

Интернет-зависимость и зависимость от компьютерных игр в трудах отечественных психологов

Кочетков Н.В.

*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

Цель исследования — сделать аналитический обзор отечественных исследований в области психологии интернет-зависимости и зависимости от компьютерных игр.

Актуальность исследования. Популярность тем, связанных с интернет-технологиями, объясняется их новизной, большой динамичностью и малоизученностью, что вызывает социальную тревожность, катализирующую активность ученых в этой области. Можно отметить высокие темпы распространения кибераддикций, вследствие чего некоторые авторы спешат назвать их угрозой для общества.

Структура исследования. В статье приводятся данные по критериям, диагностическим методикам, причинам, программам профилактики и реабилитации зависимости от интернета и компьютерных игр, даются психологические характеристики аддиктов, прослеживаются современные тенденции исследований этой проблемной области.

Основные выводы. По результатам отечественных эмпирических исследований интернет-пользователи, интернет-аддикты и геймеры отличаются негативными психологическими характеристиками. Интернет обладает деструктивным влиянием на личность, что проявляется в упрощении речи, изоляционизме. Интернет-пользователи имеют сложности в общении, склонность к негативизму, неадекватную самооценку и т.п. Для интернет-аддиктов характерны отклонения в интеллектуальной, мотивационной сферах, межличностных отношениях, стратегиях совладания, ценностных ориентациях, планировании. Пользователи, зависимые от компьютерных игр, отличаются несоответствием социальным нормам, переоценкой своих возможностей, несформированностью образа Я, немотивированностью действий. В настоящее время переосмысливаются основания для выделения критериев кибераддикций, авторы все чаще обращаются к изучению позитивного влияния интернета и компьютерных игр, отмечая их ресурсный потенциал.

Ключевые слова: интернет, киберпсихология, психология интернета, киберсоциализация, интернет-зависимость, проблемное использование интернета, компьютерная зависимость, зависимость от компьютерных игр.

Для цитаты: 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:<https://doi.org/10.17759/sps.2020110103>

Internet addiction and addiction to computer games in the work of Russian psychologists

Nikita V. Kochetkov

Moscow State University of Psychology & Education,

Moscow, Russia,

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

Objectives. *This literary review is devoted to domestic research in the field of psychology of Internet addiction and addiction to computer games.*

Background. *The popularity of topics related to Internet technologies is explained by their novelty, great dynamism and poorly studied, which causes social anxiety, catalyzing the activity of scientists in this area. In addition, one can note the high rate of spread of cyberdictions, due to which some authors are in a hurry to call them a threat to society.*

The structure of the study. *The article provides data on the criteria, diagnostic techniques, causes, programs for the prevention and rehabilitation of Internet addiction and computer games, gives psychological characteristics of addicts, and traces the current trends in research into this problem area.*

Conclusions. *According to the results of domestic empirical studies, Internet users, Internet addicts and gamers have negative psychological characteristics. The Internet has a destructive influence on the person, which is manifested in the simplification of speech, isolationism, and Internet users have difficulties in communication, a tendency to negativity, inadequate self-esteem, etc. Internet addicts will be characterized by deviations in the intellectual, motivational spheres, interpersonal relationships, coping strategies, value orientations, and planning. Users who are addicted to computer games will be distinguished by inconsistency with social norms, an overestimation of their capabilities, an unformed form of self, and unmotivated actions. Currently, the grounds for highlighting the criteria for cyberdictions are being rethought, more and more publications are turning to the positive impact of the Internet and computer games, noting their resource potential.*

Keywords: *Internet, cyberpsychology, Internet psychology, cyber socialization, Internet addiction, problem use of the Internet, computer addiction, addiction to computer games.*

For citation: Kochetkov N.V. Internet addiction and addiction to computer games in the work of Russian psychologists. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo = Social Psychology and Society*, 2020. Vol. 11, no. 1, pp. 27–54. DOI: <https://doi.org/10.17759/sps.2020110103>. (In Russ.).

Статьи по киберпсихологии принято начинать со статистических данных о распространенности интернета. Однако впечатляют не сами цифры, а темпы роста, причем не только количества пользователей, но и возможностей цифровых

технологий. Если интернет в домах обывателей начал массово появляться всего каких-то 20 лет назад, а его аудитория насчитывала около 1 млн человек [66], то сейчас более 120 млн россиян пользуются Глобальной сетью, а десятая часть из

них не представляет повседневности без возможности выйти в Сеть [39]. Если в начале двухтысячных годов скорости передачи данных хватало для комфортной работы электронной почты, то в третье десятилетие XXI века мы шагнули с технологиями, которые глобально влияют на культуру, формируя картину мира современного человека [48]. Это породило шутки, что человека в современном обществе можно назвать «нетмэном» [26], а в основании пирамиды Маслоу лежат уже не витальные потребности, а доступ в интернет.

Именно такая динамика и масштабы влияния определяют актуальность исследований психологии интернета, делая ее почти что перманентной: за рубежом появляются периодические издания, посвященные киберпсихологии («Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking», «Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace» и др.), в России выходят тематические выпуски журналов («Психология. Журнал ВШЭ», 2011, 2015; «Медицинская психология в России», 2015; «Консультативная психология и психотерапия», 2019; «Социальная психология и общество», 2019), монографии и обзорные статьи [19; 20; 21; 72; 80 и т.д.], в МГУ открывается магистерская программа по киберпсихологии, что также свидетельствует об актуальности тематики.

Одна из основных ее проблем, как нам кажется, — отсутствие единой методологии в рассматриваемом предметном поле. Говоря о кибераддикциях, стоит добавить, что существуют различные представления об их детерминации, генезисе, содержательной наполненности, что делает получаемые данные несравнимыми и порой противоречивыми. Ситуация «усугубляется» тем, что до

недавнего времени вектор научных публикаций был направлен на безусловное доказательство вреда как интернета, так и компьютерных игр, без учета возможных нюансов [58].

Целью данной работы является литературный обзор отечественных публикаций в области психологии интернет-зависимости и зависимости от компьютерных игр, причем упор делается на конкретные эмпирические исследования. Такое сужение темы связано с тем, что эти проблемы привлекают основное внимание общества как новые, динамично меняющиеся, малоизученные и, соответственно, сложно предсказуемые. Именно им посвящено большее количество публикаций.

Психология интернет-зависимости

В рассматриваемой области выделяются два направления исследования: психология интернет-пользователей и психология собственно интернет-зависимости. На наш взгляд, первое из них на данный момент времени не представляется корректным, т.к. подавляющее количество городских жителей обладают смартфонами с перманентным подключением к Сети, что делает интернет-пользователями буквально всех. Тем не менее представим работы этой направленности.

В литературе отмечается, что для России нового тысячелетия характерна социальная аномия, характеризующаяся потерей авторитета у развивающейся личности «традиционных» социальных институтов, что делает привлекательным интернет как институт социализации [88]. Плюс к этому российскую выборку отличают от западноевропейской

особенности взаимосвязи активности использования интернета и целого ряда ценностей [86].

Психологическая **характеристика** интернет-пользователей, по данным различных эмпирических работ, такова: склонность к негативизму, напряженность, сложности в интимно-личностном общении, самораскрытии, принятии своих телесных особенностей и потребностей, при этом 85% из них имеют хотя бы одну неудовлетворяемую потребность [63].

В результате использования компьютерных технологий меняется память, упрощается речь, у пользователей возникает ощущение «обратимости» поведения, повышается субъективная оценка объективности («правильности») своих мыслей [57]. Использование интернета приводит к «аутизации» личности, а то и к формированию аддикции [3].

Склонные к интернет-активности студенты имеют проблемы в коммуникации [4; 17], неадекватную самооценку, испытывают страх неудачи, проблемы в мотивационной и ценностно-смысловой сферах [4].

Интересный подход к интернет-среде был сделан в философском поле через концепцию отчуждения. Он заключается в том, что в интернет-пространстве происходит отчуждение от ответственности, что, в свою очередь, приводит к другим формам отчуждения [8].

Существуют данные, которые говорят о том, что поведение индивида не взаимосвязано со «стажем» использования интернета, но эта связь прослеживается в зависимости от целей использования Глобальной сети, а также особенностей идентичности пользователей [40]. Одно из исследований подразделяет эти цели на две категории — «информационную» (служащую поиску информации) и «вир-

туальную» (служащую компенсации неудовлетворенности межличностными отношениями). Исходя из такого деления оказалось, что у женщин, которые посещают в основном информационные сайты, происходят позитивные изменения в мотивационной сфере, а у мужчин, которых можно отнести к «виртуальной» категории, наблюдается вовлеченность в «настоящую» жизнь [67].

Если говорить про реальную идентичность, то она оказывается связана с сетевой, но существуют гендерные и возрастные различия по отдельным ее составляющим [22].

Интернет-среда дает возможность киберсоциализации, под которой понимается процесс «овладения и присвоения человеком социального опыта, приобретаемого в онлайн-контекстах, воспроизводства этого опыта в смешанной офлайн/онлайн-реальности и формирующего его цифровую личность как часть реальной личности» [83, с. 76]. При этом понятно, что такая социализация может быть как позитивной, так и негативной [85].

Интернет дает возможность коммуникации, потребления продуктов культуры, обучения, распространения своего содержания, членства в различных социальных группах и т.п., что позитивно влияет на социализацию развивающейся личности. Однако на этом пути есть определенные риски, т.к. в интернет-среде много ресурсов антисоциальной направленности, которые транслируют нормы и правила, не отвечающие ценностям общества [2; 65].

Типы и уровни киберсоциализации описываются в статье Р.М. Айсиной, А.А. Нестеровой [2].

Негативная социализация будет идти в том случае, если интернет расценива-

ется как «незаменимый помощник» в любом виде деятельности, что приводит к постоянному онлайн-соединению. Положительная социализация происходит при периодическом использовании Глобальной паутины, когда она представляется важным, но не влияющим на всю жизнь ресурсом [28] или же при взаимодействии всех социальных институтов и агентов (включая интернет) [88].

Большую роль в социализации развивающейся личности играют социальные сети. Они помогают поддерживать реальные межличностные отношения и удовлетворяют познавательные, рекреационные потребности, потребности в самореализации. Одни из самых важных функций социальных сетей — расширение социальной среды и возможность проб социального поведения [82].

Перейдем к теме **интернет-зависимости**, которая является самой популярной, если судить по количеству публикаций и их эмоциональной составляющей. Так, этот вид зависимости объявляется таким же опасным, как наркомания и алкоголизм, и «губительным» для неокрепшей психики детей [78].

