

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ | PSYCHOLOGICAL SAFETY
OF DIGITAL TECHNOLOGIES

Компьютерно-игровая зависимость у студентов

Стельмах С.А.

Восточно-Казахстанский университет имени Сарсена Аманжолова (ВКУ им. С. Аманжолова), г. Усть-Каменогорск, Казахстан
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3383-4189>, e-mail: stelmah_svetlana@mail.ru

Керимова Я.А.

Восточно-Казахстанский университет имени Сарсена Аманжолова (ВКУ им. С. Аманжолова), г. Усть-Каменогорск, Казахстан
e-mail: svbvbb@mail.ru

Статья посвящена такой актуальной для современного информационного общества проблеме как компьютерная игровая зависимость. Определения масштабов проблемы игровой зависимости среди студентов, включая выявление частоты и продолжительности игровой активности, а также проявление агрессивности и состояния подавленности при наличии игровой зависимости. В качестве методов эмпирического исследования был использован авторский опросник «Компьютерно-игровая зависимость» (шкалы зависимости, агрессивности и депрессивности). Метод статистики: ϕ^* критерий Фишера. В исследовании приняли участие студенты 1-4 курсов Восточно-Казахстанского университета имени Сарсена Аманжолова в возрасте от 17 до 35 лет, Всего 198 человек, из которых 77% - женского пола. Приводятся свидетельства связи между компьютерной игровой зависимостью и агрессивностью, указывая на более выраженную агрессивность среди людей с высоким уровнем зависимости от игр. Полученные результаты дают возможность говорить о том, что мужская выборка более подвержена игровой зависимости, а связанные с нею проявления агрессивности могут переходить и в реальную жизнь.

Ключевые слова: компьютерные игры, игровая зависимость, агрессивность, студенты, депрессивность, стресс

Для цитаты: Стельмах С.А. Керимова Я.А. Компьютерно-игровая зависимость у студентов [Электронный ресурс] // Экстремальная психология и безопасность личности. 2024. Том 1. № 2. С. 34–49. DOI:10.17759/epps.2024010203

Computer-gaming addiction among students

Svetlana A. Stelmakh

Sarsen Amanzholov East Kazakhstan University, Ust-Kamenogorsk, Kazakhstan
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3383-4189>, e-mail: stelmah_svetlana@mail.ru

Yasmen A. Kerimova

Sarsen Amanzholov East Kazakhstan University, Ust-Kamenogorsk, Kazakhstan
e-mail: svbvbb@mail.ru

The article addresses the pressing issue of computer gaming addiction in the modern information society. It examines the extent of gambling addiction among students, including identifying the frequency and duration of gaming activity, as well as the manifestation of aggressiveness and depression associated with gambling addiction. The author's "Computer Gaming Addiction" questionnaire, which includes scales of addiction, aggressiveness, and depression, was used as empirical research method. Statistics method: φ^* Fisher criterion. The study involved 1st-4th year students of the East Kazakhstan University named after Sarsen Amanzholov, aged 17 to 35 years. A total of 198 people participated, of which 77% were female. The study provides evidence of a connection between computer gaming addiction and aggression, indicating more pronounced aggressiveness among individuals with high levels of gaming addiction. The results suggest that the male sample is more susceptible to gambling addiction, and the associated aggressiveness can manifest in real life.

Keywords: computer games, gambling addiction, aggressiveness, students, depression, stress

For citation: Stelmakh S.A. Kerimova Y.A. Computer-gaming addiction among students *Ekstremal'naya psikhologiya i bezopasnost' lichnosti = Extreme Psychology and Personal Safety*, 2024. Vol. 1, no. 2, pp. 34–49. DOI:10.17759/epps.2024010203 (In Russ.).

Введение

В современном мире, где высокие технологии и цифровые развлечения стали неотъемлемой частью повседневной жизни, проблема игровой зависимости среди студентов становится все более значимой и актуальной. Студенты, которые активно используют компьютеры для учебы и досуга, особенно подвержены риску развития зависимости. Студенческие годы являются периодом значительных изменений и вызовов, и в этом контексте многие молодые люди обращаются к видеоиграм как к средству релаксации, ухода от стресса и виртуальному миру, где они могут осуществить свои фантазии и удовлетворить потребности в приключениях и социальных взаимодействиях.

