

Эскапизм и видеоигровая аддикция у подростков

Шалагинова К.С.

ФГБОУ ВО «Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого»
(ФГБОУ ВО ТГПУ им. Л.Н. Толстого), г. Тула, Российская Федерация

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9037-449X>, e-mail: shalaginvaksenija99@yandex.ru

Декина Е.В.

ФГБОУ ВО «Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого»
(ФГБОУ ВО ТГПУ им. Л.Н. Толстого), г. Тула, Российская Федерация

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4995-9071>, e-mail: kmppedagogika@yandex.ru

Клочнева Д.А.

ФГБОУ ВО «Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого»
(ФГБОУ ВО ТГПУ им. Л.Н. Толстого), г. Тула, Российская Федерация

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1031-0366>, e-mail: daraklocneva160@gmail.com

В статье проводится анализ проблемы формирования видеоигровой зависимости у подростков со склонностью к эскапизму. Эскапизм рассматривается как предиктор видеоигровой зависимости у подростков в информационном обществе, мотивация бегства от страха тривиальной жизни и повседневных трудностей в виртуальные миры киберпространства. Статья содержит описание эмпирического исследования, направленного на выявление личностных особенностей подростков, оказывающих влияние на формирование аддиктивной модели поведения в отношении компьютерных игр. В исследовании приняли участие студенты сельскохозяйственного колледжа города Тулы от 16 до 18 лет в количестве 98 человек. Цель статьи состоит в психолого-педагогическом анализе личностных особенностей подростков, оказывающих влияние на формирование аддиктивной модели поведения в отношении компьютерных игр. Для достижения цели исследования был использован следующий психологический инструментарий: тест Томаса А. Такера (в адаптации И.А. Коньгиной), тест «Общая шкала проблемного использования интернета-3» (GPIUS-3) (А.А. Герасимов, А.Б. Холмогорова), тест «Шкала оценки уровня реактивной и личностной тревожности» Ч.Д. Спилберга (в адаптации Ю.Л. Ханина), анкета на выявление примерного времени, затрачиваемого подростками на видеоигровой контент, тест «Методика измерения уровня выраженности эскапизма» (Т.Н. Савченко, О.И. Теславская, Е.В. Беловол, А.А. Кардапольцева). Проведенное исследование позволяет сделать вывод о значимой корреляции параметра «эскапизм» с параметрами «тревожность», «степень сформированности видеоигрового аддикта», а также временем, затрачиваемым подростком на игровой контент. Имеет место значимая корреляция эскапизма с параметром «негативные последствия» от компьютерной игры. Стоит отметить отсутствие значимой корреляции между «бегством» и «предпочтением online-общения». Результаты исследования авторы рассматривают в контексте решения задач профилактической работы с

подростками, реализующими эскапистскую стратегию поведения, предупреждения развития видеоигровой аддикции. Полученные эмпирические данные подтверждают целесообразность учета личностных особенностей подростков при психолого-педагогической превенции видеоигровой аддикции у подростков.

Ключевые слова: подросток; эскапизм; цифровое поколение; видеоигровая зависимость; аддиктивная стратегия поведения.

Для цитаты: Шалагинова К.С., Декина Е.В., Ключнева Д.А. Эскапизм и видеоигровая аддикция у подростков [Электронный ресурс] // Психолого-педагогические исследования. 2023. Том 15. № 4. С. 97–110. DOI:10.17759/psyedu.2023150406

Escapism and Video Game Addiction in Adolescents

Kseniya S. Shalaginova

Tula State Pedagogical University. L.N. Tolstoy, Tula, Russia
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9037-449X>, e-mail: shalaginvaksenija99@yandex.ru

Elena V. Dekina

Tula State Pedagogical University. L.N. Tolstoy, Tula, Russia
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4995-9071>, e-mail: kmppedagogika@yandex.ru

Daria V. Klochneva

Tula State Pedagogical University. L.N. Tolstoy, Tula, Russia
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1031-0366>, e-mail: daraklochneva160@gmail.com

The article analyzes the problem of the formation of video game addiction in adolescents with a tendency to escapism. Escapism is considered as a predictor of video game addiction in adolescents in the information society, the motivation to escape from the fear of a trivial life and everyday difficulties in the virtual worlds of cyberspace. The study involved students of the Agricultural College of the city of Tula from 16 to 18 years old in the amount of 98 people. The purpose of the article is to provide a psychological and pedagogical analysis of the personality characteristics of adolescents that influence the formation of an addictive behavior model in relation to computer games. To achieve the goal of the study, the following psychological tools were used: the Thomas A. Tucker test (adapted by I.A. Konygina), the General Scale for Problematic Internet Use-3 (GPIUS-3) (A.A. Gerasimov, A.B. Kholmogorova), test "Scale for assessing the level of reactive and personal anxiety" Ch.D. Spielberg (adapted by Yu.L. Khanin), a questionnaire to identify the approximate time spent by teenagers on video game content, the test "Methodology for measuring the level of escapism" (T.N. Savchenko, O.I. Teslavskaya, E.V. Belovol, A.A. Kardapoltseva). The conducted study allows us to conclude that the parameter "escapism" is significantly correlated with the parameters "anxiety", "the degree of formation of a video game addict", as well as the time spent by a teenager on gaming content. There is a significant correlation of escapism with the parameter "negative consequences" from a computer game. It is worth noting the absence of a significant correlation between "flight" and "preference for online communication". The results of the study are considered by the authors in the context of solving the problems of preventive work

with adolescents implementing an escapist strategy of behavior, preventing the development of video game addiction. The obtained empirical data confirm the expediency of taking into account the personality characteristics of adolescents in the psychological and pedagogical prevention of video game addiction in adolescents.