Распространенность интернет-аддикции оценивать крайне сложно в силу динамичности распространения и различных критериев ее выделения. Интернет-аддиктов в России по разным данным на 2008—2013 гг. было по разным оценкам от 4,3% [93] до 22,8% [71]. Происходит сильное омоложение аудитории интернета, причем нижний порог его использования отмечается чуть ли не в раннем возрасте [30].

К изучению феномена интернет-зависимости существуют 4 **подхода**: нозологический, социально-психологический, когнитивно-бихевиоральный, диалектический [42]. Также была сделана ин-

тегративная модель этой аддикции [6], которая построена на концепциях коммуникативных расстройств В.А. Бодрова и информационного стресса.

Критериями интернет-зависимости можно считать критерии, свойственные любому виду аддикции: сверхценность, конфликт с окружающим миром (и внутриличностный конфликт), симптом отмены, рост толерантности, эйфория, возможность рецидива [38] или же более узко — отсутствие контроля времени, проводимого в Сети; изменчивость настроения; включение в различные виды интернет-деятельности в ущерб реальной деятельности [34].

Диагностика интернет-зависимости на отечественном поле исследований включает в себя несколько наиболее известных методик: тест К. Янг, адаптированный к российской выборке В.А. Лоскутовой [51]; шкала интернет-зависимости Чена [55]; скрининговая диагностика компьютерной зависимости [99]. Результаты, полученные по этим трем методикам, обладают высокой степенью взаимосвязи [31]. Кроме этого, существуют общая шкала проблемного использования интернета [25], опросник проблематичного использования интернета Р. Дэвиса, шкала интернет-зависимости А.Е. Жичкиной [11].

К **детерминантам** интернет-зависимости причисляют акцентуации; недоразвитие сферы общения [32]; неполное разрешение кризиса встречи с взрослостью [34]; эмоциональную лабильность; фоновую тревожность; сниженный эмоциональный и социальный интеллект; неуверенность в себе; возбудимость [93]; несформированный контроль за временем, проводимым в Сети; расхождение между «Я идеальным» и «Я реальным»; социально-психологическую

дезадаптацию; коммуникативную некомпетентность [75]; неконструктивные копинг-стратегии [91]; амбивалентность и дисгармоничность при воспитании; фрустрацию потребности близких отношений с родителями [79]. Также к рассматриваемому виду зависимости приводит одиночество, синдром дефицита внимания и гиперактивности; низкий самоконтроль. При этом отмечается, что зависимость может быть спровоцирована только комплексом факторов, а не каждым в отдельности [95].

Можно отметить существование связи между смысловыми стратегиями и уровнем взаимодействия с информационными технологиями: юноши с зависимыми стратегиями приобретают аддикцию; с ситуативно-зависимыми — используют компьютер и для работы, и для игр, но это не меняет их ценностные ориентации; со стратегией «оперативный-независимый» — взаимодействуют с компьютером только по работе [56].

Одной из причин интернет-аддикции является «уход от себя настоящего» [36]. Интернет-зависимость возникает благодаря тому, что дает Глобальная паутина: анонимность; интерактивность, позволяющая реализовать фантазии; «вуайеристичность»; расширение возможностей коммуникации; членство в различных виртуальных группах; доступ к информации [51]; возможность «избегать» окружающую реальность [17].

Интернет-зависимость возникает у людей с предрасположенностью к аддикциям, с правополушарной специализацией и амбидекстров [43; 59]. **Группа риска** — холостые мужчины до 21 года, имеющие какие-либо аддикции и аффективные расстройства [51].

Психологические **характеристики** интернет-зависимых пользователей: вы-

сокая личностная тревожность, склонность к депрессии [5; 34; 51] (есть данные, что неэндогенную депрессию имеют 30% аддиктов [96]), высокие показатели агрессивности, низкие показатели силы воли, мотивация избегания неудач [34]; повышенная возбудимость; сниженная способность к организованности; эмоциональная неустойчивость; большая робость в поведении и межличностных контактах; выраженность акцентуаций; сниженный социальный и эмоциональный интеллект [93]; враждебность, низкий самоконтроль [5]; склонность к соперничеству; стиль межличностных отношений — доминирующий и агрессивный; мотивационная структура — потребительская, с преобладающими мотивами комфорта и поддержания жизнедеятельности [44]; наличие в иерархии психологических защит инфантильных черт; склонность к психоэмоциональной ригидности; снижение показателей общего и невербального интеллектуального развития [78]; низкое ощущение «наполненности жизни» и неудовлетворенность ею; отсутствие планирования; высокая ценность семьи [64]. Структура идентичности интернет-зависимых пользователей отличается стремлением избавиться от «гнета» окружающей социальной среды и потребностью в эмоциональной поддержке [40].

Подростки с этим типом зависимости склонны к девиантному поведению и используют неконструктивные стратегии совладания [60], у них происходит формирование «магического мышления», снижается критическое восприятие своего состояния [41; 51; 64]; мысли субъекта направляются на объект зависимости, который наделяется сверхценностью; происходит социальная дезадаптация [34; 41]; формируется защитно-агрессивное пове-

дение [41]. Однако есть данные, что взаимосвязь интернет-аддикции и личностных характеристик в школьном возрасте наблюдается только у мальчиков [23].

Конечно же, этот вид зависимости не может не сказаться на здоровье: интернет-аддикты имеют нарушения сна; головные боли и боли в спине; синдром карпального канала [51].

Если попытаться проанализировать большинство данных, характеризующих пользователей интернета и интернет-зависимых людей, то можно поставить под сомнение их высокую научную значимость. Такое предположение можно сделать на основании следующих причин. Во-первых, интернет — всего лишь средство, с помощью которого реализуются другие виды зависимости [37]. Следовательно, было бы более корректным выделять зависимости от видов деятельности, реализуемых в Сети, а не от нее самой [47]. Во-вторых, в большинстве подобных исследований можно заметить одну и ту же методологическую проблему — только лишь на основании взаимосвязи двух феноменов нельзя делать глобальные выводы. Доказать влияние увлеченности интернет-технологиями можно не по однократному диагностическому срезу одной группы испытуемых, а с привлечением или контрольной выборки, уравненной по всем значимым показателям, кроме изучаемого признака, или же с помощью лонгитюдного исследования (или формирующего эксперимента). «Усугубляет» ситуацию и то, что большая часть эмпирических работ по интернет-зависимости сделана с опорой на тест К. Янг, валидность которого неоднократно ставилась под сомнение научным сообществом [55].

Более мягким синонимом интернет-зависимости является понятие проблем-

ного использования интернета. Оно операционализируется через предпочтение онлайн-общения; регуляцию настроения; когнитивную поглощенность; компульсивное использование и негативные последствия. Проблемное использование интернета отрицательно взаимосвязано с психологическим благополучием и прямо — с депрессивным состоянием, обсессивно-компульсивным расстройством и фобической тревогой [92].

Отдельным блоком в теме интернет-зависимости можно выделить «прокрававшийся» в 2013 г. в иностранные словари феномен фаббинга, который заключается в отвлечении на гаджет в процессе реального общения. Немногочисленные отечественные исследования подчеркивают негативную роль фаббинга в межличностных отношениях [45; 49].

Профилактика интернет-зависимости может заключаться в информировании об ее механизмах, проявлениях, последствиях [34; 96], диагностических методах; формировании ценностей здорового образа жизни; развитии личностных ресурсов; выработке стратегий высокофункционального поведения; развитии толерантности к негативным социальным влияниям [34].

Есть мнение, что интернет-аддиктам нужна специализированная помощь психотерапевта, которая может дополняться фармакологическими препаратами для снятия психоэмоционального напряжения [32; 51]. Процент людей, которые имеют проблемы (как личностные, так и социальные) в результате интернет-аддикции, оценивается в 26,5%, а 7,9%, по мнению автора, нуждаются в психотерапевтической помощи [32] или психолого-педагогической поддержке. Последняя должна проявляться во включении людей в общественно-ориентированную

деятельность [41]; повышении адаптивных способностей; повышении самооценки и стрессоустойчивости; развитии креативности, коммуникативной компетентности [90] и социальной активности, которая должна препятствовать возникновению рассматриваемого типа зависимости [95].

Программа по профилактике интернет-аддикции подростков должна включать в себя образовательный, психологический и социальный компоненты и предполагать работу со всеми субъектами образовательного процесса — детьми, родителями, учителями [93]. Кроме этого, следует разрушать «культ совершенства», декларируемый в интернет-среде; создавать условия для формирования самооэффективности и чувства собственной ценности как альтернативу поиску одобрения в виртуальной реальности [92].

Все осложняется существованием риска смены интернет-аддикции на другие виды химических и нехимических зависимостей [51] и тем, что у 80% пациентов с интернет-зависимостью наблюдается низкая мотивация к лечению [96].

Психология зависимости от компьютерных игр

Если сузить тему интернет-зависимости до компьютерных игр, то можно увидеть, что игры обладают большей аддиктогенностью, чем другие виды деятельности в интернете [5]. В.Ю. Рыбников с соавторами говорят, что в компьютерную игровую зависимость втянута пятая часть молодых людей Санкт-Петербурга, что является кризисной ситуацией, которая требует «специальных законодательных и профилактических программ» [71].

Общим **критерием** выделения зависимости от компьютерных игр и интернет-зависимости будет фактор отсутствия контроля за временем [18; 52]. Альтернативой этому критерию могут выступать: позиция «значимого другого» не в реальном мире, а в интернет-пространстве [47], а также отношения в игре (зависимые выстраивают их в логике «играющий-играющий», тогда как независимые — «персонаж-персонаж» [52]).

Диагностика зависимости от компьютерных игр включает в себя опросник на определение степени увлеченности ролевыми компьютерными играми [12], методику диагностики гейм-аддикции [47], тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми [27].

В игровой зависимости выделяют три **стадии**: напряжения, предельного напряжения и истощения [94].

Группа риска — бездетные холостые студенты и школьники (игровая активность старшеклассников при этом выше, чем студентов [33]), состоящие на иждивении родителей или с самостоятельным доходом ниже прожиточного минимума. Часто на игру тратятся реальные деньги. Около 20% игроков играли раньше на игровых автоматах или в казино. Зависимость от компьютерных игр коморбидна со злоупотреблением алкоголем (30%), употреблением наркотиков (13%), 21% отмечал наличие суицидальных мыслей [70]. Интересно, что при этом количество курильщиков в среде геймеров меньше, однако в целом здоровье не входит в их систему ценностей. Говоря о здоровье, следует упомянуть, что 52% игроков жалуются на бессонницу [24].