В соответствии с DSM-5 расстройства, связанные с интернет-играми, являются

реальным клиническим диагнозом, и устанавливаются путем подтверждения пяти (или более) из девяти, предложенных критериев. 1) увлеченность онлайн/офлайн играми; 2) возникновение неприятных симптомов при прекращении игр; 3) необходимость проводить все больше времени за играми; 4) безуспешные попытки контролировать участие в играх; 5) потеря интереса к предыдущим увлечениям и развлечениям в результате игр и за исключением игр; 6) продолжающееся чрезмерное использование игр, несмотря на знание психосоциальных проблем; 7) обман членов семьи, терапевтов или других лиц относительно количества игр; 8) использование игр для бегства или снятия негативного настроения; 9) постанова под угрозу или потеря значимых отношений, работы, образования или возможности карьерного роста из-за участия в играх [10]. Данный факт еще раз подтверждает значимость данной проблемы и необходимость ее исследования.

По результатам исследования М.А. Акоповой на тему «Влияния игровой компьютерной зависимости на личностные особенности студентов» удалось выявить личностные и эмоциональные особенности студентов, проявляющиеся в более высоком уровне тревожности и агрессивности, более низких значениях, составляющих психоэмоциональное состояние, более выраженных по эмоциональной расцветке типах личностных акцентуаций, чем у студентов, не имеющих игровой компьютерной зависимости [1]. Результаты этого исследования указывают на потенциальные негативные влияния игровой компьютерной зависимости на личностные и эмоциональные характеристики студентов.

А.В. Гришина в своем исследовании выявляет психологические факторы, которые могут способствовать формированию зависимости от компьютерных игр. Это такие как: индивидуально-личностные факторы, факторы социального окружения [4].

Исследование компьютерной зависимости у студентов, проведенное китайскими учеными, выявило ряд показателей, обусловленных расстройством, связанным с интернет-играми (IGD) – большее количество игрового времени, ухудшение успеваемости, отказа от других видов деятельности, потеря контроля, «ломки» и др. [11].

Исследование студентов Тюменского государственного университета показало, наиболее выраженные негативные характеристики, связанные с низкой надежностью переработки информации, низкой выносливостью и способностью к дифференцировке в ЦНС, а также пониженным селективным восприятием информации у респондентов с зафиксированными признаками интернет-зависимости [7].

Н.В. Кочетков, в своем аналитическом обзоре исследований в области психологии интернет-зависимости и зависимости от компьютерных игр выявил, что интернет-пользователи, интернет-аддикты и геймеры отличаются негативными психологическими характеристиками, что проявляется в упрощении речи, изоляционизме, сложности в общении, склонности к негативизму, неадекватной самооценке, стратегиях совладания, ценностных ориентациях, планировании, немотивированности действий [6].

Исследования последних лет показывают тревожные тенденции в области компьютерной зависимости среди студентов. Компьютерно-игровая зависимость представляет серьезную угрозу для здоровья и благополучия студентов. Ее последствия

затрагивают различные аспекты их жизни, от физического и психического здоровья до социальных взаимодействий и академической успеваемости. В тоже время имеются и противоположные взгляды на компьютерные игры как на явление, не вредное, но полезное, если подходить к процессу организации игры с правильных позиций [8]. Систематический обзор влияния киберспорта на стресс дает представление о проблемной стороне киберспорта и предполагает, что будущие исследования должны быть направлены на поиск путей профилактики гейминга, как фактора возникновения зависимости [13].

Вышесказанное послужило основанием исследования особенностей компьютерно-игровой зависимости у студентов ВКУ им. С. Аманжолова.

Организация исследования.

Цель исследования. Выявить некоторые особенности студентов вуза, связанные с компьютерно-игровой зависимостью.

Методы исследования.

1. Авторский опросник «Компьютерно-игровая зависимость». Авторский опросник, направленный на выявление респондентов подверженных компьютерно-игровой зависимости, помимо этого включающий шкалы агрессивности и депрессии. Опрос проводился онлайн на программной платформе Qualtrics. Анкетирование проводилось анонимно. Этическая экспертиза и одобрения на проведение исследования были получены от комитетов по этике Высшей школы педагогики Аманжолов университета.

2. Метод статистической обработки данных заключался в изучении среднего значения, процентного соотношения распределения по группам.

3. Для определения достоверности отличий по группам был применен метод углового преобразование Фишера (критерий ϕ^*).

Испытуемые. Опрос проводился в период с ноября по декабрь 2023 года. В исследовании приняло участие 198 человек, студенты ВКУ имени С. Аманжолова, в возрасте от 17 до 35 лет. Количество женщин составило – 153, мужчин – 45.

Результаты исследования:

Анализ результатов исследования позволил разделить респондентов на 3 группы по уровням игровой зависимости. В группу с низким уровнем игровой зависимости вошли респонденты, набравшие 4-6 баллов. Данную группу характеризует следующее: респонденты с низким уровнем игровой зависимости, вероятно, проявляют большую гибкость в управлении своим временем и балансировке различных аспектов своей жизни. Они, возможно, более склонны к разнообразным видам досуга и активностей, выходя за пределы виртуального мира компьютерных игр.