Keywords: teenager; escapism; digital generation; video game addiction; addictive behavior strategy.

For citation: Shalaginova K.S., Dekina E.V., Klochneva D.A. Escapism and Video Game Addiction in Adolescents. *Psikhologo-pedagogicheskie issledovaniya = Psychological-Educational Studies*, 2023. Vol. 15, no. 4, pp. 97–110. DOI:10.17759/psyedu.2023150406

Введение

Проблема изучения особенностей формирования видеоигровой зависимости у подростков со склонностью к эскапизму имеет теоретическое и практическое значение. Подросток, находящийся в эпицентре внутренних и внешних конфликтов, наиболее склонен к замещению реальной картины действительности ее виртуальным эквивалентом, а также к формированию аддиктивной стратегии поведения, основанной на отторжении ценностей и норм социума. В связи с этим встают задачи профилактики, диагностики и коррекции поведения подростков, склонных к высокому уровню эскапизма.

Зарубежные исследования эскапизма 40-50-х гг. посвящены изучению влияния печатных средств массовой информации на сознание рабочих (Дж.Т. Клэппер), 60-80-х гг. направлены на рассмотрение мотивации туристов и путешественников (Д. Кромптон, П. Райли, Дж. Данн, К. Робертс); 1990-2000-х гг. связаны с исследованием эскапизма как фактора, влияющего на увеличение времени, проводимого людьми у телевизионных экранов (Б.Б. Хеннинг, Э. Эванс, К. Пол); работы после 2000-х годов и по настоящее время сосредоточены на рассмотрении игровой мотивации и исследовании эскапизма в контексте формирования видеоигровой зависимости (Х. Вермелинк, С.П. Дженг, Н. Йее, Д. Кусс, О. Лопес-Фернандес, И. Майер, К.И. Тенг, Х. Хатервальд и др.). Б.Б. Хеннинг доказал гипотезу о положительной корреляции «индивидуально-психологического эскапизма» и времени, затрачиваемого людьми на просмотр телевизионных программ, Э. Эванс считал «бегство» естественным механизмом, помогающим личности удовлетворить базовые потребности в безопасности и принятии, а развитие массового эскапизма объяснял стремительным ростом возможностей современной медиакультуры [26, с. 210]. Стратегии «бегства» рассматривались на материалах аналитического обзора достижений современного медиасообщества и цифрового пространства [17, с. 140]. Н. Йее, С.П. Дженг, К.И. Тенг считали эскапизм фактором, индуцирующим стремление к участию в компьютерной игре [27; 30]. Х. Вермелинк, Х. Хатервальд и И. Майер отмечали, что эскапизм может являться мотивом участия в игре [29]. С. Кноблех-Вестервик, М.Р. Хасталл, М. Россмани рассматривали «бегство» как копинговую стратегию совладания со стрессом в условиях, когда внешние и/или внутренние требования не совпадают с реальными ресурсами человека [28].

В отечественной литературе темы эскапизма и особенностей проявления эскапистского сознания были начаты в конце 1990-х – начале 2000-х гг. и в наибольшей степени представлены в философии и социологии. Именно в данных направлениях сформулировано предположение об имплицитной включенности «бегства» в этос кибернетической культуры и искусства, а также развита гипотеза об адаптивной функции механизмов эскапистского

сознания [5]. Социологические концепции рассматривали эскапизм как «социальное явление, заключающееся в стремлении индивида или части социальной группы уйти от общепринятых стандартов общественной жизни» [2, с. 396]. Отечественные психологи развили данную теорию, освободив эскапизм от клейма своеобразного аффективного расстройства, приводящего к деструктивной трансформации социального бытия личности. Д.Г. Литинская предложила деление эскапизма на инструментальный (служащий адаптации индивида) и экзистенциальный (представляющий собой «не столько бегство из социального мира с его нормами и рутинными в альтернативную реальность (игры, субкультуры и т.д.), сколько осознанный отказ от встречи с Другим» [12]. Е.О. Труфанова делит эскапизм на «мягкий», ведущий к отходу от «предписанной социальной активности», и «жесткий», заключающийся в полном погружении в иномирие [22]. Е.Н. Шапинская рассматривала эскапизм как новую форму поиска идентичности, которая может привести личность к своеобразной душевной инвалидности в случае ее излишне глубокого погружения в кибернетическое пространство [25]. Автор подчеркивает опасность излишне глубокого погружения в киберсреду: «реальность превращается в мире компьютерного экрана в гиперреальность, текст – в гипертекст, а сам пользователь (субъект) с трудом отличает реальный мир от виртуального» [24]. Исследователи сходятся в принятии «бегства» в качестве нормативного механизма человеческого сознания, наиболее ярко проявляющегося на фоне жизненных трудностей (Е.В. Беловол, Т.Н. Савченко, О.И. Теславская). При этом вопросы, связанные с изучением корреляционных и сущностных взаимосвязей эскапизма с феноменом видеоигровой зависимости, еще не получили должной практической разработки. Т.Н. Савченко, О.И. Ольхина и др. рассматривали «бегство» как неотъемлемый механизм регуляции личности, который наиболее ярко может проявляться вследствие «сниженного уровня приспособленности к окружающей реальности, в первую очередь, социальной» [19]. Ученые определяют эскапизм в качестве специфической формы активности личности, возникающей вследствие рассогласования реальных и желаемых ценностных структур. Отмечается, что лицам с низким уровнем выраженности эскапизма гораздо меньше свойственно стремление к получению нового опыта и знаний о себе, однако они более легко входят в повседневную рутину; чрезмерным эскапистам свойственно полное погружение в значимую деятельность, благодаря которой они испытывают ощущение радости и полноты жизни, но имеют место трудности возвращения к действительности. Чрезмерным эскапистам тяжелее реализовывать свой потенциал в реальном мире. Подчеркиваются негативные последствия «бегства»: девиантное поведение, маргинализация общества и т.д. [16].