Причинами игровой зависимости могут быть: эскапизм, неудовлетворенность социальным статусом, отыгрывание сво-

ей социальной роли [46; 52]; нереализованность потребностей вообще [54; 62] и в самостоятельности и свободе в частности [46]; получение необычных впечатлений [62]; потребность в релаксации [33]. Привлекательность игр усиливается их красотой и реалистичностью [46].

Характеристики игроков в компьютерные игры: повышенная тревожность [52; 70]; циклотимично-гипертивно-эмотивный тип характера; скачки настроения; немотивированность действий; неустойчивость интересов; несоответствие социальным нормам; переоценка возможностей; повышенная чувствительность и впечатлительность; возможные невротические изменения [70]; внешний локус контроля [52]; низкий уровень рефлексии; отсутствие веры в свои силы; неудовлетворенность собой; скрытность [46]; экстраверсия; гедонизм; низкая эмпатия; меньшая ориентированность на сотрудничество; практичность [62]; противоречия в структуре ролевой идентичности [29; 69].

Взрослые, играющие больше 12 часов в неделю, имеют гибкий когнитивный контроль и полнезависимы, при этом существует гендерное различие: мужчины будут более склонны к риску, тогда как женщины больше интолерантны к неопределенности. Тем, кто играют менее 12 часов, будут присущи рациональность и рефлексивный когнитивный стиль [15]. Люди, играющие в компьютерные игры, более рациональны; склонны к риску; имеют внешний локус контроля и высокую мотивацию достижения; не агрессивны [1].

У игроков в компьютерные игры наблюдается несформированность образа Я [29]. Я-реальное у подростков-игроков представлено поглощенностью своим внутренним миром, стремлением к

самоутверждению. Я-идеальное — поверхностностью в общении, стремлением к воинственности, поглощенностью своими переживаниями [46]. При этом идеализированное представление о себе совпадает с представлением о компьютерном персонаже, происходит идентификация с ним [29; 46].

Можно выделить три типа игровых ориентаций подростков: биофилический тип характеризуется переживаниями положительных эмоций; нарциссический тип — агрессивностью и недовольством собой; инцестуальный — межролевыми отношениями, возникающими в процессе игры [35].

Существуют различия по возрасту, полу, времени, затраченному на игру в течение недели, тогда как игровой стаж не влияет на особенности игроков [1].

Проблемы, встречаемые учеными на пути исследования зависимости от компьютерных игр, включают в себя следующие моменты. Как и в случае работ, касающихся характеристик интернет-зависимых, встает вопрос об операционализации изучаемого понятия. Попытки делать это через самоотчет не объективны, специализированных диагностических методик зависимости от компьютерных игр крайне мало, тогда как единой теории нет совсем. Вариант детерминировать аддикцию через количество проведенного времени за игрой приводит нас ко второй проблеме — на наш взгляд, невозможно говорить о зависимости от компьютерных игр без учета специфики игры. Специфика проявляется в характере игр — на сегодняшний день существует множество их жанров, каждый из которых по-разному влияет на личность. Еще один фактор, который часто игнорируется исследователями — возраст игрока. Можно предположить,

что во взрослом возрасте психологических рисков куда меньше (а ресурсный потенциал больше), чем в тот или иной сенситивный период в детском возрасте.

Вопрос **классификации** компьютерных игр поднимался в работах А.А. Аветисовой [1]; Н.В. Богачевой, А.Е. Войскунского [16]; И.М. Кыштымовой, С.Б. Тимофеева [50]; Е.О. Смирновой, Р.Е. Радевой [81]; А.Г. Шмелева [97].

Существуют отдельные публикации — описания психологических характеристик того или иного вида игры или же людей, предпочитающих игры определенного жанра [16]. Большое исследование массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр было произведено С.А. Белозеровым, показавшим, что они представляют собой альтернативу реальному миру со многими его возможностями [13].

Также можно построить **профили** игроков, играющих в компьютерные игры разного типа. Так, игроки в RPG (ролевые игры) и шутеры («стрелялки») имеют повышенную агрессивность, склонность к соперничеству, нейротизм. В играх подобного типа они самоутверждаются, освобождаются от негативных эмоций. Игроки в аркады (короткие игры с интенсивным игровым процессом) и симуляторы не отличаются любознательностью, они не настойчивы, не стремятся к власти, не гедонистичны. Такие люди играют ради развлечения. Для игроков в файтинги (симуляторы драк) будут характерны самостоятельность, склонность к гедонизму, экстравертированность, настойчивость, низкий уровень нейротизма, предусмотрительность. В файтингах они испытывают яркие впечатления. Люди, играющие в стратегии и квесты, имеют ценности власти и достижения. Игроки в таких играх реализуют

потребности в доминировании, достижениях и статусе [62].

Однако не найдены различия между людьми, играющими в различные типы игр, по личностным факторам принятия решений; субъективной локализации контроля; личностным предпочтениям [1].

Говоря о **динамике** увлеченности компьютерными играми в онтогенезе, следует сказать, что к окончанию школьного возраста они становятся менее значимыми — интенсивность переживаний в ходе игры уменьшается, ролевые отношения в ходе нее также становятся менее эмоционально окрашенными [35].

Что касается **реабилитации** зависимости от компьютерных игр, то интересный подход предлагает А.А. Максимов — избавиться от этого вида аддикции можно благодаря обучению игроков управлению игровой деятельностью, что можно сделать через развитие их воображения и произвольности. Кроме этого, автор предлагает наладить межличностные отношения аддиктов и создать эмоциональные ситуации в реальности [52]. Еще одним вариантом является пропаганда здорового образа жизни, обучение методикам снятия стресса [24].

Отдельным блоком можно отметить работы, касающиеся влияния компьютерных игр на ребенка-дошкольника. Однозначных выводов по результатам эмпирических исследований сделать невозможно — игры имеют как положительное влияние (развитие практического мышления, повышение эффективности перцептивных действий), так и негативное (потеря внешнеречевого этапа формирования умственных действий, обследование предмета без поддержки руки) [9; 10; 61]. Однако точно можно утверждать, что взаимодействие с электронными устройствами не может

являться заменой традиционным формам детской деятельности [80].

Современные тенденции изучения поведения пользователей в интернет-среде

Киберпсихология в России на данный момент времени представлена, по сути, одной «магистральной» тематикой — психологией интернет-зависимости (в которую часто включается зависимость от компьютерных игр). Ей посвящено большее количество публикаций, в которых наиболее часто делаются попытки вывести личностные характеристики киберзависимых. Подобного рода исследования обнажают три наиболее важные проблемы.

Первая из них заключается в правомерности выделения интернет-аддикции, о чем мы уже упоминали.

Вторая проблема касается того факта, что зависимость — это заболевание, которое находит свое место в Международной классификации болезней. Однако согласно определению Всемирной организации здравоохранения, здоровье — это состояние физического, душевного и социального благополучия [89], что вполне достижимо для киберзависимых. Так, люди, играющие в компьютерные игры и подходящие под критерии зависимости, могут быть здоровыми и вполне социально успешными, причем не только в виртуальной плоскости, но и реальной жизни (хорошим примером могут быть киберспортсмены).

Третья проблема вытекает из предыдущей — если расценивать зависимость как болезнь, то мнение общественности моментально «стигматизирует» этот феномен, что приводит к тому, что «мо-

ральная паника» в обществе, а также ряд системных процессов (например, предвзятый отбор публикаций в журналы) поддерживают узкий фокус ученых вопреки результатам исследований, указывающим на отсутствие оснований для серьезных опасений. <...> Ситуация усугубляется низким качеством публикуемых работ: слабым контролем переменных, некорректной интерпретацией данных, использованием неапробированных тестов, пагубным стремлением к изучению видеоигр в целом, несмотря на многообразие их форм» [58].

Зарубежные психологи уже делают метаисследования, включающие в себя десятки тысяч человек (см., например, Marker C., Gnambs T., Appel M., 2018) [100], результаты которых говорят об отсутствии серьезных негативных влияний увлеченности компьютерными технологиями на человека.

Работы с подобными интенциями появляются и на поле отечественных исследований. Так, Г.У. Солдатова и А.Е. Вишнева предлагают говорить не про интернет-зависимость, а про разную онлайн-активность [84]. При этом происходит стирание границ между реальным и виртуальным мирами, т.к. последний прямо и косвенно отражается на первом [98] — более корректно было бы рассматривать виртуальность как продолжение социальной реальности [76]. Сами цифровые технологии при этом могут являться как орудием, так и знаком, опосредующим психические функции и процессы [68]. Т.В. Рягузова считает, что в России интернет способствует формированию новой сферы общественного выражения через построение новых социальных групп взаимодействия на различных уровнях [73], а Н.А. Туякбасарова в своей работе доказывает, что частота

выходов студентов в Глобальную паутину прямо взаимосвязана с активной социальной позицией, высоким уровнем интеллекта, а также способностями к планированию и прогнозированию [87].

Последние исследования показывают, что интернет-коммуникация может способствовать просоциальному поведению [77], а если дозировать интернет-активность, то она может привести к улучшению когнитивных функций [84]. Увлеченность некоторыми видами компьютерных игр приводит к улучшению социальных навыков игроков [74]; дает возможность удовлетворить психические и материальные потребности; может способствовать развитию межличностных отношений; улучшает социальные условия жизни отдельных групп людей (например, с ОВЗ); может использоваться как терапевтическое средство (при фобических расстройствах, болях, паллиативной помощи) [14]. Есть данные, которые говорят о том, что игроки в определенных обстоятельствах могут обладать оптимизмом, инициативностью, предприимчивостью, обязательностью, ответственностью [70]. О неоднозначности феномена зависимости от онлайн-игр говорит Ш. Ван, описавший проявление опыта потока у игроков (который с точки зрения теории является позитивным явлением). Соответственно, делает вывод автор, не совсем корректно бороться с проявлениями зависимости от онлайн-игр, не обращая внимания на их положительные стороны [18].

Можно предположить, что в ближайшем будущем девиацией будет считаться не предпочтение опосредованного Глобальной паутиной межличностного взаимодействия, а отказ от него [53], а сам интернет при этом можно рассматривать как «социальный ароморфоз», который

обуславливает качественный скачок в развитии человечества [7].

Выводы

1. Наиболее популярными темами в отечественной психологии на данный момент являются проблемы интернет-зависимости и зависимости от компьютерных игр. Повышенный общественный интерес к ним возник благодаря новизне интернет-технологий и глобальности их влияния, что приводит к невозможности прогнозировать будущее, что, в свою очередь, вызывает социальную тревожность, катализирующую активность ученых в этой области.

