

МЕТОДИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ

Социально-психологические аспекты зависимости от онлайн-игр и методика ее диагностики

Н.В. КОЧЕТКОВ*,
Москва, Россия, nkochetkov@mail.ru

В статье анализируется такой нехимический вид зависимости, как зависимость от онлайн-игр. Рассматриваются классификации и универсальные признаки зависимости, проводится черта между двумя нерядоположными видами аддиктивного поведения: интернет-зависимостью и зависимостью от онлайн-игр. В противовес используемым в научной литературе клиническим показателям предложен новый критерий выделения зависимости от онлайн-игр в рамках научной психологической школы А.В. Петровского — позиция «значимого другого» в реальном или виртуальном пространстве. Для того, чтобы разграничить понятия гемблинга, зависимости от онлайн-игр и зависимости от игр, осуществляемых без подключения к интернету, вводится новый термин — «гейм-аддикция». Предложена и обоснована авторская социально-психологическая исследовательская методика, направленная на ее диагностику. Представлены эмпирические результаты, демонстрирующие различия в уровне интернет-зависимости и зависимости от онлайн-игр респондентов в зависимости от фактора наличия «значимого другого» в Сети.

Ключевые слова: интернет, онлайн-игры, социальные сети, интернет-зависимость, игромания, виртуальная аддикция, гейм-аддикция, методика диагностики зависимости от онлайн-игр.

Понятие аддикции является столь интересной и разработанной в научном плане, сколь и неоднозначной. Интерес к данной проблематике вызван и поддерживается актуальностью профилактики многочисленных зависимостей, кото-

Для цитаты:

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

* Кочетков Никита Владимирович — кандидат психологических наук, доцент кафедры теоретических основ социальной психологии, ФГБОУ ВО МГППУ, Москва, Россия, nkochetkov@mail.ru

рые в современной России приобретают массовый характер, становясь чуть ли не национальной проблемой. Упомянутая неоднозначность связана с междисциплинарностью самого понятия. Зародившись в русле медицины, термин «зависимость» быстро сделался объектом исследования психологов, педагогов, философов, социологов, юристов, биологов. Отсутствие единого подхода к его пониманию ставит серьезное препятствие на пути изучения зависимостей.

Наиболее общее определение аддикции подчеркивает две основные ее черты: уход от реальности и деструктивное поведение [1]. Такая постановка вопроса дает возможность говорить о функции аддикций, рассматривая их как форму социального эскапизма, подчеркивая вместе с тем негативное влияние на личность человека.

Более детальное выделение критериев зависимости было произведено Р. Брауном. По его мнению, аддикции характеризуются особенностью (сверхценностью), эйфорией, ростом толерантности, симптомом отмены, конфликтом с окружающими и самим собой, возможностью рецидива [7]. Несмотря на то, что такой подход не дает представления о феноменологии аддикций, а является, по сути, симптоматическим, он открывает потенциальную возможность их диагностики вне зависимости от типа. Однако в разных зависимостях симптоматика проявляется с разной степенью выраженности.

Общепризнанным делением аддикций является деление их на химические и нехимические. Последние, в свою очередь, можно подразделить на следующие виды [6]:

1. патологическое влечение к азартным играм (гемблинг);
2. эротические аддикции;

3. «социально приемлемые» аддикции (например, спортивная аддикция и т. п.);
4. технологические аддикции;
5. пищевые аддикции.

Сегодня новой и быстро распространяющейся формой зависимого поведения являются технологические аддикции. Происходит это по причине динамично развивающейся сферы компьютерных технологий и интернета. А.Ю. Егоров среди технологических зависимостей выделяет интернет-аддикции, аддикции к мобильным телефонам, а также другие технологические аддикции, связанные с использованием гаджетов или телевизора.

Однако существует один вид зависимости, для которого сложно найти однозначное место в предложенной классификации — это зависимость от онлайн-игр. С одной стороны, по своему содержанию ее можно отнести к гемблингу, с другой, по способу осуществления — к интернет-аддикциям. По мнению самого автора вышеизложенной классификации, правомерность выделения технологических аддикций является неоднозначной с феноменологической точки зрения, так как интернет, так же как и компьютер (или любое другое устройство), являются всего лишь средствами, с помощью которых реализуются другие виды зависимости.

Проблема изучения интернет-зависимости, как и зависимости от онлайн-игр, состоит в отсутствии теоретического базиса, методологии. Отсюда возникают проблемы в терминологии, диагностическом аппарате, интерпретационном ключе, профилакто-реабилитационных программах.