Эскапизм является одним из слагаемых в сложной сумме переменных, влияющих на формирование видеоигрового аддикта. Эскапизм выступает в качестве ключевой детерминанты патологической видеоигровой зависимости у подростков, игроки с эскапистской мотивацией проводят в сети больше времени за счет увеличения доли социальной поддержки онлайн, по сравнению с реальным миром [23]. Вырисовывается тенденция в развитии исследовательских работ, связанных с изучением феномена эскапизма: рассмотрение «бегства» как стратегии, комплементарно дополняющей формирование и развитие досуговой мотивации личности.

Современные психологические работы интегрируют внимание как к внешним, так и к внутренним факторам «бегства», которое признается нормативным механизмом, в той или иной степени свойственным сознанию человека. Имеет место интерес к систематизации проявлений эскапизма с выделением в нем адаптивных и дезадаптивных, деструктивных черт.

В настоящее время фокус исследований смещается на изучение взаимосвязи эскапизма с феноменом видеоигровой зависимости. Несмотря на очевидные плюсы – рост контактов и объемов потребляемой информации, феномен виртуализации накладывает негативный отпечаток на межличностные отношения, подталкивая индивида «к добровольной капитуляции перед социальной жизнью в пользу искусственно созданного виртуального концепта» [6]. Особенно уязвимы в этом плане подростки, для которых характерна потребность в общении [11]. Е.И. Исаев отмечает, что подросткам важно реализовать себя в поведении и во взаимоотношениях, овладеть навыками социального взаимодействия [7, с. 281].

Резкий уход в виртуальный мир может нарушить естественный процесс формирования подростковой идентичности [10, с. 40]. Исследование И.В. Султановой и А.А. Мамоновой показывает, что у 60% подростков с интернет-зависимым поведением преобладают «скрытность, отчужденность, недоверчивость, необщительность, замкнутость, трудности в установлении межличностных контактов» [21]. Е.Ю. Казариновой и А.Б. Холмогоровой выявлено, что показатели интернет-зависимости на уровне тенденции выше у подростков по сравнению со студентами, имеет место увеличение времени, проводимого в интернете, потеря контроля над ним, когнитивная поглощенность происходящим в интернете [8]. Д.А. Ключева эскапизм рассматривает в пространстве подростковой субкультуры [9]. Психологами представлен стандартизированный вариант опросника «Индекс погруженности в интернет-среду» для подростков [18]. М.И. Елисеева, Е.Э. Кригер, описывая особенности детско-родительских отношений среди подростков, имеющих зависимость от онлайн-игр, отмечают дисгармоничные отношения как с матерью, так и с отцом [6]. А.А. Маслова рассматривает диалог подростка с виртуальным собеседником как опосредствование в развитии коммуникативной компетентности [13].

Эскапизм в подростковом возрасте можно рассматривать как уход, продиктованный стремлением уйти от сложной, противоречивой действительности. В контексте увлечения видеоиграми эскапизм представляет собой мотивацию бегства от страха жизни и повседневных трудностей в виртуальные миры киберпространства. При низком и среднем уровне эскапизма подобная стратегия выигрышна. Однако при длительной фиксации психической энергии на виртуальных проекциях происходит заметное искажение когнитивных, эмоциональных и поведенческих функций, что со временем приводит к формированию видеоигровой аддикции.

Подростковый возраст наиболее чувствителен к влиянию медиаресурсов, эскапизму, который дебютирует на фоне иллюзорных цифровых кумиров. В старшем подростковом возрасте развивается способность к рефлексии, усиливается желание понять самого себя и достичь избранного идеала [3]. Ответом на рассогласование этих потребностей с возможностями, заданными жесткими рамками реальных жизненных условий, может стать экзистенциальное бегство в мир кибернетических абстракций. А.К. Стрельцова отмечает, что сегодня у нас есть два пути: «первый – убежать в реальность, придуманную кем-то другим, в снятый кем-то сериал об идеальной любви или написанную кем-то другим видеоигру, второй – выдумать эту новую реальность самому» [20]. Актуально изучение взаимосвязи феномена «бегства» с видеоигровой зависимостью в подростковом возрасте.

Материалы и методы

Базой исследования выступил ГПОУ ТО «Тульский сельскохозяйственный колледж

им. И.С. Ефанова». Все испытуемые – подростки обоих полов в возрасте от 16 до 18 лет. В исследовании приняли участие 98 студентов, из них – 56 девушек и 42 юноши. Диагностика проводилась в небольших группах по направлениям подготовки – «Право и организация социального обеспечения», «Садово-парковое и ландшафтное строительство» и индивидуально.

Основная гипотеза исследования: эскапизм имеет связь с видеоигровой зависимостью, а именно, чем выше уровень эскапизма, тем выше уровень развития видеоигровой зависимости.