2. В большинстве исследований интернет-пользователей им дается негативная характеристика (склонность к негативизму, неадекватность самооценки, сложности в общении, самораскрытии и т.п.) и констатируется деструктивное влияние интернета на личность (упрощение речи, «аутизация»).

3. Работы по интернет-зависимости берут за ее основу критерии, характерные для химических видов зависимостей. Для интернет-аддиктов будут характерны неадаптивное поведение и отклонения в ряде личностных и социально-психологических показателей (интеллекте, самоконтроле, стилях межличностных отношений, мотивационной структуре, планировании, ценностных ориентациях, копинг-стратегиях). При этом в некоторых случаях зависимость от компьютерных игр рассматривается как частный случай интернет-зависимости.

4. Зависимость от компьютерных игр может определяться через различные критерии — фактор отсутствия контроля за временем; позицию «значимого

другого» не в реальном мире, а в интернет-пространстве; отношения в игре. Психологические характеристики зависимых от компьютерных игр будут также отличаться неадаптивностью (несформированностью образа Я, немотивированностью действий, переоценкой возможностей, несоответствием социальным нормам и т.п.).

5. Тенденции исследований феномена интернет-зависимости заключаются, в первую очередь, в переосмыслении оснований для ее выделения. Интернет является лишь средством, с помощью

которого реализуются различные виды деятельности, а, следовательно, зависимость может развиваться от них, но не от самой Сети. На смену термину «интернет-зависимость» приходят более корректные формулировки — «различная онлайн-активность» и «проблемное использование интернета»; вместо зависимости от компьютерных игр говорят об их различном влиянии и ресурсном потенциале — они могут улучшать когнитивные функции, социальные навыки, условия жизни, удовлетворять ряд потребностей.

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. *Аладышкина А.С.* Современное Интернет-сообщество: Социально-стратификационный анализ: Дис. ... канд. социол. наук. Нижний Новгород, 2006. 156 с.
4. *Андреев И.В.* Формирование психологической устойчивости студентов к негативному влиянию интернет-технологий: Дис. ... канд. психол. наук. Нижний Новгород, 2008. 225 с.
5. *Антоненко А.А.* Интернет-зависимость подростков от компьютерных игр и онлайн-общения: клинико-психологические особенности и профилактика: Дис. ... канд. психол. наук. М., 2014. 105 с.
6. *Асмолов А.Г., Цветкова Н.А., Цветков А.В.* Психологическая модель интернет-зависимости личности // Мир психологии. 2004. № 1. С. 179–193.
7. *Асмолов Г.А., Асмолов А.Г.* Интернет как генеративное пространство: историко-эволюционная перспектива // Вопросы психологии. 2019. № 4. С. 3–28.
8. *Барышев Р.А.* Киберпространство и проблема отчуждения: Дис. ... канд. филос. наук. Красноярск, 2009. 131 с.
9. *Батенова Ю.В.* Особенности развития мышления дошкольника в условиях игровой компьютерной деятельности // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2011. Т. 8. № 4. С. 59–72.
10. *Белавина И.Г.* Восприятие ребенком компьютера и компьютерных игр // Вопросы психологии. 1993. № 3. С. 62–69.
11. *Белинская Е.П.* Психология Интернет-коммуникации. М.: МПСУ; Воронеж: Модек, 2013. 192 с.

12. Беловол Е.В., Колотилова И.В. Разработка опросника для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми // Психологический журнал. 2011. Т. 32. № 6. С. 49–58.
13. Белозеров С.А. Виртуальные миры MMORPG: Часть I. Определение, описание, классификация // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2015. Т. 12. № 1. С. 54–70.
14. Белозеров С.А. Виртуальные миры MMORPG: Часть II. Средство от социального и психологического неблагополучия // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2015. Т. 12. № 1. С. 71–89.
15. Богачева Н.В. Индивидуально-стилевые особенности взрослых игроков (на материале компьютерных игр): Дис. ... канд. психол. наук. М., 2015. 199 с.
16. Богачева Н.В., Войскунский А.Е. Проблема классификации компьютерных игр в контексте психологических исследований геймеров [Электронный ресурс] // Культура и технологии. 2018. Т. 3. Вып. 4. С. 76–89. URL: <http://cat.ifmo.ru/ru/2018/v3-i4/152> (дата обращения: 10.01.2020).
17. Бутаев В.Б. Субъект деятельности в информационном обществе: Дис. ... канд. психол. наук. М., 2003. 135 с.
18. Ван Ш. Интернет-зависимость у участников компьютерных игр (на материале китайской культуры): Дис. ... канд. психол. наук. М., 2013. 213 с.
19. Васильева И.А., Осипова Е.М., Петрова Н.Н. Психологические аспекты применения информационных технологий // Вопросы психологии. 2003. № 3. С. 80–88.
20. Войскунский А.Е. Психология и интернет. М.: Акрополь, 2010. 439 с.
21. Войскунский А.Е. Современные тенденции киберпсихологических исследований // Цифровое общество в культурно-исторической парадигме / Коллективная монография под редакцией Т.Д. Марцинковской, В.Р. Орестовой, О.В. Гавриченко. М.: МПГУ, 2019. С. 6–13.
22. Войскунский А.Е., Евдокименко А.С., Федунина Н.Ю. Сетевая и реальная идентичность: сравнительное исследование // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2013. Т. 10. № 2. С. 98–121.
23. Войскунский А.Е., Митина О.В., Рагимова А.Г. Связь интернет-зависимости с гендером и социальным статусом подростков // Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей / Под общ. ред. Р.В. Ершовой. Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2018. С. 75–80.
24. Гайнуллина Э.Н. Ценность здоровья в структуре ориентаций студентов-геймеров: Дис. ... канд. социол. наук. Уфа, 2010. 153 с.
25. 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/cpr.2018260304.
26. Грищенко А.А. Социокультурные вызовы информационно-сетевой экономики // Философия хозяйства. 2015. № 1 (97). С. 77–83.
27. Гришина А.В. Тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. 2014. № 4. С. 131–141.

28. Данилова М.А. Интернет-социализация студенческой молодежи: специфика мотивации сетевого поведения: Дис. ... канд. социол. наук. Саратов, 2009. 139 с.
29. Демильханова А.М. Влияние виртуальной реальности на образ Я: на примере ролевых компьютерных игр: Дис. ... канд. психол. наук. Бишкек, 2009. 157 с.
30. Детский Рунет 2018: Отраслевой доклад [Электронный ресурс] // Институт исследования Рунета. URL: <http://internetinstitute.ru/wp-content/uploads/2019/02/Detskiy-Runet-2018-Report.pdf> (дата обращения: 10.01.2020).
31. Диагностика зависимости от Интернета: сравнение методических средств [Электронный ресурс] / А.Е. Войскунский [и др.] // Медицинская психология в России: электронный научный журнал. 2015. № 4 (33). URL: http://mprj.ru/archiv_global/2015_4_33/nomer12.php (дата обращения: 10.01.2010).
32. Дмитриев К.Г. Психологические детерминанты Интернет-зависимости в юношеском возрасте: Дис. ... канд. психол. наук. М., 2013. 192 с.
33. Добровидова Н.А. Особенности эмоционально-волевой сферы старшеклассников и студентов с различным уровнем компьютерной игровой активности: Дис. ... канд. психол. наук. Самара, 2013. 192 с.
34. Дрена М.И. Психологическая профилактика Интернет-зависимости у студентов: Дис. ... канд. психол. наук. Ставрополь, 2010. 254 с.
35. Евстигнеева Ю.М. Психологические особенности обращения к компьютерным играм в подростковом возрасте: Дис. ... канд. психол. наук. М., 2003. 168 с.
36. Егоров А., Кузнецова Н., Петрова Е. Особенности личности подростков с Интернет-зависимостью // Вопросы психического здоровья детей и подростков. 2005. Т. 5. № 2. С. 20–27.
37. Егоров А.Ю. Нехимические зависимости. М.: Речь, 2007. 190 с.
38. Егоров А.Ю. Перспективы лечения аддиктивных расстройств: теоретические предпосылки [Электронный ресурс]. URL: <http://www.narcom.ru/publ/info/267> (дата обращения: 10.01.2020).
39. Жизнь без интернета: рай или апокалипсис? [Электронный ресурс] // Аналитический отчет ВЦИОМ. URL: <https://wciom.ru/index.php?id=236&uid=9681> (дата обращения: 10.01.2020).
40. Жичкина А.Е. Взаимосвязь идентичности и поведения в Интернете пользователей юношеского возраста: Дис. ... канд. психол. наук. М., 2001. 199 с.
41. Завалишина О.В. Педагогическая поддержка подростков, склонных к Интернет-зависимости: Дис. ... канд. пед. наук. Курск, 2012. 221 с.
42. Зарецкая О.В. Компьютерная и интернет-зависимость: анализ и систематизация подходов к проблеме [Электронный ресурс] // Психологическая наука и образование psyedu.ru. 2017. Т. 9. № 2. С. 145–165. doi: 10.17759/psyedu.2017090213.
43. Интернет-зависимость и ее взаимосвязь с межполушарной асимметрией и поведенческими особенностями личности [Электронный ресурс] / Л.К. Антропова [и др.] // Медицина и образование в Сибири: Сетевое научное издание. 2011. № 3. URL: http://ngmu.ru/cozo/mos/article/text_full.php?id=489 (дата обращения: 10.01.2020).
44. Коваль Т.В. Личностная сфера подростков, склонных к развитию компьютерной зависимости: Дис. ... канд. психол. наук. М., 2013. 136 с.

