—58. (In Russ.).
2. Aisina R.M., Nesterova A.A. Kibersotsializatsiya molodezhi v informatsionno-kommunikatsionnom prostranstve sovremennogo mira: efekty i riski [Cyber socialization of youth in the information and communication space of the modern world: effects and risks]. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo = Social psychology and society*, 2019. Vol. 10, no. 4, pp. 42—57. DOI:10.17759/sps.2019100404 (In Russ.).
3. Babaeva E.S. Izuchenie osobennostei motivatsii ucheniya sovremennykh shkol'nikov [Studying the features of motivation for teaching modern schoolchildren]. *Vestnik Rossiiskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Psikhologiya i pedagogika = Bulletin of the Peoples' Friendship University of Russia. Series: Psychology and Pedagogy*, 2011, no. 4, pp. 92—95. (In Russ.).
4. Van Sh. Internet-zavisimost' u uchastnikov komp'yuternykh igr (na materiale kitsaikoi kul'tury). Dis. kand. psikhol. nauk [Participants in computer games using Internet addiction (based on Chinese culture). PhD (Psychology) diss.]. Moscow, 2013. 213 p. (In Russ.).
5. Volkova E.N., Grishina A.V. Otsenka rasprostranennosti igrovoi komp'yuternoï zavisimosti u mladshikh podrostkov [Elektronnyi resurs] [Assessment of the prevalence of computer gambling addiction in younger adolescents]. *Vestnik Mininskogo universiteta = Minin University Bulletin*, 2014, no. 3(7). URL: <https://vestnik.mininuniver.ru/jour/article/view/492> (Accessed: 10.06.2021). (In Russ.).
6. Gordeeva T.O. [i dr.] Shkaly vnutrennei i vneshnei akademicheskoi motivatsii shkol'nikov [Scales of internal and external academic motivation of schoolchildren]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie = Psychological Science and Education*, 2017. Vol. 22, no. 2, pp. 65—74. DOI:10.17759/pse.2017220206 (In Russ.).
7. Doronina V.F. Osobennosti akademicheskoi motivatsii u studentov s internet-zavisimost'yu [Features of Academic Motivation in Students with Internet Addiction]. *Sinergiya nauk = Synergy of Sciences*, 2018, no. 30, pp. 997—1003. (In Russ.).
8. Ivanova N.A. Motivy vovlechenosti muzhchin v massovye onlain-igry. Dis. kand. psikhol. nauk [Motives for men's involvement in massive online games. PhD (Psychology) diss.]. Saint Petersburg, 2020. 142 p. (In Russ.).
9. Kondrat'ev M.Yu. Metodicheskii algoritim opredeleniya integral'nogo vnutrigruppovogo statusa chlena kontaktного soobshchestva [Methodological algorithm for determining the integral intragroup status