Частные гипотезы исследования:

1. Эскапизм имеет связь со временем, которое подросток затрачивает на видеоигровой контент: чем выше параметр эскапизма, тем больше часов проводит ребенок за игрой;

2. Эскапизм имеет связь с тревожностью, а именно, чем выше уровень эскапизма, тем выше уровень личностной тревожности;

3. Эскапизм имеет связь с развитием негативных последствий от игры, а именно, чем выше уровень эскапизма, тем сильнее проявляются негативные последствия от игры;

4. Эскапизм имеет связь с предпочтением «online-общения», а именно, чем выше уровень эскапизма, тем чаще подросток прибегает к коммуникации посредством цифровой среды.

Структура исследования включила в себя следующие этапы:

1. Теоретический анализ материала, обобщение имеющихся исследований и знаний по проблеме, классификация;

2. Эмпирическое исследование;

3. Количественная и качественная обработка результатов.

Программа диагностики представлена следующими методиками: тест Томаса А. Такера (в адаптации И.А. Коньгиной) [14]; тест «Общая шкала проблемного использования интернета-3» (GPIUS-3) (А.А. Герасимов, А.Б. Холмогорова) [4]; тест «Шкала оценки уровня реактивной и личностной тревожности» Ч.Д. Спилберга (в адаптации Ю.Л. Ханина) [15]; анкетирование на выявление примерного времени, затрачиваемого детьми на видеоигровой контент (авторский вариант); тест «Методика измерения уровня выраженности эскапизма» (Т.Н. Савченко, О.И. Теславская, Е.В. Беловол, А.А. Кардапольцева) [19].

Научные, методологические и методические основания программы: программа базируется на исследовании проблемы видеоигровой зависимости, а также ее связи с концепцией эскапистского сознания (А.А. Беловол, Д.Г. Литинская, О.И. Теславская, Е.О. Труфанова, Т.Н. Савченко и др.).

Для анализа полученных в ходе исследования данных был применен непараметрический коэффициент корреляции К. Спирмена с целью выявления связи между переменными в ранговой шкале. Для выявления влияния фактора пола на формирование негативных последствий от игры был задействован угловой критерий Фишера, позволяющий сопоставить два ряда выборочных значений по частоте встречаемости признака.

Результаты исследования

Проверка выборки на нормальность распределения признака по шкалам «тревожность» (личностная) и «эскапизм» показала, что асимметрия и эксцесс по модулю больше своих стандартных ошибок, что наглядно свидетельствует о необходимости применения

непараметрического коэффициента корреляции Спирмена. Корреляция между исследуемыми параметрами, медианы приведены в табл. 1.

Таблица 1

Описательная статистика

	Среднее	Медиана	Стандартное отклонение	Асимметрия		Экссесс	
				Статистика	Стандартная ошибка	Статистика	Стандартная ошибка
Тревожность	42,64	42,00	11,11	0,35	0,24	-1,21	0,48
Эскапизм	112,91	121,00	9,08	-0,59	0,24	-1,10	0,48
Развитие «негативных последствий»	7,85	8,00	4,54	-0,01	0,24	-1,47	0,48
Предпочтение online-общения	9,95	9,00	5,27	1,00	0,24	0,20	0,48
Степень сформированности видеоигрового аддикта	6,80	5,00	5,46	1,06	0,24	0,23	0,48

Корреляция между исследуемыми параметрами приведена в табл. 2.

Таблица 2

Показатели взаимосвязи (коэффициенты корреляции Спирмена) между исследуемыми параметрами

	Тревожность	Степень сформированности видеоигрового аддикта	Развитие негативных последствий	Предпочтение online-общения	Время за игрой
Эскапизм	0,52**	0,38**	0,23*	0,02	0,43**

Примечания: * – $p < 0,05$ (односторонняя); ** – $p < 0,01$ (односторонняя).

Анализ взаимосвязи параметров «тревожность» и «эскапизм» показал значимый коэффициент корреляции (0,518), что свидетельствует о наличии высокого уровня связи между представленными переменными.

При рассмотрении взаимосвязи уровня эскапизма со степенью сформированности уровня зависимости от видеоигр (и возможностью развития негативных последствий) по опроснику Т.А. Такера был выявлен значимый коэффициент корреляции (0,381), что свидетельствует о наличии высокого уровня связи между данными переменными.

Уровень эскапизма имеет высокий коэффициент корреляции (0,233) с развитием

негативных последствий от игры (по опроснику GPIUS-3), однако связи «бегства» с критерием «предпочтение online-общения» выявлено не было.

При анализе взаимосвязи уровня эскапизма со временем игры был выявлен значимый коэффициент корреляции (0,427) на уровне $p \leq 0,01$, что свидетельствует о наличии высокого уровня связи между данными переменными.

Согласно расчетам, проведенным с помощью углового критерия Фишера, фактор пола не связан с величиной значения признака наличия негативных последствий от игры (эмпирическое значение критерия находится в зоне незначимости).

Обсуждение результатов

При рассмотрении взаимосвязи уровня эскапизма со степенью сформированности уровня зависимости от видеоигр (и возможностью развития негативных последствий) по опроснику Т.А. Такера был выявлен значимый коэффициент корреляции (0,381), что свидетельствует о наличии высокого уровня связи между данными переменными, а также подтверждает основную гипотезу исследования.

На значимом уровне подтвердились и частные гипотезы о связи эскапизма с развитием негативных последствий от игры, тревожностью и временем игры, однако связи «бегства» с критерием «предпочтение online-общения» выявлено не было.