45. Козулина Н.С., Карачев А.Ю., Ахмедзянова Е.В. Фаббинг — неблагоприятный фактор в формировании компетенций у студентов вузов // Современные исследования социальных проблем. 2016. № 10 (66). С. 56–65. doi:10.12731/2218-7405-2016-10-56-65.
46. Колотилова И.В. Индивидуально-психологические характеристики подростков, увлеченных ролевыми компьютерными играми: Дис. ... канд. психол. наук. М., 2009. 234 с.
47. 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.
48. Крайнюков С.В. Влияние современных информационных технологий на картину мира человека // Социальная психология и общество. 2019. Т. 10. № 4. С. 23–41. doi:10.17759/sps.2019100403.
49. Крюкова Т.Л., Екимчик О.А. Фаббинг как угроза благополучию близких отношений // Консультативная психология и психотерапия. 2019. Т. 27. № 3. С. 61–76. doi: 10.17759/ cpp.2019270305.
50. Кыштымова И.М., Тимофеев С.Б. Психологическая модель компьютерных игр // Социальная психология и общество. 2019. Т. 10. № 4. С. 160–174. doi:10.17759/sps.2019100411.
51. Лоскутова В.А. Интернет-зависимость как форма нехимических аддиктивных расстройств: Дис. ... канд. мед. наук. Новосибирск, 2004. 157 с.
52. Максимов А.А. Личностные особенности людей с компьютерно-игровой зависимостью: Дис. ... канд. психол. наук. М., 2009. 166 с.
53. Марарица Л.В., Антонова Н.А., Ерицян К.Ю. Общение в интернете: потенциальная угроза или ресурс для личности [Электронный ресурс] // Петербургский психологический журнал. 2013. № 5. С. 1–15. URL: <http://ppj.spbu.ru/index.php/psy/article/view/47/23> (дата обращения: 10.01.2020).
54. 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. doi: 10.17759/sps.2015060308.
55. Методологические подходы к раннему выявлению Интернет-зависимого поведения [Электронный ресурс] / В.Л. Малыгин [и др.] // Медицинская психология в России: электронный научный журнал. 2011. № 6. URL: <http://medpsy.ru> (дата обращения: 10.01.2020).
56. Мирошниченко А.В. Трансформации смысловой сферы юношей с различным уровнем компьютерной зависимости: Дис. ... канд. психол. наук. Ростов-на-Дону, 2010. 174 с.
57. Мойсеева Т.Б. Информационные технологии как средство трансформации повседневной жизни человека: философско-антропологический анализ: Дис. ... канд. филос. наук. Ростов-на-Дону, 2008. 149 с.
58. Морозова О.А. Психологические исследования видеоигр: урок западной науки [Электронный ресурс] // Вопросы психологии. 2019. № 5. С. 84–96.
59. Москвин В.А., Москвина Н.В., Шумова Н.С. Асимметрии и индивидуальные особенности студентов с проявлениями интернет-зависимости // Мир науки, культуры, образования. 2018. № 4 (71). С. 347–349.

60. *Мураткина Ю.Н.* Взаимосвязь компьютерной зависимости и совладающего поведения подростков: Дис. ... канд. психол. наук. Сургут, 2010. 154 с.
61. *Обухова Л.Ф., Ткаченко С.Б.* Возможности использования компьютерных игр для развития перцептивных действий // Психологическая наука и образование. 2008. № 3. С. 49–60.
62. *Омельченко Н.В.* Личностные особенности играющих в компьютерные игры: Дис. ... канд. психол. наук. Краснодар, 2011. 169 с.
63. *Опарина И.Г.* Интернет в современном обществе: Социально-философский анализ: Дис. ... канд. филос. наук. Красноярск, 2005. 142 с.
64. Особенности ценностных ориентаций у подростков с интернет-зависимым поведением [Электронный ресурс] / В.Л. Малыгин [и др.] // Медицинская психология в России: электронный научный журнал. 2015. № 4 (33). URL: http://mprj.ru/archiv_global/2015_4_33/nomer02.php (дата обращения: 10.01.2020).
65. *Польская Н.А., Якубовская Д.К.* Влияние социальных сетей на самоповреждающее поведение у подростков // Консультативная психология и психотерапия. 2019. Т. 27. № 3. С. 156–174. doi: 10.17759/cpp.20192703010.
66. Развитие интернета в России [Электронный ресурс] // РИА Новости. URL: <https://ria.ru/20100930/280796937.html> (дата обращения: 10.01.2020).
67. *Романов И.В.* Влияние интернет-среды на индивидуально-психологические качества пользователей научно-информационных сайтов: Дис. ... канд. психол. наук. Иваново, 2005. 207 с.
68. *Рубцова О.В.* Цифровые технологии как новое средство опосредования (Часть первая) // Культурно-историческая психология. 2019. Т. 15. № 3. С. 117–124. doi: 10.17759/chp.2019150312.
69. *Рубцова О.В., Панфилова А.С., Артеменков С.Л.* Исследование взаимосвязи личностных особенностей игроков подросткового и юношеского возраста с их поведением в виртуальном пространстве (на примере групповой компьютерной игры «Dota 2») // Психологическая наука и образование. 2018. Т. 23. № 1. С. 137–148. doi: 10.17759/pse.2018230112.
70. *Рыбалтович Д.Г.* Психологические особенности пользователей онлайн-игр с различной степенью игровой аддикции: Дис. ... канд. психол. наук. СПб., 2012. 172 с.
71. *Рыбников В.Ю., Литвиненко О.В., Юренкова В.А.* Распространенность компьютерной игровой зависимости среди населения мегаполиса // Медико-биологические и социально-психологические проблемы безопасности в чрезвычайных ситуациях. 2008. № 4. С. 72–76.
72. *Рыков Ю.Г., Нагорный О.С.* Область интернет-исследований в социальных науках // Социологическое обозрение. 2017. Т. 16. № 3. С. 366–394.
73. *Рягузова Т.В.* Интернет как фактор социокультурного развития российского общества: Дис. ... канд. социол. наук. М., 2001. 166 с.
74. *Савинская О.Б., Шоташвили В.А.* Влияние увлеченности онлайн-играми на интенсивность коммуникаций и социальные навыки игроков // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. 2013. № 5 (117). С. 123–134.

75. Саглам Ф.А. Педагогические условия коррекции Интернет-аддикции у подростков: Дис. ... канд. пед. наук. Казань, 2009. 214 с.
76. Самелюк М.М. Интернет-досуг в контексте трансформации социального времени: Дис. ... канд. социол. наук. М., 2006. 164 с.
77. Самсонова Н.Н. Взаимосвязь интернет-коммуникаций и социального поведения молодежи: Дис. ... канд. психол. наук. М., 2018. 150 с.
78. Семенова О.Ю. Психофизиологические и психологические особенности подростков с риском различных видов аддикций: Дис. ... канд. психол. наук. СПб., 2012. 189 с.
79. Смирнова Е.А. Особенности семейного воспитания интернет-зависимых подростков // Ярославский педагогический вестник. 2013. Т. 2. № 1. С. 246–252.
80. Смирнова Е.О., Матушкина Н.Ю., Смирнова С.Ю. Виртуальная реальность в раннем и дошкольном детстве // Психологическая наука и образование. 2018. Т. 23. № 3. С. 42–53. doi: 10.17759/pse.2018230304.
81. Смирнова Е.О., Радева Р.Е. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры // Образование и информационная культура. Социологические аспекты. М., 2000. С. 330–336.
82. Собкин В.С., Федотова А.В. Сеть как пространство социализации современного подростка // Консультативная психология и психотерапия. 2019. Т. 27. № 3. С. 119–137. doi: 10.17759/cpp.2019270308.
83. 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.
84. Солдатова Г.У., Вишнева А.Е. Особенности развития когнитивной сферы у детей с разной онлайн-активностью: есть ли золотая середина? // Консультативная психология и психотерапия. 2019. Т. 27. № 3. С. 97–118. doi: 10.17759/cpp.2019270307.
85. Сорокина А.Б. Интернет в жизни современных подростков: проблема и ресурс // Современная зарубежная психология. 2015. Т. 4. № 1. С. 45–64.
86. Татарко А.Н., Миронова А.А., Макласова Е.В. Индивидуальные ценности и активность использования интернета: сопоставление России и Европейских стран // Социальная психология и общество. 2019. Т. 10. № 4. С. 77–95. doi: 10.17759/sps.2019100406.
87. Туякбасарова Н.А. Интернет-коммуникации как средство формирования ценностных ориентаций личности студента: Дис. ... канд. социол. наук. Курск, 2006. 176 с.
88. Угольков Н.В. Интернет как институт социализации старших школьников: Дис. ... канд. пед. наук. М., 2012. 197 с.
89. Устав Всемирной организации здравоохранения [Электронный ресурс]. URL: <https://www.who.int/ru/about/who-we-are/constitution> (дата обращения: 10.01.2020).
90. Фролов В.А. Педагогические условия профилактики виртуальной аддикции старших школьников: Дис. ... канд. пед. наук. М., 2010. 238 с.
91. Хасанова И.И., Котова С.С. Взаимосвязь интернет-зависимости с совладающим и отклоняющимся поведением учащейся молодежи // Образование и наука. 2017. Т. 19. № 4. С. 146–168. doi: 10.17853/1994-5639-2017-4-146-168.

92. Холмогорова А.Б., Герасимова А.А. Психологические факторы проблемного использования Интернета у девушек подросткового и юношеского возраста // Консультативная психология и психотерапия. 2019. Т. 27. № 3. С. 138–155. doi: 10.17759/cpp.2019270309.
93. Хомерики Н.С. Индивидуально-психологические особенности подростков с интернет-зависимым поведением: Дис. ... канд. социол. наук. СПб., 2013. 186 с.
94. Худяков А.В., Урсу А.В., Старченкова А.М. Компьютерная игровая зависимость, клиника, динамика и эпидемиология [Электронный ресурс] // Медицинская психология в России: электронный научный журнал. 2015. № 4(33). URL: http://mprj.ru/archiv_global/2015_4_33/nomer03.php (дата обращения: 10.01.2020).
95. Цой Н.А. Социальные факторы феномена интернет-зависимости: Дис. ... канд. социол. наук. Владивосток, 2011. 206 с.
96. Шайдулина А.Ф. Особенности клиники и лечения пациентов с патологической склонностью к азартным играм и компьютерной зависимости: Дис. ... канд. мед. наук. СПб., 2004. 144 с.
97. Шмелев А.Г. Мир поправимых ошибок // Вычислительная техника и ее применение. 1988. № 3. С. 16–84.
98. Юрков А.А. Виртуальная компьютерная реальность: негативные и позитивные формы межсубъектных взаимосвязей: Дис. ... канд. филос. наук. М., 2013. 212 с.
99. Юрьева Л.Н., Большот Т.Ю. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика. Днепропетровск: Пороги, 2006. 196 с.
100. Marker C., Gnamb T., Appel M. Active on Facebook and Failing at School? Meta-Analytic Findings on the Relationship Between Online Social Networking Activities and Academic Achievement // Educational Psychology Review. September 2018. Vol. 30. Issue 3. P. 651–677.

References

1. Avetisova A.A. Psikhologicheskie osobennosti igrokov v komp'yuternye igry [Psychological features 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.
2. Aysina R.M., Nesterova A.A. 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., abstr. in Engl.)
3. Aladyshkina A.S. Sovremennoe Internet-soobshchestvo: Sotsial'no-stratifikatsionnyi analiz: Dis. kand. sotsiol. nauk [The Modern Online Community: Social Stratification Analysis. PhD (Sociology) diss.]. Nizhnii Novgorod, 2006. 156 p.
4. Andreev I.V. Formirovanie psikhologicheskoi ustoichivosti studentov k negativnomu vliyaniyu internet-tekhnologii. Dis. kand. psikhol. nauk [The formation of psychological stability of students to the negative impact of Internet technologies. PhD (Psychology) diss.]. Nizhnii Novgorod, 2008. 225 p.