В научной литературе интернет-зависимость обозначают как виртуальную аддикцию [21], собственно интернет-зависимость или интернет-аддикцию [2];

5; 13 и др.), компьютерную зависимость [11; 16; 17]. Подобная терминология демонстрирует многозначность понимания генезиса рассматриваемого явления. Так, в психиатрии под виртуальностью подразумевают нечто, существующее в воображении, а, значит, к виртуальной аддикции уместно отнести не только использование интернета, но и, например, чтение книг, просмотр фильмов [9]. Компьютерная зависимость, как уже было сказано выше, не может быть однозначно отнесена к зависимостям, так как компьютер является лишь средством, которое позволяет осуществлять различные виды деятельности и без ее конкретизации говорить о зависимости было бы неверным. К тому же о компьютерной зависимости заговорили еще в начале 80-х гг. в Америке, когда интернет не был доступен массовому обывателю. Сейчас же говорить о компьютерной зависимости, на наш взгляд, не совсем корректно, так как работа за компьютером часто так или иначе сопряжена с выходом во «всемирную паутину» (по данным ВЦИОМ, пользуются интернетом ежедневно около 60% жителей Москвы и Санкт-Петербурга [24]). Эта тенденция подкрепляется новыми технологиями, называемыми «облачными сервисами», переносящими работу с информацией из памяти домашнего компьютера в память в Сети. Но даже в том случае, если мы говорим о компьютерных играх, механизм аддикции будет принципиально различным в зависимости от того, осуществляется ли игра онлайн (т. е. с подключением к Интернету) или офлайн (без подключения к Интернету). Что касается самой глобальной Сети, то она, так же как и компьютер, является средством и в настоящее время выполняет следующие основные функции: поиск и обмен ин-

формацией, а также осуществление игровой деятельности.

Зависимость от игровой деятельности часто называют гемблингом, однако это не совсем корректно, так как под ним подразумевают зависимость от азартных игр, в основу которых положен риск [23], т. е. выигрыш зависит не от искусства играющего, а от случая. Большинство же компьютерных игр, за исключением «виртуальных казино», построены по определенным законам, имеют четкие прописанные правила и в качестве конечной цели не подразумевают материальную выгоду, а ее достижение напрямую связано с умениями игрока. О принципиально разных в психологическом плане различиях говорит и тот факт, что те люди, которые увлекаются азартными играми, проявляют меньшую выраженность интернет-зависимости [20].

Следовательно, было бы более уместным использовать другой термин, обозначающий зависимость от онлайн-игр, например, «гейм-аддикция». Мы специально сужаем предметную область до зависимости от онлайн-игр, не рассматривая другие ее виды (как, например, компьютерную игровую зависимость), потому что, по нашему мнению, этот тип деятельности имеет под собой качественно другую психологическую реальность. Рассмотрим ее отличия от зависимости от офлайн-игр и интернет-зависимости.

Офлайн-игры по механизму возникновения зависимости к ним схожи с азартными играми. Этот механизм лежит в плоскости бихевиорального научения, а хорошо продуманный алгоритм получения вознаграждения гарантирует прочную привязку к игровой деятельности. Именно поэтому гемблинг, в отличие от гейм-аддикции, включен в МКБ-10 в класс «Расстройства привы-

чек и влечений» (F63). Эта «привязка» в случае офлайн-игр является куда менее прочной по причине предсказуемости и стереотипности игрового пространства. Найдя алгоритм решения задачи, пользователь без особого труда достигает цели, после чего интерес к игре угасает. Можно сказать, что именно вследствие этого кризис в производстве компьютерных игр наступил всего через два года после их массового распространения в 1981 г., когда корпорация IBM выпустила свой первый массовый персональный компьютер.

Что же касается интернета, то, за исключением онлайн-игр, основными занятиями в Сети являются пользование почтовыми и поисковыми сервисами, социальными сетями, службами мгновенного обмена сообщениями, интернет-торговля, просмотр фильмов, прослушивание музыки и т. п. [4]. Однако на данный момент многие из этих функций берут на себя социальные сети, в результате чего их посещаемость постоянно растет. Большая часть того, что называется «интернет-зависимостью», оказывается зависимостью от социальных сетей, хотя, бесспорно, исходя из характеристик деятельности, можно сделать подробную ее классификацию. Для нас будет более важным интерпретировать причины этого вида зависимости.

По своим внешним проявлениям зависимость от социальных сетей напоминает «смещенную активность», описанную в этологии [22]. Про «смещенную активность» говорят в том случае, когда одновременно наблюдаются три ее признака: отсутствие целесообразности (человек заходит в Сеть без конкретной цели, здесь уместно вспомнить про «серфинг» в Сети, т. е. бесцельное «брожение»); возникновение в отсутствии

внешних событий, запускающих поведение (например, без актуальной потребности в общении или узнавании новостей); использование привычных форм поведения (в качестве таковых может выступать не только интернет-«серфинг», но и, предположим, курение, жевание жвачки и прочие действия, которые в психиатрии можно было бы отнести к компульсиям). По своим функциям «смещенная активность» является одним из способов защитного поведения и наблюдается у человека и животных в состоянии внешнего или внутреннего конфликта. Так как жизнь среднестатистического человека в большом городе характеризуется большой динамичностью и насыщенностью, возникает неизбежный «фоновый» социальный стресс, что приводит в том числе и к рассматриваемому типу защитного поведения, выражающегося в периодическом выходе в Сеть.