Результаты проведенного эксперимента во многом подтверждают данные отечественных и зарубежных публикаций, посвященных проблематике эскапизма в киберпространстве. Так, в работе косвенно подтверждается идея А.А. Герасимовой и А.Б. Холмогоровой об использовании киберпространства как способе совладания с негативными эмоциями [4, с. 68], а также тезис Е.В. Беловол и А.А. Кардапольцевой о том, что «форма “отрицательного эскапизма”, ... определяемого как уход от проблем, представляет собой защитную стратегию избегания пугающей, противоречивой реальности» [1, с. 46].

Проведенная исследовательская работа согласуется и с более ранними зарубежными работами С.П. Дженг и К.И. Тенга, которые считали эскапизм фактором, индуцирующим стремление к участию в компьютерной игре [27; 30], а также данными, приведенными Х. Вермелинком, Х. Хатервальдом и И. Майером, отмечавшими роль эскапизма в игровой мотивации [29].

Интересно, что изучение гендерного аспекта не внесло существенных различий в результаты исследования. Данный вопрос нуждается в более глубокой и тщательной проработке.

Немаловажным представляется отметить особенности формирования видеоигровой зависимости у подростков со склонностью к эскапизму. К ним можно отнести следующие:

- эскапизм представляет собой мотивацию бегства от страха тривиальной жизни и повседневных трудностей в виртуальные миры киберпространства, при низком и среднем уровне эскапизма подобная стратегия выигрышна, при длительной фиксации на обманчивых виртуальных проекциях происходит заметное искажение когнитивных, эмоциональных и поведенческих функций, что со временем приводит к формированию видеоигровой аддикции;
- отсутствие волевого контроля над количеством времени, проводимым за компьютерной игрой, можно рассматривать в качестве маркера и условия для формирования аддикта;
- в «группе риска» оказываются преимущественно «чрезмерные» эскаписты с повышенным уровнем личностной тревожности;

- снижение рисков формирования компьютерного игрового аддикта путем уменьшения времени, затрачиваемого подростками на видеоигровой контент, а также создания условий для нормализации внутрисемейных отношений;

- формирование у подростков конструктивных моделей совладания со стрессом и иными негативными переживаниями.

Неконтролируемая темпоральность игровых процессов, выступающая не столько маркером, сколько условием формирования аддикта, требует поиска новых инструментов для проведения профилактической работы по превенции развития видеоигровой зависимости, а также формированию у подростков более адаптивных способов совладания с фрустрацией и стрессом, исключающих трансгрессию сознания в мир виртуальных иллюзий.

Заключение

Эскапизм определяем в качестве своеобразного копинга, к которому ребенок прибегает в ситуации рассогласования требований и наличных жизненных ресурсов. Принимая во внимание негативные последствия, связанные с чрезмерной эксплуатацией данной стратегии в повседневной жизни, мы считаем, что основной психолого-педагогической проблемой на данном этапе является создание условий для формирования у ребенка адаптивных способов совладания с фрустрацией и неудачами, т.е. алгоритмов, исключающих трансгрессию сознания в мир виртуальных иллюзий.

Снижение рисков развития видеоигровой зависимости у подростков, склонных к высокому уровню эскапизма, возможно при сочетании следующих психолого-педагогических факторов: реализации индивидуального подхода к каждому ребенку; формировании оптимальной стратегии поведения через участие подростка, склонного к эскапизму, в групповых формах работы, направленных на развитие навыков психологической саморегуляции; осуществлении психолого-педагогического сопровождения на всех этапах исследования посредством индивидуальных консультаций (для родителей и педагогов подростков, склонных к высокой степени эскапизма), использовании элементов арт-терапевтических и телесно-ориентированных практик для гармонизации психоэмоционального состояния подростка.

Литература

1. Беловол Е.В. Эскапизм «хороший» и эскапизм «плохой»: эмпирическая верификация модели // Прикладная юридическая психология. 2018. № 4(45). С. 38–48.
2. Большая актуальная политическая энциклопедия / Под ред. А.В. Белякова, О.А. Матвейчева. М.: Эксмо, 2009. 412 с.
3. Бостанова Л.Ш., Бостанова С.Н. Ведущая деятельность и особенности проявления конформизма в общении подростков со взрослыми и сверстниками // Проблемы современного педагогического образования. 2018. № 64(4). С. 266–268.
4. Герасимова А.А., Холмогорова А.Б. Общая шкала проблемного использования интернета: апробация и валидизация в российской выборке третьей версии опросника // Консультативная психология и психотерапия. 2018. Т. 26. № 3. С. 56–79. DOI:10.17759/cpp.2018260304
5. Давыдов О.Б. Философский аспект социального эскапизма в эпоху виртуальности // Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М.К. Аммосова. 2015. Том 12. № 2. С. 77–81.