5. Antonenko A.A. Internet-zavisimost' podrostkov ot komp'yuternykh igr i onlain-obshcheniya: kliniko-psikhologicheskie osobennosti i profilaktika. Dis. kand. psikhol. Nauk [Internet addiction of adolescents to computer games and online communication: clinical and psychological features and prevention. PhD (Psychology) diss.]. Moscow, 2014. 105 p.
6. Asmolov A.G., Tsvetkova N.A., Tsvetkov A.V. Psikhologicheskaya model' internet-zavisimosti lichnosti [The psychological model of personality Internet addiction]. *Mir psikhologii* [World of Psychology], 2004, no. 1, pp. 179–193.
7. Asmolov G.A., Asmolov A.G. Internet kak generativnoe prostranstvo: istoriko-evolyutsionnaya perspektiva [The Internet as a Generative Space: A Historical and Evolutionary Perspective]. *Voprosy psikhologii* [Psychology Issues], 2019, no. 4, pp. 3–28.
8. Baryshev R.A. Kiberprostranstvo i problema otchuzhdeniya. Dis. kand. filos. nauk [Cyberspace and the Problem of Alienation. PhD (Philosophical Sciences) diss.]. Krasnoyarsk, 2009. 131 p.
9. Batenova Yu.V. Osobennosti razvitiya myshleniya doshkol'nika v usloviyakh igrovoi komp'yuternoï deyatel'nosti [Features of the development of thinking of a preschooler in the conditions of computer game activity]. *Psikhologiya. Zhurnal Vysshei shkoly ekonomiki* [Psychology. Journal of the Higher School of Economics], 2011. Vol. 8, no. 4, pp. 59–72.
10. Belavina I.G. Vospriyatie rebenkom komp'yutera i komp'yuternykh igr [Child perception of computer and computer games]. *Voprosy psikhologii* [Psychology Issues], 1993, no. 3, pp. 62–69.
11. Belinskaya E.P. Psikhologiya Internet-kommunikatsii [Psychology of Internet Communication]. Moscow: MPSU; Voronezh: Modek, 2013. 192 p.
12. Belovol E.V., Kolotilova I.V. Razrabotka oprosnika dlya otsenki stepeni uvlechennosti rolevymi komp'yuternymi igrami [Development of a questionnaire to assess the degree of enthusiasm for role-playing computer games]. *Psikhologicheskii zhurnal* [Psychological Journal], 2011. Vol. 32, no. 6, pp. 49–58.
13. Belozеров S.A. Virtual'nye miry MMORPG: Chast' I. Opredelenie, opisanie, klassifikatsiya [Virtual Worlds MMORPG: Part I. Definition, description, classification]. *Psikhologiya. Zhurnal Vysshei shkoly ekonomiki* [Psychology. Journal of the Higher School of Economics], 2015. Vol. 12, no. 1, pp. 54–70.
14. Belozеров S.A. Virtual'nye miry MMORPG: Chast' II. Sredstvo ot sotsial'nogo i psikhologicheskogo neblagopoluchiya [Virtual Worlds MMORPG: Part II. The remedy for social and psychological distress]. *Psikhologiya. Zhurnal Vysshei shkoly ekonomiki* [Psychology. Journal of the Higher School of Economics], 2015. Vol. 12, no. 1, pp. 71–89.
15. Bogacheva N.V. Individual'no-stilevye osobennosti vzroslykh igrokov (na materiale komp'yuternykh igr). Dis. kand. psikhol. nauk [Individual-style features of adult players (based on computer games). PhD (Psychology) diss.]. Moscow, 2015. 199 p.
16. Bogacheva N.V., Voiskunskii A.E. Problema klassifikatsii komp'yuternykh igr v kontekste psikhologicheskikh issledovaniï geimerov [Elektronnyi resurs] [The problem of the classification of computer games in the context of psychological research by gamers]. *Kul'tura i tekhnologii* [Culture and Technology], 2018. Vol. 3, pp. 76–89. URL: <http://cat.ifmo.ru/ru/2018/v3-i4/152> (Accessed: 10.01.2020).

17. Butaev V.B. Sub"ekt deyatel'nosti v informatsionnom obshchestve. Dis. kand. psikhol. nauk [Subject of activity in the information society. PhD (Psychology) diss.]. Moscow, 2003. 135 p.
18. Van Sh. Internet-zavisimost' u uchastnikov komp'yuternykh igr (na materiale kitaiskoi kul'tury). Dis. kand. psikhol. nauk [Participants in computer games using Internet addiction (based on Chinese culture). PhD (Psychology) diss.]. Moscow, 2013. 213 p.
19. Vasil'eva I.A., Osipova E.M., Petrova N.N. Psikhologicheskie aspekty primeneniya informatsionnykh tekhnologii [Psychological aspects of the use of information technology]. *Voprosy psikhologii* [Psychology Issues], 2003, no. 3, pp. 80–88.
20. Voiskunskii A.E. Psikhologiya i internet [Psychology and the Internet]. Moscow: Akropol', 2010. 439 p.
21. Voiskunskii A.E. Sovremennye tendentsii kiberpsikhologicheskikh issledovaniy [Current trends in cyberpsychological research]. In T.D. Martsinkovskaya (eds.) *Tsifrovoe obshchestvo v kul'turno-istoricheskoi paradigme* [Digital society in the cultural-historical paradigm]. Moscow: MPGU, 2019, pp. 6–13.
22. Voiskunskii A.E., Evdokimenko A.S., Fedunina N.Yu. Setevaya i real'naya identichnost': sravnitel'noe issledovanie [Network and real identity: a comparative study]. *Psikhologiya. Zhurnal Vyssei shkoly ekonomiki* [Psychology. Journal of the Higher School of Economics], 2013. Vol. 10, no. 2, pp.98–121.
23. Voiskunskii A.E., Mitina O.V., Ragimova A.G. Svyaz' internet-zavisimosti s genderom i sotsial'nym statusom podrostkov [The relationship of Internet addiction with the gender and social status of adolescents]. In R.V. Ershova (ed.), *Tsifrovoe obshchestvo kak kul'turno-istoricheskii kontekst razvitiya cheloveka: sbornik nauchnykh statei* [Digital society as a cultural-historical context of human development: a collection of scientific articles]. Kolomna: Gosudarstvennyi sotsial'no-gumanitarnyi universitet, 2018, pp. 75–80.
24. Gainullina E.N. Tsennost' zdorov'ya v strukture orientatsii studentov-geimerov. Dis. kand. sotsiol. nauk [The value of health in the structure of orientations of gamer students. PhD (Sociology) diss.]. Ufa, 2010. 153 p.
25. Gerasimova A.A., Kholmogorova A.B. The Generalized Problematic Internet Use Scale 3 Modified Version: Approbation and Validation on the 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., abstr. in Engl.)
26. Gritsenko A.A. Sotsiokul'turnye vyzovy informatsionno-setevoi ekonomiki [Sociocultural challenges of the information and network economy]. *Filosofiya khozyaistva* [Philosophy of Economics], 2015. Vol. 1 (97), pp. 77–83.
27. Grishina A.V. Test-oprosnik stepeni uvlechennosti mladshikh podrostkov komp'yuternymi igrami [Test questionnaire for the degree of enthusiasm of younger adolescents for computer games]. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 14. Psikhologiya* [The Moscow University Herald. Series 14. Psychology], 2014. Vol. 14, no. 4, pp. 131–141.
28. Danilova M.A. Internet-sotsializatsiya studencheskoi molodezhi: spetsifika motivatsii setevogo povedeniya. Dis. kand. sotsiol. nauk [Internet socialization of students: the specifics of motivating network behavior. PhD (Sociology) diss.]. Saratov, 2009. 139 p.

29. Demil'khanova A.M. Vliyanie virtual'noi real'nosti na obraz Ya: na primere rolevykh komp'yuternykh igr. Dis. kand. psikhol. nauk [The influence of virtual reality on the image of the self: the example of role-playing computer games. PhD (Psychology) diss.]. Bishkek, 2009. 157 p.
30. Detskii Runet 2018: Otrasevoi doklad [Elektronnyi resurs] [Children's Runet 2018: Industry Report]. *Institut issledovaniya Runeta [Runet Research Institute]*. URL: <http://internetinstitute.ru/wp-content/uploads/2019/02/Detskiy-Runet-2018-Report.pdf> (Accessed: 10.01.2020).
31. Voiskunskii A.E. et al. Diagnostika zavisimosti ot Interneta: sravnenie metodicheskikh sredstv [Elektronnyi resurs] [Internet Addiction Diagnostics: Comparison]. *Meditinskaya psikhologiya v Rossii: elektronnyi nauchnyi zhurnal [Medical Psychology in Russia: an electronic scientific journal]*, 2015, no. 4(33). URL: http://mprj.ru/archiv_global/2015_4_33/nomer12.php (Accessed: 10.01.2010).
32. Dmitriev K.G. Psikhologicheskie determinanty Internet-zavisimosti v yunosheskom vozraste. Dis. kand. psikhol. nauk [Psychological determinants of Internet addiction in adolescence. PhD (Psychology) diss.]. Moscow, 2013. 192 p.
33. Dobrovidova N.A. Osobennosti emotsional'no-volevoi sfery starsheklassnikov i studentov s razlichnym urovnem komp'yuterno-igrovoi aktivnosti. Dis. kand. psikhol. nauk [Features of the emotional-volitional sphere of high school students and students with different levels of computer game activity. PhD (Psychology) diss.]. Samara, 2013. 192 p.
34. Drepa M.I. Psikhologicheskaya profilaktika Internet-zavisimosti u studentov. Dis. kand. psikhol. nauk [Psychological prevention of Internet addiction in students. PhD (Psychology) diss.]. Stavropol', 2010. 254 p.
35. Evstigneeva Yu.M. Psikhologicheskie osobennosti obrashcheniya k komp'yuternym igram v podrostkovom vozraste. Dis. kand. psikhol. nauk [Psychological features of the appeal to computer games in adolescence. PhD (Psychology) diss.]. Moscow, 2003. 168 p.
36. Egorov A., Kuznetsova N., Petrova E. Osobennosti lichnosti podrostkov s Internet-zavisimost'yu [Features of the personality of adolescents with Internet addiction]. *Voprosy psikhicheskogo zdorov'ya detei i podrostkov [Mental health issues for children and adolescents]*, 2005. Vol. 5, no. 2, pp. 20–27.
37. Egorov A.Yu. Nekhimicheskie zavisimosti [Chemical dependencies]. Moscow: Rech', 2007. 190 p.
38. Egorov A.Yu. Perspektivy lecheniya addiktivnykh rasstroistv: teoreticheskie predposylki [Elektronnyi resurs] [Prospects for the treatment of addictive disorders: theoretical background]. URL: <http://www.narcom.ru/publ/info/267> (Accessed: 10.01.2020).
39. Zhizn' bez interneta: rai ili apokalipsis? [Elektronnyi resurs] [Life without the Internet: paradise or apocalypse?]. *Analiticheskii otchet VTSIOM [VTSIOM analytical report]*. URL: <https://wciom.ru/index.php?id=236&uid=9681> (Accessed 10.01.2020).
40. Zhichkina A.E. Vzaimosvyaz' identichnosti i povedeniya v Internete pol'zovatelei yunosheskogo vozrasta. Dis. kand. psikhol. nauk [The relationship of identity and online behavior of youth users. PhD (Psychology) diss.]. Moscow, 2001. 199 p.