Совсем другое психологическое наполнение, на наш взгляд, у гейм-аддикции, в силу чего ее нельзя смешивать с интернет-зависимостью, гемблингом или игровой компьютерной зависимостью. Несмотря на то, что первичной «привязкой» человека к игре выступает уже упомянутый механизм оперантного обусловливания («подарок» в виде игровой валюты или возможности улучшить характеристики виртуального героя при вхождении в игру, прохождения каких-либо ее этапов), дальнейшее закрепление аддикции происходит другим способом, формирующим куда более устойчивое игровое поведение [15]. Дело в том, что спецификой онлайн-игр является возможность взаимодействия многих реальных игроков одновременно.

Надо отметить, что гейм-аддикция — единственный вид зависимости, при которой человек не теряет, а, скорее, приоб-

ретае субъектность, при этом больший вред наносится не самому играющему, а его социальному окружению. Не вдаваясь в размышления насчет того, насколько этот вид зависимости действительно является зависимостью, заметим, что в условиях межличностного общения субъективно неприятной является ситуация, когда одна из сторон посвящает больше времени игре или виртуальному собеседнику, чем реальному партнеру по общению. Исходя из этого, мы предположили, что маркером гейм-аддикции является появление в Сети круга общения, который в какое-то время становится более значимым, чем люди в реальной жизни.

Это происходит после адаптации к правилам и нормам, существующим в игре, — человек начинает переносить свои усилия с решения игровой задачи на межличностное взаимодействие с партнерами. С точки зрения социальной психологии, такое взаимодействие является вполне адекватным, так как общение строится на основе определенной совместной деятельности, которая должна иметь осознаваемую цель, а также мотивы. Если мы посмотрим на современную социальную ситуацию, то увидим, что обучение в школе (как, впрочем, и в вузе) имеет крайне смутные для ребенка цели, кроме, собственно, получения аттестата/диплома. Жизненная неопределенность, отсутствие видимых перспектив, нестабильная экономическая обстановка приводят к тому, что школьный класс и студенческая группа теряют свою референтность. Однако человек как существо социальное должен иметь значимую для него группу, в которой происходит его становление как личности. Таковой может стать, например, группа сверстников в секции или кружке, что куда более «за-

тратно», чем найти ее в Сети, не выходя из дома. Отличие игровой деятельности от учебной очевидно — игра всегда имеет конкретную цель, более того, известно, как ее достичь, что для этого надо сделать. Часто прохождение каждого этапа чем-то положительно вознаграждается, и каждый игрок знает, что вместе с ним играют десятки тысяч человек, следовательно, имеют место механизмы своеобразного «социального заражения». При всем этом нельзя сказать, что игры сильно оторваны от обыденного мира. Часть из них построены на реальных событиях или в деталях имитируют окружающую действительность. Например, игры «Медаль за отвагу» («Medal of honor») или «Зов долга» («Call of duty») в мелочах воссоздают отдельные битвы Второй мировой войны — характеристики вооружения, места боев. Есть игры, которые копируют управление, скажем, транспортными средствами — автомобилями, самолетами, поездами. Более того, в реальной практике подготовки водителей этих средств часто используется компьютерное моделирование, т. е. современные технологии несколько стирают грань между реальностью и виртуальностью.

Анализируя работы по различного рода интернет-зависимостям, можно отметить дефицит работ, посвященных социально-психологическому аспекту проблематики. Подавляющее большинство исследований относятся к изучению личностных особенностей интернет-аддиктов (Добровидова Н.А., Коваль Т.В., Рыбалтович Д.Г. и др.), факторов, приводящих к зависимости (Гришина А.В., Литвиненко О.В. и др.), а также ее профилактики и реабилитации (Антоненко А.А., Григорьев Г.И., Фадеева С.В. и др.). В социально-психологическом ключе внимание обращают на изучение, напри-

мер, коммуникационной сферы [3; 8], однако крайне редко в фокус исследований попадает собственно группа, являющаяся одним из центральных понятий в социальной психологии. Это может быть связано с новизной явления (столь массовый характер многопользовательские онлайн-игры получили относительно недавно), а также методическими сложностями, заключающимися в дистантном способе обследования, что делает затруднительным использование ряда привычных социально-психологических методик. Однако привлечение именно социально-психологической методологии может быть новой «почкой роста» в исследованиях проблематики зависимостей, тем более, что в отечественной науке существует уже давно сложившаяся психологическая теория коллектива А.В. Петровского, которая характеризуется своей эвристичностью, опорой на деятельностный подход, а также методической обеспеченностью.

В России на настоящий момент наиболее широко распространены два теста, направленные на диагностику интернет-зависимости. Исторически самым первым из них был тест IAT (тест К. Янг), созданный еще в середине 90-х гг. XX в. и адаптированный к российской выборке В.А. Лоскутовой [13]. Тест К. Янг не раз подвергался критике научным сообществом [см., например: 10; 12]. Второй тест, представленный шкалой интернет-зависимости Чена, обладает высокой диагностической точностью и эффективностью использования [14]. Он включает в себя 5 шкал: компульсивные симптомы; симптомы отмены; толерантности; внутриличностные проблемы и проблемы, связанные со здоровьем; управления временем. С точки зрения клинической психологии, такой подход является, без-

условно, оправданным, однако он имеет ограничения в психолого-педагогической практике, так как практически исключает раннюю диагностику интернет-зависимости. Такую возможность, на наш взгляд, дают социально-психологические показатели. Учитывая факт того, что интернет-аддикция и зависимость от онлайн-игр в психологическом плане качественно различаются, а также опираясь на деятельностный подход, теорию деятельностного опосредствования межличностных отношений личности в группе, трехфакторную модель «значимого другого» А.В. Петровского, принцип отраженной субъектности В.А. Петровского, концепцию отношений личности В.Н. Мясищева, мы предположили, что критериями гейм-аддикции могут являться: позиция «значимого другого» не в реальном пространстве, а в виртуальном; высокая интенсивность отношения к игровой деятельности; наличие клинических симптомов зависимости. На основании выделенных критериев нами была сконструирована социально-психологическая методика диагностики гейм-аддикции (ДГА).