В группу со средним уровнем игровой зависимости вошли респонденты, набравшие от 7 до 9 баллов. Для них характерны следующие черты: они имеют умеренный интерес к компьютерным играм, который может влиять на их распределение времени и приоритеты в повседневной жизни. Эта группа может проявлять баланс между виртуальным и реальным миром, однако игры все равно занимают существенную часть их свободного времени.

Студенты, попавшие в группу с высоким уровнем игровой зависимости и получившие от 10 до 12 баллов, могут проявлять ряд характеристик, которые свидетельствуют о

серьезном воздействии компьютерных игр на их поведение и образ жизни. То есть они, достаточно часто проводят время за компьютерными играми. Уровень зависимости сопровождается снижением активности в реальной жизни, включая учебные и социальные обязанности. Также игровая зависимость влияет на эмоциональное состояние респондентов, вызывая стресс, раздражение или депрессию в случае отсутствия доступа к играм или неудач в игровом процессе. На рисунке 1 представлено процентное распределение респондентов по уровням игровой зависимости.



Рис. 1. Гистограмма процентного распределения респондентов по уровням игровой зависимости

Большинство респондентов (88%) было отнесено к группе с низким уровнем зависимости. В данную группу попали студенты, которые ответили отрицательно на следующие вопросы:

- Я трачу больше времени на компьютерные/мобильные игры, чем планировал.
- Мне тяжело контролировать свое время, проведенное за компьютерными/мобильными играми.
- Компьютерные/мобильные игры затрудняют выполнять мною свои обязанности и обязательства.
- Компьютерные/мобильные игры влияют на мои отношения с окружающими.

2% респондентов были отнесены в группу с высоким уровнем зависимости.

Также был проведен анализ гендерного распределения респондентов по уровням зависимости. Анализ гендерного распределения респондентов по группам зависимости (рисунок 2) показал, что количество респондентов мужского пола превалирует в группах со средним (24%) и высоким (7%) уровнями игровой зависимости. Это говорит о том, что для мужчин более характерна игровая зависимость. Данный факт подтверждается

исследованиями М.Э. Елютина, А.А. Неруш, которые отмечали превалирование представленности геймеров с длительным стажем в мужской части молодежного сегмента аудитории компьютерных игр. Практически отсутствуют новички, играющие менее одного года или менее трех лет [5].

По критерию φ^* значимости различий между мужчинами и женщинами не выявлено ($\varphi^* - 1.415$). Исследования компании «Newzoo» [15] отражают общемировую тенденцию к феминизации аудитории компьютерных игр, что несколько отличается от полученных результатов данного опроса – респонденты женщины гораздо реже отмечали у себя наличие зависимости от компьютерных игр. Это говорит о том, что женщины имеют более разнообразные досуговые практики (не только гейминг), чем мужчины.

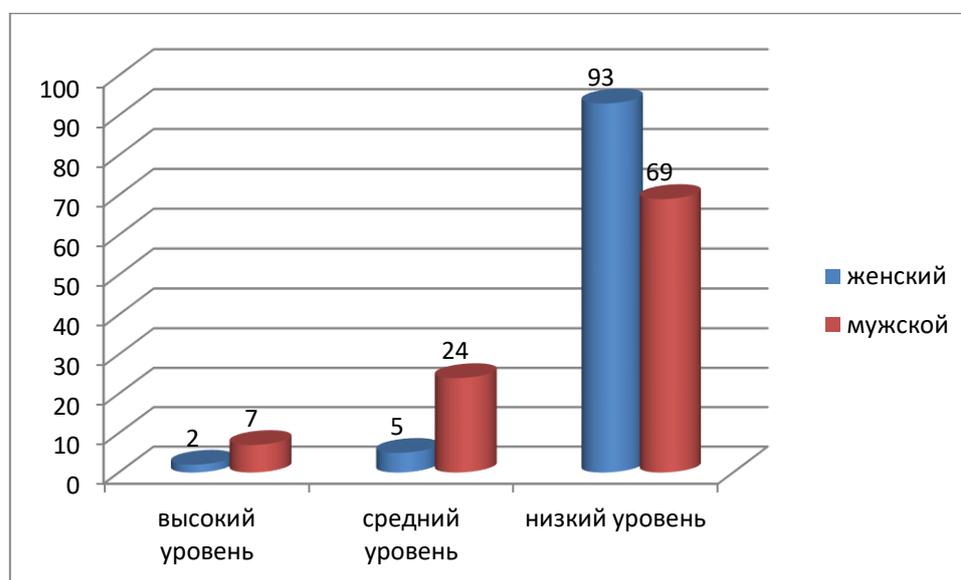


Рис. 2. Гистограмма процентного распределения респондентов по уровням игровой зависимости с учетом гендера

Следующий этап исследования подразумевал изучение особенностей личностных характеристик (агрессивность, депрессивность) у респондентов с разными уровнями игровой зависимости.