- of a member of the contact community]. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo = Social psychology and society*, 2014. Vol. 5, no. 3, pp. 125—141. (In Russ.).
10. Kochetkov N.V. Internet-zavisimost' i zavisimost' ot komp'yuternykh igr v trudakh otechestvennykh psikhologov [Internet addiction and dependence on computer games in the works of Russian psychologists]. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo = Social psychology and society*, 2020. Vol. 11, no. 1, pp. 27—54. DOI:10.17759/sps.2020110103 (In Russ.).
11. Kochetkov N.V. Sotsial'no-psikhologicheskie aspekty zavisimosti ot onlain-igr i metodika ee diagnostiki [Socio-psychological aspects, depending on the online games and the method of its diagnosis]. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo = Social psychology and society*, 2016. Vol. 7, no. 3, pp. 148—163. DOI:10.17759/sps.2016070311 (In Russ.).
12. Maksimov A.A. Lichnostnye osobennosti lyudei s komp'yuterno-igrovoy zavisimost'yu. Dis. kand. psikhol. nauk [Personal characteristics of people with computer gambling addiction. PhD (Psychology) diss.]. Moscow, 2009. 166 p.
13. Rubtsova O.V. Tsifrovye tekhnologii kak novoe sredstvo oposredovaniya (Chast' pervaya) [Digital Media as a New Means of Mediation (Part One)]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya = Cultural-Historical Psychology*, 2019. Vol. 15, no. 3, pp. 117—124. DOI:10.17759/chp.2019150312 (In Russ.).
14. Soldatova G.U. Tsifrovaya sotsializatsiya v kul'turno-istoricheskoi paradigme: izmenyayushchiysya rebenok v izmenyayushchemsya mire [Digital socialization in a cultural and historical paradigm: a changing child in a changing world]. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo = Social psychology and society*, 2018. Vol. 9, no. 3, pp. 71—80. DOI:10.17759/sps.2018090308 (In Russ.).
15. Sotsial'naya psikhologiya obrazovaniya. Praktikum: uchebnoe posobie [Social psychology of education. Workshop: tutorial]. In O.B. Krushel'nitskaya, M.E. Sachkova, L.B. Shneider (ed.). Moscow: INFRA-M Publ., 2020. 261 p. DOI:10.12737/1014523 (In Russ.).
16. Shvatskii A.Yu. Sotsial'no-psikhologicheskie posledstviya uvlecheniya podrostkov komp'yuternymi igrami [Socio-psychological consequences of adolescents' hobby for computer games]. *Azimuth nauchnykh issledovaniy: pedagogika i psikhologiya = Azimuth of scientific research: pedagogy and psychology*, 2019. Vol. 8(27), no. 2, pp. 409—412. DOI:10.26140/anip-2019-0802-0092 (In Russ.).
17. Shchedrina E.V. Referentnost' kak kharakteristika sistemy mezhlchnostnykh otnoshenii [Reference as a characteristic of the system of interpersonal relations]. *Psikhologicheskaya teoriya kollektiva [Psychological theory of the collective]*. In A.V. Petrovskii (ed.). Moscow, 1979, pp. 111—128. (In Russ.).
18. Bean A.M. et al. Video game addiction: The push to pathologize video games. *Professional Psychology: Research and Practice*, 2017. Vol. 48(5), pp. 378—389. DOI:10.1037/pro0000150
19. Ching-I Teng Personality Differences between Online Game Players and Nonplayers in a Student Sample. *CyberPsychology & Behavior*, 2008. Vol. 11, no. 2, pp. 232—234. DOI:10.1089/cpb.2007.0064
20. Cole H., Griffiths M. Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 2007. Vol. 10, no. 4, pp. 575—583. DOI:10.1089/cpb.2007.9988
21. Kubey W.R., Lavin M.J., Barrows J.R. Internet Use and Collegiate Academic Performance Decrements: Early Findings. *Journal of Communication*, 2001. Vol. 51, no. 2, pp. 366—382. DOI:10.1111/j.1460-2466.2001.tb02885.x
22. Reed P., Reay E. Relationship between levels of problematic Internet usage and motivation to study in university students. *High Education*, 2015. Vol. 70, pp. 711—723. DOI:10.1007/s10734-015-9862-1
23. Saleem M., Owaisi A.M., Tufail M.W. Internet addiction: it's impact on procrastination of higher learning students in Pakistan. *The Sindh University Journal of Education*, 2015. Vol. 44, no. 2, pp. 205—230.
24. Skoric M.M., Teo L.L., Lijie R.N. Children and Video Games: Addiction, Engagement, and Scholastic Achievement. *Cyberpsychology & behavior*, 2009. Vol. 12(5), pp. 567—572. DOI:10.1089/cpb.2009.0079
25. Truzoli R., Viganò C., Galmozzi P.G., Reed Ph. Problematic internet use and study motivation in higher education. *Journal of computer assisted learning*, 2020. Vol. 36, no. 4, pp. 480—486. DOI:10.1111/jcal.12414
26. Young K., Yue X., Ying L. Prevalence estimates and etiologic models of internet addiction. Young KS, de Abreu CN (ed.). *Internet addiction: a handbook and guide to evaluation and treatment*. Hoboken, New Jersey: John Wiley and Sons, 2011, pp. 3—17.
27. Zhang Y., Qin X., Ren P. Adolescents' academic engagement mediates the association between Internet addiction and academic achievement: The moderating effect of classroom achievement norm. *Computers in Human Behavior*, 2018. Vol. 89, pp. 299—307. DOI:10.1016/j.chb.2018.08.018

Информация об авторах

Кочетков Никита Владимирович, кандидат психологических наук, доцент, доцент кафедры теоретических основ социальной психологии, факультет социальной психологии, ФГБОУ ВО «Московский государственный психолого-педагогический университет» (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6346-6113>, e-mail: nkochetkov@mail.ru

Воложаева Евгения Николаевна, независимый исследователь, г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0386-132X>, e-mail: zhenia.rogacheva@gmail.com

Information about the authors

Nikita V. Kochetkov, PhD in Psychology, Associate Professor, Faculty of Social Psychology, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6346-6113>, e-mail: nkochetkov@mail.ru

Evgeniia N. Volozhaeva, Independent Researcher, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0386-132X>, e-mail: zhenia.rogacheva@gmail.com

Получена 16.06.2021

Received 16.06.2021

Принята в печать 11.08.2021

Accepted 11.08.2021