Первый блок методики, относящийся к выявлению межличностных отношений, конкретизируется в трех шкалах — «аттракция», «референтность» и «власть». Содержательное наполнение этих шкал соответствует трехфакторной модели «значимого другого» А.В. Петровского [19]. Один из первостепенных вопросов, который встает в связи с выделением этого диагностического критерия, связан с правомерностью такого утверждения. Ведь наличие референтной группы и «значимого другого» в виртуальной реальности характерно не только для игроков в онлайн-игры, но и, например, для верующих людей, фанатов художествен-

ных произведений. Тем не менее, с социально-психологической точки зрения, даже при наличии виртуального «значимого другого» для полноценной социализации, формирования адекватного образа Я и картины мира референтные люди и группа все равно должны присутствовать в реальном окружении человека. В случае гейм-аддикции, когда значимая деятельность и группа находятся в интернет-пространстве, можно говорить о контрпродуктивном характере любой деятельности в реальности — учебной, рабочей, общении и т. д. Именно этот критерий кажется нам первостепенным.

Второй блок методики связан с отношением к игровой деятельности. Мы выделили в нем три шкалы, соответствующие трем теоретически выделяемым компонентам отношения — эмоциональному, когнитивному, поведенческому [18]. Эмоциональный компонент характеризует эмоциональную окраску игровой деятельности, получение удовольствия от игры. Когнитивный компонент — готовность и стремление искать информацию о ней. Поведенческий компонент говорит о готовности, стремлении взаимодействовать с игровым миром и степени реального взаимодействия с ним.

Третий, блок методики направлен на диагностику физических проявлений зависимости и построен на базе клинических проявлений зависимости, как и в тесте К. Янг.

Текст методики формулировался с помощью экспертного опроса. В шкалы «межличностные отношения» и «отношение к игре» вошло по 9 утверждений, в шкалу «физические проявления зависимости» — 6 утверждений.

Результаты окончательного варианта методики подверглись статистическому анализу на выборке из 200 респондентов. Ее составили студенты и школьники

старших классов г. Москвы. Из них 97 — представители мужского, 103 — женского пола.

Надежность как внутренняя согласованность определялась методом расщепления утверждений. Показатель надежности равен 0,754 ($p \leq 0,01$). Ретестовая надежность (интервал между измерениями — 2 недели) — 0,691 ($p \leq 0,01$).

Валидность по содержанию обеспечивалась составленной матрицей спецификацией (табл. 3) и экспертным опросом. Для определения конструктивной валидности использовался тест К. Янг (табл. 1). Коэффициенты корреляции результатов, полученных по этому тесту, с результатами по шкале «межличностные отношения» равен 0,131; «отношение к игре» — 0,288 ($p \leq 0,01$), «физические проявления зависимости» — 0,514 ($p \leq 0,01$); коэффициент корреляции общего результата по всем шкалам равен 0,359 ($p \leq 0,01$). Значительные различия в коэффициентах корреляции объясняются различными психологическими основаниями, стоящими за обеими методиками и отдельными их шкалами.

Для проверки критериальной валидности мы использовали критерий, положенный нами в основу разработанной методики, а именно наличие фигуры «значимого другого» в виртуальном пространстве. Для определения этого мы заложили в паспортничку методики вопрос: «Есть ли у вас друзья по игре?». Затем вся выборка была разбита на три подвыборки: респонденты, которые играют в онлайн-игры (для выявления этого задавался прямой вопрос) и имеют в них «друзей»; респонденты, которые играют в онлайн-игры и не имеют в них «друзей»; респонденты, которые, по их словам, не играют в компьютерные игры (табл. 2).