6. *Елисеева М.И., Кригер Е.Э.* Особенности родительско-детских отношений среди подростков, имеющих зависимость от онлайн-игр [Электронный ресурс] // Психолого-педагогические исследования. 2021. Том 13. № 3. С. 51–67. DOI:10.17759/psyedu.2021130304
7. *Исаев Е.И.* Педагогическая психология. М.: Издательство Юрайт, 2012. 347 с.
8. *Казаринова Е.Ю., Холмогорова А.Б.* Предпочитаемый контент в интернете и социальная тревожность как факторы интернет-зависимости у подростков и студенческой молодежи [Электронный ресурс] // Психолого-педагогические исследования. 2021. Том 13. № 2. С. 123–139. DOI:10.17759/psyedu.2021130208
9. *Ключева Д.А.* Эскапизм в пространстве подростковой субкультуры // Вестник науки и образования. 2020. № 23(101). С. 95–97.
10. *Колесникова Л.И.* Интерпретация зарубежного опыта профилактики видеоигровой интернет-зависимости среди российских подростков // Социальная и специальная педагогика и психология. 2019. № 38(57). С. 127–132.
11. *Концен П.* Фанатизм. Психоанализ этого ужасного явления. Харьков: Издательство Гуманитарный Центр, 2011. 388 с.
12. *Литинская Д.Г.* Типы современного эскапизма и феномен экзистенциального эскапизма // Ярославский педагогический сборник. 2012. Том 1. № 1. С. 308–311.
13. *Маслова А.А.* Диалог подростка с виртуальным собеседником как опосредствование в развитии коммуникативной компетентности [Электронный ресурс] // Психолого-педагогические исследования. 2018. Том 10. № 2. С. 88–102. DOI:10.17759/psyedu.2018100208
14. Методика «Тест Томаса А. Такера (в адаптации Коньгиной И.А.)» / Практическая психодиагностика. Методики и тесты // Сост. Д.Я. Райгородский. Самара: Бахрах-М, 2001. С. 470–475.
15. Методика «Диагностика самооценки Ч.Д. Спилберга, Ю.Л. Ханина» / Практическая психодиагностика. Методики и тесты. // Сост. Д.Я. Райгородский. Самара: Бахрах-М, 2001. С. 59–63.
16. *Нятина Н.В.* Эскапизм – отклонение в социализации молодежи // Вестник КемГУ. 2013. Том 1. № 2(54). С. 133–136.
17. *Пол К.* Цифровое искусство. М.: Издательство Ад Маргинем Пресс, 2020. 272 с.
18. *Регуш Л.А., Алексеева Е.В., Веретина О.Р., Орлова А.В., Пежемская Ю.С.* Индекс погруженности в интернет-среду: стандартизация методики [Электронный ресурс] // Психолого-педагогические исследования. 2021. Том 13. № 3. С. 31–50. DOI:10.17759/psyedu.2021130303
19. *Савченко Т.Н., Олькина О.И., Беловол Е.В., Кардапольцева А.А., Головина Г.М.* Разработка методики диагностики склонности к эскапизму // Процедуры и методы экспериментально-психологических исследований / Отв. ред. В.А. Барабанщиков. М.: Издательство Института психологии РАН, 2016. С. 100–107.
20. *Стрельцова А.К.* Гоген и Ван Гог: пути эскапизма // Искусство. 2021. № 1(616). С. 8–22.
21. *Султанова И.Р., Мамонова А.А.* Влияние личностных характеристик детей подросткового возраста на формирование интернет-зависимого поведения // Гуманитарные науки (г. Ялта). 2020. № 3(51). С. 168–175.
22. *Труфанова Е.О.* Эскапизм и эскапистское сознание: к определению понятий // Философия и культура. 2012. № 3(51). С. 96–107.
23. *Труфанова Е.О., Кардапольцева А.А., Беловол Е.В., Савченко Т.Н.* Эскапизм как предмет

исследования в современной научной психологии // Психологический журнал. 2017. Том 38. № 6. С. 52–64.

24. Шапинская Е.Н. Эскапизм в пространстве массовой культуры // Ярославский педагогический вестник. 2019. № 1(106). С. 180–185.

25. Шапинская Е.Н. Эскапизм в киберпространстве: безграничные возможности и новые опасности // Культурологический журнал. 2013. № 2. С. 1–19.

26. Evans A. This virtual life. Escapism and simulation in our media world. London: Fusion Press, 2001. 288 p.

27. Jeng S.P., Teng C.I. Personality and motivations for playing online games // Behavior and Personality. 2008. № 8(36). P. 1053–1060.

28. Knobloch-Westerwick S., Hastall M.R., Rossmann M. Coping or Escaping? Effects of Life Dissatisfaction on Selective Exposure // Communication Research. 2009. № 2(36). P. 207–228.

29. Warmelink H., Harteveld C., Mayer I. Press or Escape to play – deconstruction escapism in multiplayer gaming // DiGRA '09 – Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory: Brunel University. 2009. № 5. P. 1–9.

30. Yee N. The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments // Teleoperators and Virtual Environments. 2006. № 15. P. 309–329.

References

1. Belovol E.V. Eskapizm «khoroshii» i eskapizm «plokhoi»: empiricheskaya verifikatsii modeli [Escapism «good» and escapism “bad”: empirical verification of the model]. *Prikladnaya yuridicheskaya psikhologiya [Applied legal psychology]*, 2018. Vol. 4, no. 45, pp. 38–48. (In Russ.).

2. Bol'shaya aktual'naya politicheskaya ehntsiklopediya [The Big Current Political Encyclopedia]. Beljakova A.V. (ed.). Moscow: Ehksmo, 2009. 412 p. (In Russ.).

3. Bostanova L.S.H., Bostanova S.N. Vedushchaya deyatelnost' i osobennosti proyavleniya konformizma v obshchenii podrostkov so vzroslymi i sverstnikami [Leading activity and features of the manifestation of conformity in the communication of adolescents with adults and peers]. *Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya [Problems of modern teacher education]*, 2018, no. 64(4), pp. 266–268. (In Russ.).