Анализ результатов опроса позволил разделить всех респондентов по трем уровням агрессивности. В группу с низким уровнем агрессивности вошли респонденты, набравшие 2 и менее балла. Респонденты данной группы склонны к более спокойному и невраждебному поведению в различных ситуациях.

Респонденты, вошедшие в группу со средним уровнем агрессивности, набравшие 3 балла, демонстрируют умеренное проявление агрессивного поведения в определенных ситуациях.

Респонденты, вошедшие в группу с высоким уровнем агрессивности и набравшие 4-5

баллов, проявляют определенные черты, связанные с интенсивным уровнем агрессивного поведения. Студенты с высоким уровнем агрессивности, играющие в компьютерные игры, могут проявлять агрессивное поведение не только в виртуальном мире, но и в реальной жизни, особенно в ситуациях повышенного напряжения или конфликта.

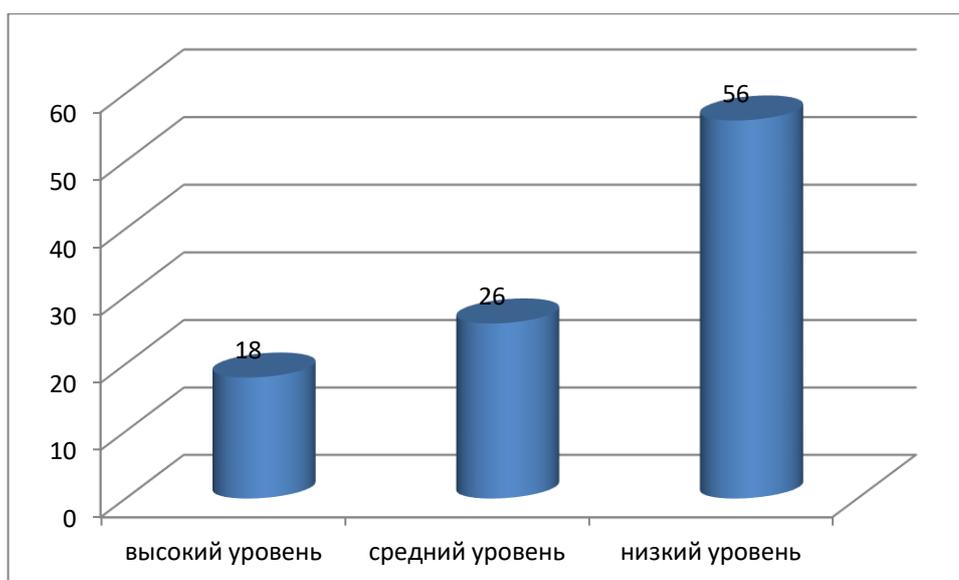


Рис. 3. Гистограмма процентного распределения всех респондентов выборки по уровням агрессивности

На рисунке 3 представлено процентное распределение респондентов по уровню игровой агрессивности. Большинство студентов (56%) было отнесено к группе с низким уровнем агрессивности. В данную группу попали студенты, которые ответили отрицательно на вопросы:

- Я склонен к проявлению агрессии во время компьютерной/ мобильной игры.
- Влияет ли агрессивное поведение в компьютерных/мобильных играх на ваше поведение в реальной жизни?

18% респондентов были отнесены в группу с высоким уровнем агрессивности.

Анализ гендерного распределения респондентов по группам агрессивности (рисунок 4) показал, что мужская выборка больше представлена в группах со средним (44%) и высоким (29%) уровнями агрессивности.