Таблица 1

Коэффициенты корреляции между результатами по отдельным шкалам методики ДГА и результатами, полученными по тесту К. Янг

Шкалы методики ДГА и методики диагностики интернет-зависимости К. Янг	Межличностные отношения	Отношение к игре	Физические проявления	Гейм-аддикция (общий балл)	Интернет-зависимость (по методике К. Янг)
Межличностные отношения		0,325**	0,230**	0,683**	0,131
Отношение к игре	0,325**		0,662**	0,857**	0,288**
Физические проявления	0,230**	0,662**		0,748**	0,514**
Гейм-аддикция (общий балл)	0,683**	0,857**	0,748**		0,359**
Интернет-зависимость (по методике К. Янг)	0,131	0,288**	0,514**	0,359**	

Условные обозначения: ** – $p \leq 0,01$

Таблица 2

Средние значения различных категорий респондентов по шкалам методики ДГА

Категории респондентов \ Шкалы	Межличностные отношения	Отношение к игре	Физические проявления	Гейм-аддикция (общий балл)
Играющие и имеющие «друзей»	22,56	24,60	12,29	59,45
Играющие и не имеющие «друзей»	16,71	16,95	9,10	42,76
Не играющие в онлайн-игры	21,09	14,47	8,33	43,89

Статистическая проверка осуществлялась с помощью однофакторного дисперсионного анализа. При сравнении результатов между первыми двумя подгруппами выявлены значимые различия по всем трем

шкалам и общему результату ($p \leq 0,01$). Отдельно отметим тот факт, что критерий «наличие друзей в Сети» также «работает» и для теста К. Янг — респонденты, которые отметили наличие «друзей» в виртуаль-

ном пространстве, давали значимо более высокие баллы и по этому тесту, что еще раз говорит о том, что фактор «значимого другого» в Сети является ключевым. Таким образом, можно было бы сказать, что все представленные результаты проверки данной методики на валидность подтверждают ее необходимость, с точки зрения требований психометрики, степень. Однако нельзя не обратить внимания на различия результатов в подгруппах респондентов, которые при опросе отвечали, что не играют в компьютерные игры. Средние значения по шкалам «отношение к игре» и «физические проявления зависимости» у них значимо ($p \leq 0,05$) ниже, чем у двух других подгрупп, интегральный индекс гейм-аддикции достоверно ниже ($p \leq 0,01$), чем у подгруппы, «играющей и имеющей в Сети друзей», но значимо не отличается от индекса подгруппы, члены которой не играют в компьютерные игры. Объяснить этот парадоксальный, на первый взгляд, результат можно двумя фактами. Во-первых, большинство современной городской молодежи имеет опыт компьютерных игр и много времени проводит в Сети, т. е. в той или иной степени они вовлечены в процесс взаимодействия с виртуальной (пусть и не игровой) реальностью, что не может не отражаться на результатах нашей методики. Во-вторых, принципиально иная закономерность, нежели в других шкалах, прослеживается по шкале «межличностные отношения». Один уровень результатов, полученных по ней среди играющих и не играющих респондентов, говорит о потенциальной готовности индивидов ориентироваться на фигуру «другого», которая находится в виртуальном пространстве. Этим объясняется и факт превалирования баллов респондентов из группы «не играющие» над группой «играющие и не имеющие "друзей"» — вторая группа по тем или

иным причинам отказалась от социальных контактов в игре, первая же потенциально готова это сделать. Таким образом, шкала «межличностные отношения» является чувствительным инструментом, с помощью которого можно выявлять «группы риска» респондентов со склонностью к гейм-аддикции.

Общую оценку зависимости от онлайн-игр можно проводить как количественно, так и качественно по отдельным блокам, оценивая каждую шкалу по силе выраженности признака и присваивая каждому респонденту определенный ранг (зависимость не выражена; имеется склонность к зависимости; выраженное зависимое поведение). Тогда интегральный показатель будет высчитываться не средним арифметическим значением, а определенным сочетанием полученных индивидом рангов. Такой вариант подсчета может дать исследователю важную информацию не только о наличии или отсутствии аддикции, но и о том, на какой стадии зависимости находится индивид. Так, например, завышенные баллы по шкале «межличностные отношения» при низких показателях других шкал говорят о потенциальной склонности к формированию гейм-аддикции; высокие значения по шкалам «межличностные отношения» и «отношение к игре» вместе с невысокими показателями по шкале «физические проявления зависимости» говорят, скорее, о начальной стадии зависимости. Высокие баллы по шкале «физические проявления зависимости» при одинаково выраженных показателях по двум другим шкалам — о выраженной аддикции. Однако для корректности подобных выводов необходимо не только выработать единые критерии зависимости от онлайн-игр, но и провести лонгитюдные исследования, которые позволили бы проследить динамику результатов и сделать их нормализацию.

Если использовать методику ДГА как исследовательскую, а не как диагностическую и определять наличие гейм-аддикции количественно, то необходимо перевести баллы из шкалы от -2 до 2 в шкалу от 1 до 5 и суммировать полученные баллы по всем трем шкалам. Утверждения № 10, 11, 17, 19, 21 являются обратными (т. е. оценка в 5 баллов по ним превращается в 1 балл, 4 — в 2 и т. д.). Ключ методики представлен матрицей-спецификацией (табл. 3). Методика содержит в себе три нерядоположные шкалы, две из которых представлены тремя субшкалами, в каждой по три утверждения, которые оцениваются по шкале Лайкерта: -2 — полностью не верно, -1 — не верно, 0 — затрудняюсь ответить, +1 — верно, +2 — полностью верно.

В Приложении к статье приводится бланк методики диагностики гейм-аддикции (ДГА).