41. Zavalishina O.V. Pedagogicheskaya podderzhka podrostkov, sklonnykh k Internet-zavisimosti. Dis. kand. ped. nauk [Educational support for adolescent addicted Internet users. PhD (Pedagogy) diss.]. Kursk, 2012. 221 p.
42. Zaretskaya O.V. Komp'yuternaya i internet-zavisimost': analiz i sistematizatsiya podkhodov k problem [Elektronnyi resurs] [Computer and Internet addiction: analysis and systematization of approaches to the problem]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie psyedu.ru* [Psychological science and education psyedu.ru], 2017. Vol. 9, no. 2, pp. 145–165. (In Russ., Abstr. in Engl.). doi: 10.17759/psyedu.2017090213.
43. Antropova L.K. et all. Internet-zavisimost' i ee vzaimosvyaz' s mezhpolusharnoi asimmetriei i povedencheskimi osobennostyami lichnosti [Elektronnyi resurs] [Internet addiction and its relationship with interhemispheric asymmetry and personality behaviors]. *Meditsina i obrazovanie v Sibiri: Setevoe nauchnoe izdanie* [Medicine and Education in Siberia: Network Scientific Edition], 2011, no. 3. URL: http://ngmu.ru/cozo/mos/article/text_full.php?id=489 (Accessed: 10.01.2020).
44. Koval' T.V. Lichnostnaya sfera podrostkov, sklonnykh k razvitiyu komp'yuternoï zavisimosti. Dis. kand. psikh. nauk [The personal sphere of adolescents prone to the development of computer addiction. PhD (Psychology) diss.]. Moscow, 2013. 136 p.
45. Kozulina N.S., Karachev A.Yu., Akhmedzyanova E.V. Fabbing – neblagopriyatnyi faktor v formirovanii kompetentsii u studentov vuzov [Fabbing is an unfavorable factor in the formation of competencies among university students]. *Sovremennyye issledovaniya sotsial'nykh problem* [Modern Studies of Social Problems], 2016, no. 10 (66), pp. 56–65. doi:10.12731/2218-7405-2016-10-56-65.
46. Kolotilova I.V. Individual'no-psikhologicheskie kharakteristiki podrostkov, uvlechennykh rolevymi komp'yuternymi igrami. Dis. kand. psikh. nauk [The individual psychological characteristics of adolescents keen on role-playing computer games. PhD (Psychology) diss.]. Moscow, 2009. 234 p.
47. Kochetkov N.V. 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., abstr. in Engl.).
48. Krainyukov S.V. Influence of modern information technologies on the worldview. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo* [Social Psychology and Society], 2019. Vol. 10, no. 4, pp. 23–41. doi:10.17759/sps.2019100403. (In Russ., abstr. in Engl.).
49. Kryukova T.L., Ekimchik O.A. Phubbing as a Possible Threat to Close Relationships' Welfare. *Konsul'tativnaya psikhologiya i psikhoterapiya* [Counseling Psychology and Psychotherapy], 2019. Vol. 27, no. 3, pp. 61–76. doi:10.17759/cpp.2019270305. (In Russ., abstr. in Engl.).
50. Kyshtymova I.M., Timofeev S.B. Psychological master form of computer games. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo* [Social Psychology and Society], 2019. Vol. 10, no. 4, pp. 160–174. doi:10.17759/sps.2019100411. (In Russ., abstr. in Engl.).
51. Loskutova V.A. Internet-zavisimost' kak forma nekhimicheskikh addiktivnykh rasstroistv. Dis. kand. med. nauk [Internet addiction as a form of non-chemical addictive disorders. MD diss.]. Novosibirsk, 2004. 157 p.

52. Maksimov A.A. Lichnostnye osobennosti lyudei s komp'yuterno-igrovoi zavisimost'yu. Dis. kand. psikhol. nauk [Personal characteristics of people with computer-gaming addiction. PhD (Psychology) diss.]. Moscow, 2009. 166 p.
53. Mararitsa L.V., Antonova N.A., Eritsyayn K.Yu. Obshchenie v internete: potentsial'naya ugroza ili resurs dlya lichnosti [Elektronnyi resurs] [Communication on the Internet: a potential threat or resource for the individual]. *Peterburgskii psikhologicheskii zhurnal* [*Petersburg Psychological Journal*], 2013, no. 5, pp. 1–15. URL: <http://ppj.spbu.ru/index.php/psy/article/view/47/23> (Accessed: 10.01.2020).
54. Marinova T.Y., Zaretskaya O.V. Social Psychological Aspects of Addiction to Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo* [*Social Psychology and Society*], 2015. Vol. 6, no. 3, pp. 109–119. doi:10.17759/sps.2015060308. (In Russ., abstr. in Engl.)
55. Malygin V.L. et all. Metodologicheskie podkhody k rannemu vyyavleniyu Internet-zavisimogo povedeniya [Elektronnyi resurs] [Methodological Approaches to the Early Detection of Internet-Dependent Behavior]. *Meditsinskaya psikhologiya v Rossii: elektronnyi nauchnyi zhurnal* [*Medical Psychology in Russia: an electronic scientific journal*], 2011, no. 6, URL: <http://medpsy.ru> (Accessed: 10.01.2020).
56. Miroshnichenko A.V. Transformatsii smyslovoi sfery yunoshei s razlichnym urovnem komp'yuterno zavisimosti. Dis. kand. psikhol. nauk [Transformations of the semantic sphere of young men with different levels of computer addiction. PhD (Psychology) diss.]. Rostov-na-Donu, 2010. 174 p.
57. Moiseeva T.B. Informatsionnye tekhnologii kak sredstvo transformatsii povsednevnoi zhizni cheloveka: filosofsko-antropologicheskii analiz. Dis. kand. filos. nauk [Information technology as a means of transforming human everyday life: philosophical and anthropological analysis. PhD (Philosophical Sciences) diss.]. Rostov-na-Donu, 2008. 149 p.
58. Morozova O.A. Psikhologicheskie issledovaniya videoigr: urok zapadnoi nauki [Elektronnyi resurs] [Psychological studies of video games: a lesson in Western science]. *Voprosy psikhologii* [*Psychology Issues*], 2019, no. 5, pp. 84–96.
59. Moskvina V.A., Moskvina N.V., Shumova N.S. Asimmetrii i individual'nye osobennosti studentov s proyavleniyami internet-zavisimosti [Asymmetries and individual characteristics of students with manifestations of Internet addiction]. *Mir nauki, kul'tury, obrazovaniya* [*World of science, culture, education*], 2018, no. 4 (71), pp. 347–349.
60. Muratkina Yu.N. Vzaimosvyaz' komp'yuterno zavisimosti i sovladayushchego povedeniya podrostkov. Dis. kand. psikhol. nauk [The relationship of computer addiction and coping behavior of adolescents. PhD (Psychology) diss.]. Surgut, 2010. 154 p.
61. Obukhova L.F., Tkachenko S.B. Vozmozhnosti ispol'zovaniya komp'yuternykh igr dlya razvitiya pertseptivnykh deistvii [Possibilities of using computer games for the development of perceptual actions]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie* [*Psychological Science and Education*], 2008, no. 3, pp. 49–60. (In Russ., Abstr. in Engl.).
62. Omel'chenko N.V. Lichnostnye osobennosti igrayushchikh v komp'yuternye igry. Dis. kand. psikhol. nauk [Personal features of playing computer games. PhD (Psychology) diss.]. Krasnodar, 2011. 169 p.

63. Oparina I.G. Internet v sovremennom obshchestve: Sotsial'no-filosofskii analiz. Dis. kand. filos. nauk [Internet in modern society: Socio-philosophical analysis. PhD (Philosophical Sciences) diss.]. Krasnoyarsk, 2005. 142 p.
64. Malygin V.L. et all. Osobennosti tsennostnykh orientatsii u podrostkov s internet-zavisimym povedeniem [Elektronnyi resurs] [Features of value orientations in adolescents with Internet-dependent behavior]. *Meditsinskaya psikhologiya v Rossii: elektronnyi nauchnyi zhurnal* [Medical Psychology in Russia: an electronic scientific journal], 2015, no. 4 (33), URL: http://mprj.ru/archiv_global/2015_4_33/nomer02.php (Accessed: 10.01.2020).
65. Polskaya N., Yakubovskaya D.K. The Impact of Social Media Platforms on Self-Injurious Behavior in Adolescents. *Konsul'tativnaya psikhologiya i psikhoterapiya* [Counseling Psychology and Psychotherapy], 2019. Vol. 27, no. 3, pp. 156–174. doi:10.17759/cpp.2019270310. (In Russ., abstr. in Engl.)
66. Razvitie interneta v Rossii [Elektronnyi resurs] [Internet development in Russia]. *RIA Novosti* [RIA News]. URL: <https://ria.ru/20100930/280796937.html> (Accessed 10.01.2020).
67. Romanov I.V. Vliyanie internet-sredy na individual'no-psikhologicheskie kachestva pol'zovatelei nauchno-informatsionnykh saitov. Dis. kand. psikhol. nauk [The influence of the Internet environment on the individual psychological qualities of users of scientific information sites. PhD (Psychology) diss.]. Ivanovo, 2005. 207 p.
68. Rubtsova O.V. 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., abstr. in Engl.)
69. Rubtsova O.V., Panfilova A.S., Artemenkov S.L. Relationship between Personality Traits and Online Behaviour in Adolescents and Young Adults: A Research on Dota 2 Players. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie* [Psychological Science and Education], 2018. Vol. 23, no. 1, pp. 137–148. doi:10.17759/pse.2018230112. (In Russ., abstr. in Engl.)
70. Rybaltovich D.G. Psikhologicheskie osobennosti pol'zovatelei onlain-igr s razlichnoi stepen'yu igrovoi addiktсии. Dis. kand. psikhol. nauk [Psychological characteristics of users of online games with varying degrees of addiction. PhD (Psychology) diss.]. Saint Petersburg, 2012. 172 p.
71. Rybnikov V.Yu., Litvinenko O.V., Yurenkova V.A. Rasprostranennost' komp'yuterno-igrovoi zavisimosti sredi naseleniya megapolisa [The prevalence of computer gaming addiction among the population of a metropolis]. *Mediko-biologicheskie i sotsial'no-psikhologicheskie problemy bezopasnosti v chrezvychainykh situatsiyakh* [Biomedical and socio-psychological safety problems in emergency situations], 2008, no. 4, pp. 72–76.
72. Rykov Yu.G., Nagornyi O.S. Oblast' internet-issledovaniy v sotsial'nykh naukakh [The field of Internet research in the social sciences]. *Sotsiologicheskoe obozrenie* [Sociological Review], 2017. Vol. 16, no. 3, pp. 366–394.
73. Ryaguzova T.V. Internet kak faktor sotsiokul'turnogo razvitiya rossiiskogo obshchestva. Dis. kand. sotsiol. nauk [The Internet as a factor in the sociocultural development of Russian society. PhD (Sociology) diss.]. Moscow, 2001. 166 p.
74. Savinskaya O.B., Shotashvili V.A. Vliyanie uvlechennosti onlain-igrami na intensivnost' kommunikatsii i sotsial'nye navyki igrokov [The influence of enthusiasm for