4. Gerasimova A.A., Kholmogorova A.B. Obshchaya shkala problemnogo ispol'zovaniya interneta: aprobatsiya i validizatsiya v rossiiskoi vyborke tret'ei versii oprosnika. [General scale of problematic Internet use: testing and validation of the third version of the questionnaire in a Russian sample]. *Konsul'tativnaya psikhologiya i psikhoterapiya = Counseling psychology and psychotherapy*, 2018. Vol. 26, no. 3, pp. 56–79. DOI:10.17759/cpp.2018260304 (In Russ.).

5. Davydov O.B. Filosofskii aspekt sotsial'nogo ehskapizma v ehpokhu virtual'nosti [Philosophical aspect of social escapism in the era of virtuality]. *Vestnik Severo-Vostochnogo federal'nogo universiteta im. M.K. Ammosova [Bulletin of the North-Eastern Federal University named after M.K. Ammosova]*, 2015. Vol. 12, no. 2, pp. 77–81. (In Russ.).

6. Eliseeva M.I., Kriger E.E.H. Osobennosti roditel'sko-detskikh otnoshenii sredi podrostkov, imeyushchikh zavisimost' ot onlain-igr [Peculiarities of parent-child relations among adolescents who are addicted to online games]. *Psikhologo-pedagogicheskie issledovaniya = Psychological-Educational Studies*, 2021. Vol. 13, no. 3, pp. 51–67. DOI:10.17759/psyedu.2021130304 (In Russ.).

7. Isaev E.I. Pedagogicheskaya psikhologiya [Pedagogical psychology]. Moscow: Publ. Yurait,

2012. 347 p. p. 285. (In Russ.).

8. Kazarinova E.Yu., Kholmogorova A.B. Preferred internet content and social anxiety as drivers of internet addiction in teens and students [Preferred content on the Internet and social anxiety as factors of Internet addiction of adolescents and students]. *Psikhologo-pedagogicheskie issledovaniya = Psychological-Educational Studies*, 2021. Vol. 13, no. 2, pp. 123–139. DOI:10.17759/psyedu.2021130208 (In Russ.).

9. Klochneva D.A. Ehskapizm v prostranstve podrostkovoï subkul'tury [Escapism in the space of teen subculture]. *Vestnik nauki i obrazovaniya [Bulletin of Science and Education]*, 2020, no. 23(101), pp. 95–97. (In Russ.).

10. Kolesnikova L.I. Interpretatsiya zarubezhnogo opyta profilaktiki videoigrovoi internet-zavisimosti sredi rossiiskikh podrostkov [Interpretation of foreign experience in the prevention of video game Internet addiction among Russian adolescents]. *Social and Special Pedagogy and Psychology [Social and special pedagogy and psychology]*, 2019, no. 38(57), pp. 127–132. (In Russ.).

11. Kontsen P. Fanatizm. Psikhoanaliz ehtogo uzhasnogo yavleniya [Fanaticism. Psychoanalysis of this terrible phenomenon]. Khar'kov: Izdatel'stvo Gumanitarnyi Tsent, 2011. 388 p. (In Russ.).

12. Litinskaya D.G. Tipy sovremennogo ehskapizma i fenomen ehkzistentsial'nogo ehskapizma [Types of modern escapism and the phenomenon of existential escapism]. *Yaroslavskii pedagogicheskii sbornik [Yaroslavl pedagogical collection]*, 2012. Vol. 1, no. 1, pp. 308–311. (In Russ.).

13. Maslova A.A. Dialogue of teenager with a virtual interlocutor as mediation in the development of communicative competence [A teenager's dialogue with a virtual companion as mediation in the development of communicative competence]. *Psikhologo-pedagogicheskie issledovaniya = Psychological-Educational Studies*, 2018. Vol. 10, no. 2, pp. 88–102. DOI:10.17759/psyedu.2018100208 (In Russ.).

14. Metodika «Test Tomasa A. Takera (v adaptacii Konyginoj I.A.)». Prakticheskaja psihodiagnostika. Metodiki i testy. Uchebn. posob. Sost.: Rajgorodskij D.Ja. Samara: Bahrah-M, 2001, pp. 470–275. (In Russ.). Metodika «Test Tomasa A. Takera (v adaptacii Konyginoj I.A.)» [Methodology «Thomas A. Tucker Test (adapted by I.A. Konygina)»]. In Rajgorodskij D. Ja.(ed.), *Prakticheskaja psihodiagnostika. Metodiki i testy*. Samara: Bahrah-M, 2001, pp. 470–475. (In Russ.).

15. Nyatina N.V. Ehskapizm – otklonenie v sotsializatsii molodezhi [Escapism as a deviation in the socialization of youth]. *Vestnik KeMGU*, 2013. Vol. 1, no. 2(54), pp. 133–136. (In Russ.).

16. Pol K. Tsifrovoe iskusstvo [Digital Art]. Moscow: Izdatel'stvo Ad Marginem Press, 2020. 272 p. (In Russ.).

17. Regush L.A., Alekseeva E.V., Veretina O.R., Orlova A.V., Pezhemskaya J.S. Immersion index in the internet environment: questionnaire standardization [Index of immersion in the Internet environment: standardization of methodology]. *Psikhologo-pedagogicheskie issledovaniya = Psychological-Educational Studies*, 2021. Vol. 13, no. 3, pp. 31–50. DOI:10.17759/psyedu.2021130303 (In Russ.).