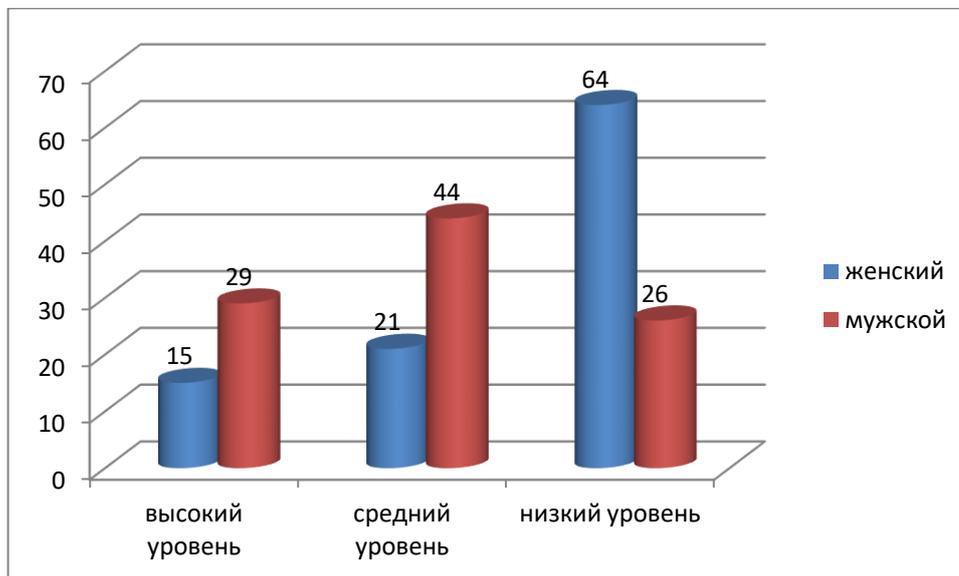


Рис. 4. Гистограмма процентного распределения респондентов по уровням агрессивности с учетом гендера

В частности, высокий процент мужчин в группах со средним и высоким уровнями агрессивности может указывать на возможное воздействие компьютерных игр на проявление агрессивного поведения у мужчин в реальной жизни. По критерию ϕ^* значимости различий между мужчинами и женщинами существует - ϕ критерий* ($p < 0,05 = 2,005$).

Анализ распределения респондентов с разным уровнем агрессивности в трех группах зависимого поведения показал следующие результаты (рисунок 5).

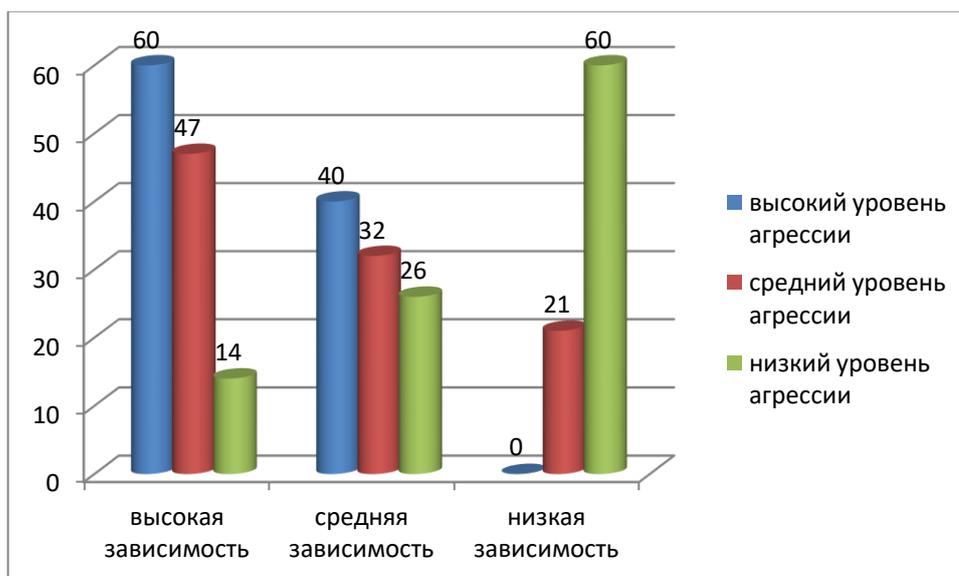


Рис. 5. Гистограмма процентного распределения респондентов по уровням зависимости с учетом уровни агрессии

Гистограмма демонстрирует, что для людей с низким уровнем зависимости характерно отсутствие высокой агрессивности (0%), что кардинально отличает их от выборки респондентов с высоким уровнем зависимости (60%).

По критерию χ^2 значимость различий между высоким уровнем агрессии и высоким уровнем зависимости существует - χ^2 критерий* ($p < 0,01 = 2.625$). Данный факт подтверждает исследования Г.Ф. Голубевой и др., о том, что существуют корреляционные связи между уровнем компьютерной зависимости, приводящим к негативным последствиям и косвенной агрессией, физической агрессией, подозрительностью [2].

Таким образом, представленные данные поддерживают гипотезу о связи между компьютерной игровой зависимостью и агрессивностью, указывая на более выраженную агрессивность среди людей с высоким уровнем зависимости от игр.

На следующем этапе исследования фокус направлен на изучение взаимосвязи между компьютерной игровой зависимостью и уровнем депрессивности у респондентов. На рисунке 6 представлено распределение респондентов по группам с низким, средним и высоким уровнями депрессивности.

Большинство студентов (80%) было отнесено к группе с низким уровнем депрессивности. Группа респондентов с низким уровнем депрессивности, оцененным на уровне 3-4 балла, представляет собой подгруппу с более благоприятным эмоциональным состоянием.