Таблица 3
Матрица-спецификация методики ДГА

Компоненты	Номера утверждений
Межличностные отношения (МО)	
Аттракция	1, 9, 17
Референтность	2, 10, 18
Власть	3, 11, 19
Отношение к игре (ОИ)	
Эмоциональный	5, 13, 21
Когнитивный	6, 14, 22
Поведенческий	7, 15, 23
Физические проявления зависимости (ФП)	
4, 8, 12, 16, 20, 24	

Бланк методики диагностики гейм-аддикции (ДГА)

Инструкция: На следующей странице Вам будет предложен ряд утверждений. Оцените их, пожалуйста, в баллах от -2 до 2.

-2 — полностью не верно, -1 — не верно, 0 — затрудняюсь ответить, +1 — верно, +2 — полностью верно. Не задумывайтесь подолгу над ответами. Помните, что правильных или неправильных ответов в данной анкете нет.

1. В Сети у меня много интересных друзей, с которыми я познакомился в играх.
2. Мне интересно было бы узнать, что думают обо мне мои друзья по игре.
3. Я хотел бы получить статус администратора или модератора чата (форума) игры или кого-то, кто может влиять на игровой процесс.
4. Во время игры я могу забыть про еду и вспомнить про то, что я хочу есть, только по ее окончании.
5. Неудачи в компьютерной игре вызывают у меня очень яркие эмоции.
6. В любой игре я читаю информацию о ее тактике и характеристиках героев, снаряжения, техники.
7. Если уж я играю, то, как правило, состою в каком-нибудь клане (гильдии, команде и т. п.).
8. После того, как я поиграю, мне бывает тяжело уснуть.
9. Я слежу за праздниками в игре и отмечаю их со своими виртуальными друзьями.
10. На самом деле большинству моих товарищей по игре безразлично мое мнение о них.
11. Я не критикую действия разработчиков игры.
12. У меня бывают боли в спине, руках или голове из-за того, что я много времени провожу за компьютером.
13. Когда я нахожусь не в игре, я вспоминаю и переживаю события, которые были в ней накануне.
14. Я смотрю видеоролики с прохождением игры.
15. Я вкладываю в игру реальные деньги.
16. Бывает так, что из-за игры мне не удается вовремя следить за собой (мыться, чистить зубы и т. п.).
17. Большая часть людей, с которыми я играю, мне малоинтересна.
18. Я бы доверил друзьям, с которыми я познакомился в игре, решать важный для меня вопрос.
19. Мне, в общем, все равно, кто является модератором, администратором или разработчиком игры.
20. Мне снятся сны, в которых я продолжаю играть.
21. Я не сажусь играть, если у меня плохое настроение.
22. Я пишу в ЧаВо (FAQ) или викисловарь игры.
23. Я стараюсь принимать участие во всех мероприятиях в игре (рейды, турниры, конкурсы).
24. Если я нахожусь не у компьютера, то на меня накатывает депрессия.

ЛИТЕРАТУРА

1. Большой психологический словарь / Под ред. Б.Г. Мещерякова, В.П. Зинченко. М., 2003. 672 с.
2. Ван Ш. Интернет-зависимость у участников компьютерных игр (на материале китайской культуры): дисс. ... канд. психол. наук. М., 2013. 213 с.
3. Войскунский А.Е. Преобразование общения, опосредствованного компьютером: дисс. ... канд. психол. наук. М., 1990. 186 с.
4. Данные по аудитории пользователей Интернета. Отчет по проекту Web Index 2015 [Электронный ресурс] // URL: <http://www.tns-global.ru/services/media/media-audience/internet/information> (дата обращения: 05.03.2016).
5. Дрена М.И. Психологическая профилактика Интернет-зависимости у студентов: дисс. ... канд. психол. наук. Ставрополь, 2010. 254 с.
6. Егоров А.Ю. Нехимические зависимости. М.: Речь, 2007. 190 с.
7. Егоров А.Ю. Перспективы лечения аддиктивных расстройств: теоретические предпосылки [Электронный ресурс]. URL: <http://www.narcom.ru/publ/info/267> (дата обращения: 05.03.2016).
8. Жичкина А. Социально-психологические аспекты общения в Интернете. М.: Дашков и Ко, 2004. 117 с.
9. Жмуров В.А. Большая энциклопедия по психиатрии. 2-е изд. 2012 [Электронный ресурс]. URL: <http://vocabulary.ru/dictionary/978/word/virtualnyi> (дата обращения: 05.03.2016).
10. Интернет-зависимое поведение. Критерии и методы диагностики: учеб. пособие / Сост.: В.Л. Малыгин. М.: МГМСУ, 2011. 32 с.
11. Коваль Т.В. Личностная сфера подростков, склонных к развитию компьютерной зависимости: дисс. ... канд. психол. наук. М., 2013. 136 с.
12. Кочетков Н.В. О диагностике зависимости от онлайн-игр // Science time. 2015. № 1 (13). С. 254–256.
13. Лоскутова В.А. Интернет-зависимость как форма нехимических аддиктивных расстройств: дисс. канд. мед. наук. Новосибирск, 2004. 157 с.
14. Малыгин В.Л., Феклисов К.А., Искандирова А.Б., Антоненко А.А. Методологические подходы к раннему выявлению Интернет-зависимого поведения [Электронный ресурс] // Медицинская психология в России: электрон. науч. журн. 2011. № 6. URL: <http://medpsy.ru> (дата обращения: 05.03.2016).
15. 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.
16. Мирошниченко А.В. Трансформации смысловой сферы юношей с различным уровнем компьютерной зависимости: дисс. ... канд. психол. наук. Ростов-н/Д., 2010. 174 с.
17. Мураткина Ю.Н. Взаимосвязь компьютерной зависимости и совладающего поведения подростков: дисс. ... канд. психол. наук. Сургут, 2010. 154 с.
18. Мясищев В.Н. Психология отношений. М.: Издательство Московского психолого-социального института; Воронеж: Изд-во НПО «МОДЭК», 2011 400 с.
19. Петровский А.В. Трехфакторная модель значимого другого // Вопросы психологии. 1991. № 1. С. 7–18.