online games on the intensity of communications and social skills of players]. *Monitoring obshchestvennogo mneniya: ekonomicheskie i sotsial'nye peremeny* [Monitoring of public opinion: economic and social changes], 2013, no. 5 (117), pp. 123–134.

75. Saglam F.A. Pedagogicheskie usloviya korrektsii Internet-addiktsii u podrostkov. Dis. kand. ped. nauk [Pedagogical conditions for the correction of Internet addiction in adolescents. PhD (Pedagogy) diss.]. Kazan', 2009. 214 p.

76. Samelyuk M.M. Internet-dosug v kontekste transformatsii sotsial'nogo vremeni. Dis. ... kand. sotsiol. nauk [Internet leisure in the context of the transformation of social time. PhD (Sociology) diss.]. Moscow, 2006. 164 p.

77. Samsonova N.N. Vzaimosvyaz' internet-kommunikatsii i sotsial'nogo povedeniya molodezhi. Dis. kand. psikholog. nauk [The relationship of Internet communications and social behavior of youth. PhD (Psychology) diss.]. Moscow, 2018. 150 p.

78. Semenova O.Yu. Psikhofiziologicheskie i psikhologicheskie osobennosti podrostkov s riskom razlichnykh vidov addiktsii. Dis. kand. psikholog. nauk [Psychophysiological and psychological characteristics of adolescents at risk of various types of addictions. PhD (Psychology) diss.]. Saint Petersburg, 2012. 189 p.

79. Smirnova E.A. Osobennosti semeinogo vospitaniya internet-zavisimykh podrostkov [Features of family education of Internet-dependent adolescents]. *Yaroslavskii pedagogicheskii vestnik* [Yaroslavl Pedagogical Bulletin], 2013. Vol. 2, no. 1, pp. 246–252.

80. Smirnova E.O., Matushkina N.Y., Smirnova S.Y. Virtual Reality in Early and Preschool Childhood. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie* [Psychological Science and Education], 2018. Vol. 23, no. 3, pp. 42–53. doi:10.17759/pse.2018230304. (In Russ., abstr. in Engl.)

81. Smirnova E.O., Radeva R.E. Psikhologicheskie osobennosti komp'yuternykh igr: novyi kontekst detskoi subkul'tury [Psychological features of computer games: a new context for children's subculture]. *Obrazovanie i informatsionnaya kul'tura. Sotsiologicheskie aspekty* [Education and Information Culture. Sociological aspects], Moscow, 2000, pp. 330–336.

82. Sobkin V.S., Fedotova A.V. Social Media as a Field of a Modern Teenager's Socialization. *Konsul'tativnaya psikhologiya i psikhoterapiya* [Counseling Psychology and Psychotherapy], 2019. Vol. 27, no. 3, pp. 119–137. doi:10.17759/cpp.2019270308. (In Russ., abstr. in Engl.)

83. Soldatova G.U. Digital socialization in the cultural-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., abstr. in Engl.)

84. Soldatova G.U., Vishneva A.E. Features of the Development of the Cognitive Sphere in Children with Different Online Activities: Is There a Golden Mean? *Konsul'tativnaya psikhologiya i psikhoterapiya* [Counseling Psychology and Psychotherapy], 2019. Vol. 27, no. 3, pp. 97–118. doi:10.17759/cpp.2019270307. (In Russ., abstr. in Engl.)

85. Sorokina A.B. Internet in the lives of children and adolescents: problems and resources [Elektronnyi resurs]. *Sovremennaya zarubezhnaya psikhologiya* [Journal of Modern Foreign Psychology], 2015. Vol. 4, no. 1, pp. 45–64. (In Russ., abstr. in Engl.)

86. Tatarko A.N., Mironova A.A., Maklasova E.V. Individual values and Internet use: comparison of Russia and European countries. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo*

- [*Social Psychology and Society*], 2019. Vol. 10, no. 4, pp. 77–95. doi:10.17759/sps.2019100406. (In Russ., abstr. in Engl.)
87. Tuyakbasarova N.A. Internet-kommunikatsii kak sredstvo formirovaniya tsennostnykh orientatsii lichnosti studenta. Dis. kand. sotsiol. nauk [Internet communications as a means of forming value orientations of a student's personality. PhD (Sociology) diss.]. Kursk, 2006. 176 p.
88. Ugol'kov N.V. Internet kak institut sotsializatsii starshikh shkol'nikov. Dis. kand. ped. nauk [The Internet as an Institute for the Socialization of High School Students. PhD (Pedagogy) diss.]. Moscow, 2012. 197 p.
89. Ustav Vsemirnoi organizatsii zdavookhraneniya [Elektronnyi resurs] [Charter of the World Health Organization]. URL: <https://www.who.int/ru/about/who-we-are/constitution> (Accessed 10.01.2020).
90. Frolov V.A. Pedagogicheskie usloviya profilaktiki virtual'noi addiktsii starshikh shkol'nikov. Dis. kand. ped. nauk [Pedagogical conditions for the prevention of virtual addiction of high school students. PhD (Pedagogy) diss.]. Moscow, 2010. 238 p.
91. Khasanova I.I., Kotova S.S. Vzaimosvyaz' internet-zavisimosti s sovladayushchim i otklonyayushchimsya povedeniem uchashcheisya molodezhi [The relationship of Internet addiction with coping and deviant behavior of student youth]. *Obrazovanie i nauka [Education and Science]*, 2017. Vol. 19, no. 4. pp. 146–168. doi:10.17853/1994-5639-2017-4-146-168
92. Kholmogorova A.B., Gerasimova A.A. Psychological Factors of Problematic Internet Use in Adolescent and Young Girls. *Konsul'tativnaya psikhologiya i psikhoterapiya [Counseling Psychology and Psychotherapy]*, 2019. Vol. 27, no. 3, pp. 138–155. doi:10.17759/cpp.2019270309. (In Russ., abstr. in Engl.)
93. Khomeriki N.S. Individual'no-psikhologicheskie osobennosti podrostkov s internet-zavisimym povedeniem. Dis. kand. sotsiol. nauk [Individual psychological characteristics of adolescents with Internet-dependent behavior. PhD. (Sociology) diss.]. Saint Petersburg, 2013. 186 p.
94. Khudyakov A.V., Ursu A.V., Starchenkova A.M. Komp'yuternaya igrovaya zavisimost', klinika, dinamika i epidemiologiya [Elektronnyi resurs] [Computer game addiction, clinic, dynamics and epidemiology]. *Meditsinskaya psikhologiya v Rossii: elektronnyi nauchnyi zhurnal [Medical Psychology in Russia: electronic scientific journal]*, 2015, no. 4(33), URL: http://mprj.ru/archiv_global/2015_4_33/nomer03.php (Accessed: 10.01.2020).
95. Tsoi N.A. Sotsial'nye faktory fenomena internet-zavisimosti. Dis. kand. sotsiol. nauk [Social factors of the phenomenon of Internet addiction. PhD (Sociology) diss.]. Vladivostok, 2011. 206 p.
96. Shaidulina A.F. Osobennosti kliniki i lecheniya patsientov s patologicheskoi sklonnost'yu k azartnym igram i komp'yuternoii zavisimost'yu. Dis. kand. med. nauk [Features of the clinic and treatment of patients with pathological addiction to gambling and computer addiction. MD diss.]. Saint Petersburg, 2004. 144 p.
97. Shmelev A.G. Mir popravimyykh oshibok [World of fixable errors]. *Vychislitel'naya tekhnika i ee primeneniye [Computing and its application]*, 1988, no. 3, pp. 16–84.
98. Yurkov A.A. Virtual'naya komp'yuternaya real'nost': negativnye i pozitivnye formy mezhsob'ektnyykh vzaimosvyazei. Dis. kand. filos. nauk [Virtual computer reality: negative

and positive forms of intersubjective relationships. PhD (Philosophical Sciences) diss.]. Moscow, 2013. 212 p.

99. Yur'eva L.N., Bol'bot T.Yu. Komp'yuternaya zavisimost': formirovanie, diagnostika, korrektsiya i profilaktika [Computer addiction: formation, diagnosis, correction and prevention]. Dnepropetrovsk: Porogi, 2006. 196 p.

100. Marker C., Gnamb T., Appel M. Active on Facebook and Failing at School? Meta-Analytic Findings on the Relationship Between Online Social Networking Activities and Academic Achievement. *Educational Psychology Review*. September 2018. Vol. 30, Issue 3, pp. 651–677. (In Engl.).

Информация об авторах

Кочетков Никита Владимирович, кандидат психологических наук, доцент, доцент кафедры теоретических основ социальной психологии, факультет социальной психологии, 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

Information about the authors

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

Получена 09.01.2020

Received 09.01.2020

Принята в печать 21.02.2020

Accepted 21.02.2020