В данную группу попали студенты, которые ответили отрицательно на вопросы:

- После длительных компьютерных/мобильных игровых сессий я чувствую себя подавленным.
- Компьютерные/мобильные игры могут ухудшать мое настроение.
- Я замечаю, что после компьютерной/мобильной игры у меня бывают периоды грусти.

Рассмотрим характеристики, которые могут быть характерными для этой группы: обладают более устойчивой эмоциональной состоятельностью, что может сказываться на их общем эмоциональном благополучии, позитивное восприятие жизни, способность к социальной активности.

1% респондентов был отнесен в группу с высоким уровнем депрессивности.



Рис. 6. Гистограмма процентного распределения всех респондентов выборки по уровням депрессивности.

7). Анализ гендерного распределения респондентов по группам депрессивности (рисунок



Рис. 7. Гистограмма процентного распределения респондентов по уровням депрессивности с учетом гендера.

Анализ показал, что мужская выборка больше представлена в группах со средним

(47%) и высоким (6%) уровнем депрессивности. Данное распределение мужчин и женщин является достаточно интересным, так как основной массив научных исследований в области депрессии говорит о том, что депрессивное состояние более характерно для женской популяции. При этом имеются данные о том, что мужчины реже обращаются за помощью, и их депрессивные расстройства характеризуются выраженностью ауто- и гетероагрессивного поведения, импульсивностью и склонностью к употреблению психоактивных веществ [3], [9].

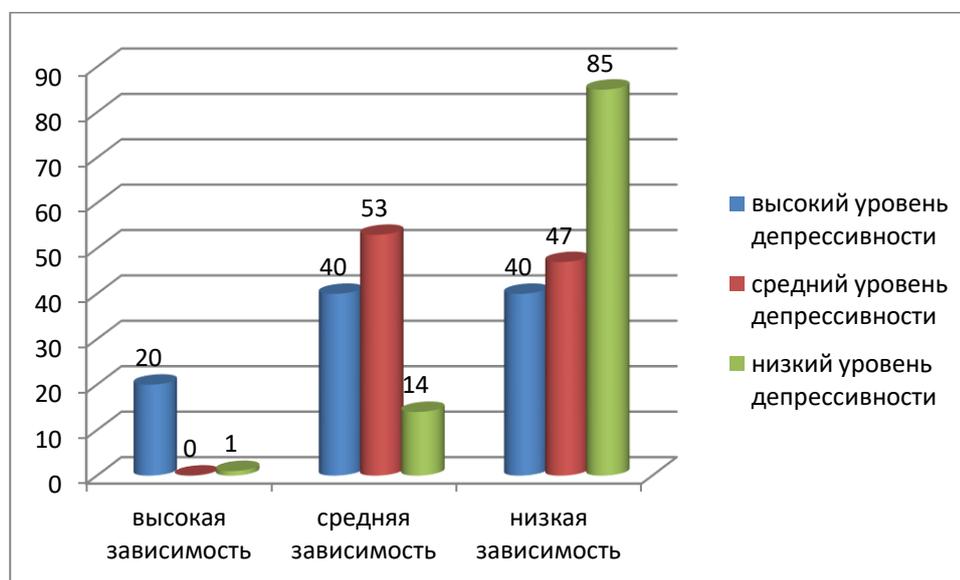


Рис. 8. Гистограмма процентного распределения респондентов по уровням зависимости с учетом уровня депрессивности.

Анализ рисунка 8 показывает, что для респондентов с высоким уровнем зависимости наиболее характерен высокий уровень депрессивности.

По критерию χ^2 значимости различий между респондентами с высокими уровнями депрессивности и зависимости и низкими уровнями депрессивности и зависимости достаточно существенная - χ^2 критерий* ($p < 0,01 = 5.14$).

Респонденты с высоким уровнем зависимости могут использовать компьютерные игры как средство саморегуляции и компенсации, для совладания со стрессом или негативными эмоциями. Однако это может стать круговой проблемой, поскольку игры могут в конечном итоге усугублять депрессивные симптомы. И 85% респондентов с низким уровнем депрессивности попали в группу с низкой зависимостью от компьютерных игр. В исследовании Д. Каур, С. Кумар, С. Бараух также статистический анализ данных выявил сравнительно значительный уровень агрессии, депрессии и суицидальных мыслей среди

студентов, которые были вовлечены в чрезмерные онлайн-игры, по сравнению со студентами, которые не были вовлечены в онлайн-игры, что позволяет предположить необходимость контроля чрезмерной вовлеченности студентов в онлайн-игровую культуру [12]. С.М. Койн, Л.А. Стокдейл, В.Уорбертон, Д.А. Джентиле, К. Янг и Б.М. Меррилл выявили более высокий уровень депрессии, агрессии, застенчивости, проблемного использования мобильных телефонов и тревожности, чем в группах с низкой зависимостью от видеоигр [14]. Мы можем выдвинуть предположение, что эмоциональное состояние человека (депрессивность) приводит к геймингу. Но данное предположение требует дальнейшего изучения.