20. *Рыбалтович Д.Г.* Психологические особенности пользователей онлайн-игр с различной степенью игровой аддикции: дисс. ... канд. психол. наук. СПб., 2012. 182 с.
21. *Саглам Ф.А.* Педагогические условия коррекции Интернет-аддикции у подростков: дисс. ... канд. пед. наук. Казань, 2009. 214 с.
22. *Тинберген Н.* Социальное поведение животных. М.: Мир, 1993. 152 с.
23. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2006 г. N 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» // Российская газета. 2006. № 4263, 31.12.
24. Частота использования Интернета. База данных ВЦИОМ [Электронный ресурс]. URL: http://wciom.ru/zh/print_q.php?s_id=955&q_id=65612&date=30.03.2014 (дата обращения: 05.03.2016).

Socio-psychological aspects, depending on the online games and the method of its diagnosis

N. V. KOCHETKOV*,
Moscow, Russia, nkochetkov@mail.ru

The article analyzes a non-chemical type of the dependence on online games. The author considers classification and universal signs of dependence and draws the line between the two types of addictive behavior: Internet dependence and dependence on online games. In contrast to clinical characteristics used in the scientific literature, the author suggests a new criterion for identification of the dependence on the online games in the scientific psychological school A.V. Petrovsky — position "significant other" in real or virtual space. "Game addiction" — a new term, which is introduced in order to distinguish between the concept of gambling, dependence on online games and, dependence on the game, carried out without Internet connection. The author proposes and substantiates the socio-psychological research methodology aimed at its diagnostics. Empirical results that indicate differences in the level of Internet dependence and dependence on online games of respondents, depending on the factor of having "significant other" in the network, are represented.

Keywords: internet, online games, social networks, internet dependence, gambling, virtual addiction, game addiction, diagnostic method according to the online game.

REFERENCES

1. Bol'shoj psihologicheskij slovar' [A significant psychological dictionary] / Pod red. B.G. Meshherjakova, V.P. Zinchenko. Moscow, 2003. 672 p.
2. Van Sh. Internet-zavisimost' u uchastnikov komp'yuternyh igr (na materiale kitajskoj kul'tury). Diss. kand. psihol. nauk. [Internet addiction among the participants of computer games (in Chinese culture material). Ph. D. (Psychology) diss.]. Moscow, 2013. 213 p.
3. Vojskunskij A.E. Preobrazovanie obshhenija, oposredstvovannogo komp'yuterom. Diss. kand. psihol. nauk. [The transformation of communication mediated by computer. Ph. D. (Psychology) diss.] Moscow, 1990. 186 p.
4. Dannye po auditorii pol'zovatelej Interneta. Otchet po proektu Web Index 2015 [Elektronnyj resurs] [Data for the audience of Internet users. Project report Web Index 2015]. URL: <http://www.tns-global.ru/services/media/media-audience/internet/information> (Accessed : 05.03.2016).

For citation:

Kochetkov N.V. Socio-psychological aspects, depending on the online games and the method of its diagnosis. *Sotsial'naja psikhologija i obshchestvo = Social Psychology and Society*, 2016. Vol. 7, no. 3, pp. 148–163. (In Russ., abstr. in Engl.). doi:10.17759/sps.2016070311

* *Kochetkov Nikita V.* — Ph.D. Psychology, Associate Professor in the Department of Theory of Social Psychology, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russia, nkochetkov@mail.ru