18. Savchenko T.N., Ol'kina O.I., Belovol E.V., Kardapol'ceva A.A., Golovina G.M. Razrabotka metodiki diagnostiki sklonnosti k jekskapizmu. Procedury i metody jeksperimental'no-psihologicheskikh issledovanij. [Development of a method for diagnosing tendencies towards escapism]. Barabanshnikov V.A. (ed.). Moscow: Publ. Instituta psihologii RAN, 2016, pp. 100–107. (In Russ.).

19. Strel'tsova A.K. Gogen i Van Gog: puti ehskapizma [Gauguin and Van Gogh: the ways of

- escapism]. *Iskusstvo [Art]*, 2021, no. 1(616), pp. 8–22. (In Russ.).
20. Sultanova I.R., Mamonova A.A. Vliyanie lichnostnykh kharakteristik detei podrostkovogo vozrasta na formirovanie internet-zavisimogo povedeniya [Influence of personal characteristics of adolescent children on the formation of Internet-addicted behavior]. *Gumanitarnye nauki (g. Yalta) [Humanitarian sciences (g. Yalta)]*, 2020, no. 3(51), pp. 168–175. (In Russ.).
21. Trufanova E.O. Ehskapizm i ehskapistskoe soznanie: k opredeleniyu ponyatii [Escapism and escapist consciousness: to the definition of concepts]. *Filosofiya i kul'tura [Philosophy and culture]*, 2012, no. 3(51), pp. 96–107. (In Russ.).
22. Trufanova E.O., Kardapol'tseva A.A., Belovol E.V., Savchenko T.N. Ehskapizm kak predmet issledovaniya v sovremennoi nauchnoi psikhologii [Escapism as a subject of research in modern scientific psychology]. *Psikhologicheskii zhurnal [Psychological Journal]*, 2017. Vol. 38, no. 6, pp. 52–64. (In Russ.).
23. Shapinskaya E.N. Ehskapizm v prostranstve massovoi kul'tury [Escapism in the space of mass culture]. *Yaroslavskii pedagogicheskii vestnik [Yaroslavl Pedagogical Bulletin]*, 2019, no. 1(106), pp. 180–185. (In Russ.).
24. Shapinskaya E.N. Ehskapizm v kiberprostranstve: bezgranichnye vozmozhnosti i novye opasnosti [Escapism in cyberspace: limitless possibilities and new dangers]. *Kul'turologicheskii zhurnal [Culturological journal]*, 2013, no. 2, pp. 1–19. (In Russ.).
25. Evans A. This virtual life. Escapism and simulation in our media world. London: Fusion Press, 2001. 288 p.
26. Jeng S.P., Teng C.I. Personality and motivations for playing online games. *Behavior and Personality*, 2008, no. 8(36), pp. 1053–1060.
27. Knobloch-Westerwick S., Hastall M.R., Rossmann M. Coping or Escaping? Effects of Life Dissatisfaction on Selective Exposure. *Communication Research*, 2009, no. 2(36), pp. 207–228.
28. Warmelink H., Hartevelde C., Mayer I. Press or Escape to play – deconstruction escapism in multiplayer gaming. DiGRA '09 – Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory: Brunel University, 2009, no. 5, pp. 1–9.
29. Yee N. The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. *Teleoperators and Virtual Environments*, 2006, no. 15, pp. 309–329.

Информация об авторах

Шалагинова Ксения Сергеевна, кандидат психологических наук, доцент кафедры психологии и педагогики, ФГБОУ ВО «Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого» (ФГБОУ ВО ТГПУ им. Л.Н. Толстого), г. Тула, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9037-449X>, e-mail: shalaginvaksenija99@yandex.ru

Декина Елена Викторовна, кандидат психологических наук, доцент кафедры психологии и педагогики, ФГБОУ ВО «Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого» (ФГБОУ ВО ТГПУ им. Л.Н. Толстого), г. Тула, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4995-9071>, e-mail: kmppedagogika@yandex.ru

Ключева Дарья Андреевна, магистрант, ФГБОУ ВО «Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого» (ФГБОУ ВО ТГПУ им. Л.Н. Толстого); педагог-психолог, ГПОУ ТО «Тульский сельскохозяйственный колледж им. И.С. Ефанова», г. Тула, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1031-0366>, e-mail:

Шалагинова К.С., Декина Е.В., Клочнева Д.А.
Эскапизм и видеоигровая аддикция у подростков
Психолого-педагогические исследования. 2023.
Том 15. №4. С.97–110.

Shalaginova K.S., Dekina E.V., Klochneva D.A.
Escapism and Video Game Addiction in Adolescents
Psychological-Educational Studies. 2023.
Vol. 15, no.4, pp. 97–110.

daraklocneva160@gmail.com

Information about the authors

Kseniya S. Shalaginova, PhD in Psychology, Leading Research Associate, Associate Professor, Chair of Psychology and Pedagogy, Tula State Pedagogical University. L.N. Tolstoy, Tula, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9037-449X>, e-mail: shalaginvaksenija99@yandex.ru

Elena V. Dekina, PhD in Psychology, Leading Research Associate, Associate Professor, Chair of Psychology and Pedagogy, Tula State Pedagogical University. L.N. Tolstoy, Tula, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4995-9071>, e-mail: kmppedagogika@yandex.ru

Darya A. Klochneva, Master's student, Tula State Pedagogical University. L.N. Tolstoy; teacher-psychologist of the I.S. Efanov Tula Agricultural College, Tula, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1031-0366>, e-mail: daraklocneva160@gmail.com

Получена 18.10.2023

Received 18.10.2023

Принята в печать 18.12.2023

Accepted 18.12.2023