Заключение:

Компьютерная игровая зависимость среди студентов представляет собой серьезную проблему, которая заслуживает внимания и дополнительных исследований. Результаты анализа показывают, что мужчины, вероятно, более подвержены игровой зависимости, а связанные с ней проявления агрессивности могут переходить и в реальную жизнь. Этот аспект требует дальнейших исследований и разработки мер по предотвращению и лечению игровой зависимости.

Важно осознавать масштабы этой проблемы и предпринимать меры для ее предотвращения и лечения. Это включает в себя повышение осведомленности, разработку программ профилактики и поддержку студентов в развитии здоровых привычек использования компьютерных технологий. Только так можно обеспечить гармоничное развитие и успешное будущее для молодых людей в эпоху цифровых технологий.

Помимо этого, необходимо уделить внимание формированию здоровых способов отдыха и развлечения среди студентов, чтобы предотвратить переход увлечения компьютерными играми в патологическую зависимость. Образовательные учреждения, родители и общество в целом могут сыграть ключевую роль в создании баланса между игровой деятельностью и другими аспектами жизни студентов.

Литература

1. Аконова М.А. Исследование влияния игровой компьютерной зависимости на личностные особенности студентов // Russian Journal of Education and Psychology. 2019. Vol.10. № 2. DOI:10.12731/2658-4034-2019-2-74-85
2. Взаимосвязь игровой компьютерной зависимости и агрессивности подростков / Г.Ф. Голубева [и др.] // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. 2023. №6 (220). DOI:10.34835/issn.2308-1961.2023.06. p505-510
3. Гагай В.В., Быкова Ю.Н. Компьютерная зависимость подростков как социально-психологическая проблема современности. Сургут: Сургутский государственный педагогический университет, 2014. 160 с.
4. Гришина А.В. Психологические факторы формирования игровой компьютерной зависимости в младшем подростковом возрасте [Электронный ресурс] // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2008.

- № 88. С. 77–81. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologicheskie-factory-formirovaniya-igrovoy-kompyuterno-zavisimosti-v-mladshem-podrostkovom-vozraste/viewer> (дата обращения: 30.06.2024).
5. *Елютина М.Э., Неруш А.А.* Гендерные аспекты игровых практик у молодежного сегмента российской аудитории компьютерных игр // Известия Саратовского университета. 2023. Т. 23. №. 1. С. 4–13. DOI:10.18500/1818-9601-2023-23-1-4-13
 6. *Кочетков Н.В.* Интернет-зависимость и зависимость от компьютерных игр в трудах отечественных психологов // Социальная психология и общество. 2020. Том 11. № 1. С. 27–54. DOI:10.17759/sps.2020110103
 7. Психофизиологические особенности молодых людей с признаками интернет-зависимости / С.Н. Толстогузов [и др.] // Экспериментальная психология. 2024. Том 17. № 1. С. 61–75. DOI:10.17759/exppsy.2024170104
 8. *Соболев Н.А., Игумнов С.А.* Зависимость от компьютерных игр у подростков, проблемы диагностики и коморбидности // Вопросы психического здоровья детей и подростков. 2021. Том 21. №2. С. 105–112.
 9. *Яцина А.Т.* Депрессии у мужчин (особенности клиники, факторы патогенеза, закономерности формирования) [Электронный ресурс] // Клиническая психиатрия и психофармакотерапия. 2014. Т. 18, № 2(67). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/depressii-u-muzhchin-osobennosti-kliniki-factory-patogeneza-zakonomernosti-formirovaniya/viewer> (дата обращения: 26.05.2024).
 10. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Fifth Edition. Text Revision. DSM-5-TR™ [Электронный ресурс]. URL: <https://www.mredscircleoftrust.com/storage/app/media/DSM%205%20TR.pdf> (дата обращения: 30.06.2024).
 11. Diagnostic Contribution of the DSM-5 Criteria for Internet Gaming Disorder. / T Luo [et al.] // Front Psychiatry. 2022. Vol. 12 - 2021. DOI:10.3389/fpsy.2021.777397
 12. *Kaur Dr., Kumar S., Baruah S.* Effect of excessive online gaming on the aggression, depression, and suicidal ideation of senior secondary schoolstudents of assam. // International Journal of Early Childhood Special Education. 2023. № 13 (02):2021. DOI:10.48047/INT-JECSE/V13I2.211257
 13. *Palanichamy T., Kumar Sh.M., Sahu M.* Influence of Esports on stress: A systematic review // Industrial Psychiatry Journal. 2020. № 29(2). PP. 191-199, DOI: 10.4103/ipj.ipj 195 20
 14. Pathological video game symptoms from adolescence to emerging adulthood: A 6-year longitudinal study of trajectories, predictors, and outcomes / S.M Coyne [et al.] // Developmental Psychology. 2020. № 56(7). PP. 1385-1396. DOI:10.1037/dev0000939.
 15. Women Account for 46% of All Game Enthusiasts: Watching Game Video Content and Esports Has Changed How Women and Men Alike Engage with Games // Newzoo. URL: <https://newzoo.com/resources/blog/women-account-for-46-of-all-game-enthusiasts-watching-game-video-content-and-esports-has-changed-how-women-and-men-alike-engage-with-games> (дата обращения: 26.05.2024).