5. Drepa M.I. Psihologicheskaja profilaktika Internet-zavisimosti u studentov. Diss. kand. psihol. nauk. [Psychological prevention of Internet addiction in students. Ph. D. (Psychology) diss.] Stavropol', 2010. 254 p.
6. Egorov A.Ju. Nehimicheskie zavisimosti [Non-chemical addiction]. Moscow: Rech', 2007. 190 p.
7. Egorov A.Ju. Perspektivy lechenija addiktivnyh rasstrojstv: teoreticheskie predpopylki [Jelektronnyj resurs] [Prospects for the treatment of addictive disorders: theoretical background]. URL: <http://www.narcom.ru/publ/info/267> (Accessed: 05.03.2016).
8. Zhichkina A. Social'no-psihologicheskie aspekty obshhenija v Internete [Socio-psychological aspects of communication on the Internet]. Moscow: Dashkov and Co, 2004. 117 p.
9. Zhmurov V.A. Bol'shaja jenciklopedija po psihiatrii, 2-e izd., 2012 g. [Jelektronnyj resurs] [Big Encyclopedia of Psychiatry]. URL: <http://vocabulary.ru/dictionary/978/word/virtualnyi> (data obrashhenija: 05.03.2016).
10. Malygin V.L. Internet-zavisimoe povedenie. Kriterii i metody diagnostiki: uchebnoe posobie [Internet-addictional behavior. Criteria and methods of diagnosis: a training manual]. In V.L. Malygin. Moscow: MGMSU, 2011. 32 p.
11. Koval' T.V. Lichnostnaja sfera podrostkov, sklonnyh k razvitiyu komp'juternoj zavisimosti. Diss. kand. psihol. nauk [Personal sphere of teenagers who are prone to the development of computer addiction. Ph. D. (Psychology) diss.]. Moscow, 2013. 136 p.
12. Kochetkov N.V. O diagnostike zavisimosti ot onlajn-igr [On diagnosis, depending on the online-game]. *Science time* [Science time]. 2015. no. 1 (13). pp. 254–256.
13. Loskutova V.A. Internet-zavisimost' kak forma nehimicheskikh addiktivnyh rasstrojstv. Diss. kand. med. nauk. [Internet addiction as a form of non-chemical addictive disorders. M.D. diss.] Novosibirsk, 2004. 157 p.
14. Malygin V.L., Feklisov K.A., Iskandirova A.B., Antonenko A.A. Metodologicheskie podhody k rannemu vyjavleniju Internet-zavisimogo povedenija [Jelektronnyj resurs] [Methodological approaches to the early detection of Internet-addiction behavior]. *Medicinskaja psihologija v Rossii: jelektron. nauch. zhurn* [Medical psychology in Russia: an electronic scientific journal]. 2011. no. 6. URL: <http://medpsy.ru> (Accessed: 05.03.2016).
15. Marinova T.Ju., Zareckaja O.V. Social'no-psihologicheskie aspekty zavisimosti ot komp'juternyh mnogopol'zovatel'skih rolevykh onlajn-igr [Socio-psychological aspects of computer-based multiplayer role-playing online games]. *Social'naja psihologija i obshhestvo* [Social Psychology and Society]. 2015. Vol. 6. no 3. pp. 109–119.
16. Miroshnichenko A.V. Transformacii smyslovoj sfery junoshej s razlichnym urovnem komp'juternoj zavisimosti. Diss. kand. psihol. nauk [Transformation semantic sphere of youths with different levels of computer addiction. Ph. D. (Psychology) diss.]. Rostov-na-Donu, 2010. 174 p.
17. Muratkina Ju.N. Vzaimosvjaz' komp'juternoj zavisimosti i sovladajushhego povedenija podrostkov. Diss. kand. psihol. nauk [Interconnection of computer addiction and coping behavior of adolescents. Ph. D. (Psychology) diss.]. Surgut, 2010. 154 p.
18. Mjasishhev V.N. Psihologija otnoshenij [Psychology of relationships]. Moscow: Izdatel'stvo Moskovskogo psihologo-social'nogo instituta; Voronezh: Izd-vo NPO "MODJeK", 2004. 400 p.

19. Petrovskij A.V. Trehfaktornaja model' znachimogo drugogo [Three-factor model significant other]. *Voprosy psichologii [Psychology questions]*. 1991. no 1. pp. 7–18.
20. Rybaltovich D.G. Psihologicheskie osobennosti pol'zovatelej onlajn-igr s razlichnoj stepen'ju igrovoj addikcii. Diss. kand. psichol. nauk [Psychological characteristics of users of online games with varying degrees of gaming addiction. Ph. D. (Psychology) diss.]. St. Petersburg, 2012. 182 p.
21. Saglam F.A. Pedagogicheskie uslovija korrekcii Internet-addikcii u podrostkov. Diss. kand. ped. nauk [Pedagogical conditions of Internet addiction in adolescents correction. Ph. D. (Pedagogy) diss.]. Kazan', 2009. 214 p.
22. Tinbergen N. Social'noe povedenie zhivotnyh [The social behavior of animals]. Moscow: Mir, 1993. 152 p.
23. Federal'nyj zakon Rossijskoj Federacii [Federal Law of the Russian Federation] ot 29 dekabrja 2006 g. N 244-FZ "O gosudarstvennom regulirovanii dejatel'nosti po organizacii i provedeniju azartnyh igr i o vnesenii izmenenij v nekotorye zakonodatel'nye akty Rossijskoj Federacii" ["On state regulation of activities of the organization and conduct of gaming and amending some legislative acts of the Russian Federation"]. *Rossijskaja gazeta [The Russian newspaper]*, no. 4263, 31.12.2006.
24. Chastota ispol'zovanija Interneta. Baza dannyh VCIOM [Elektronnyj resurs] [Frequency of Internet use. VCIOM database]. — Rezhim dostupa: http://wciom.ru/zh/print_q.php?s_id=955&q_id=65612&date=30.03.2014 (data obrashhenija: 05.03.2016).