References

1. Akopova M.A. Issledovaniye vliyaniya igrovoy komp'yuternoy zavisimosti na lichnostnyye osobennosti studentov [Study of the influence of computer gaming addiction on the personal characteristics of students] *Russian Journal of Education and Psychology*, 2019, Vol.10, no. 2. DOI:10.12731/2658-4034-2019-2-74-85 (In Russ.).
2. Golubeva G.F. [et al.] Vzaimosvyaz' igrovoy komp'yuternoy zavisimosti i agressivnosti podrostkov / G.F.Golubeva [The relationship between computer gaming addiction and aggressiveness of adolescents]. *Uchenyye zapiski universiteta im. P.F. Lesgafta = Notes of the University. P.F. Lesgafta*, 2023, no. 6 (220) (In Russ.).
3. Gagay V.V. Bykova YU.N. Komp'yuternaya zavisimost' podrostkov kak sotsial'no-psikhologicheskaya problema sovremennosti [Computer addiction among adolescents as a socio-psychological problem of our time]. Surgut: Surgutskiy gosudarstvennyy pedagogicheskiy universitet, 2014, 160 p. (In Russ.).
4. Grishina A.V. Psikhologicheskiye faktory formirovaniya igrovoy komp'yuternoy zavisimosti v mladshem podrostkovom vozraste [Psychological factors in the formation of computer gaming addiction in early adolescence]. *Izvestiya Rossiyskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. A.I. Gertsena = News of the Russian State Pedagogical University named after. A.I. Herzen*, 2008, no. 88, pp. 77–81. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/psikhologicheskie-faktory-formirovaniya-igrovoy-kompyuternoy-zavisimosti-v-mladshem-podrostkovom-vozraste/viewer> (Accessed: 30.06.2024). (In Russ.).
5. Yelyutina M.E., Nerush A.A. Gendernyye aspekty igrovyykh praktik u molodezhnogo segmenta rossiyskoy auditorii komp'yuternyykh igr [Gender aspects of gaming practices among the youth segment of the Russian audience of computer games]. *Izvestiya Saratovskogo universiteta = News of Saratov University*, 2023. Vol. 23, no. 1, pp. 4–13. DOI:0.18500/1818-9601-2023-23-1-4-13 (In Russ.).
6. Kochetkov N.V. Internet-zavisimost' i zavisimost' ot komp'yuternyykh igr v trudakh otechestvennykh psikhologov [Internet addiction and addiction to computer games in the works of domestic psychologists]. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo = Social psychology and society*, 2020, Vol. 11, no. 1, pp. 27–54. DOI:10.17759/sps.2020110103 (In Russ.).
7. / Tolstoguzov S.N. [et al.] Psikhofiziologicheskiye osobennosti molodykh lyudey s priznakami internet-zavisimosti [Psychophysiological characteristics of young people with signs of Internet addiction]. *Ekspierimental'naya psikhologiya = Experimental psychology*, 2024, Vol. 17, no. 1, pp. 61–75. DOI:10.17759/exppsy.2024170104. (In Russ.).
8. Sobolev N.A., Igunnov S.A. Zavisimost' ot komp'yuternyykh igr u podrostkov, problemy diagnostiki i komorbidnosti [Addiction to computer games in adolescents, problems of diagnosis and comorbidity]. *Voprosy psikhicheskogo zdorov'ya detey i podrostkov = Issues of mental health of children and adolescents*, 2021, Vol. 21, no. 2, pp. 105–112. (In Russ.).
9. Yatsina A.T. Depressii u muzhchin (osobennosti kliniki, faktory patogeneza, zakonomernosti formirovaniya) [Depression in men (clinical features, pathogenesis factors, patterns of formation)] *Klinicheskaya psixiatriya i psikhofarmakoterapiya = Clinical psychiatry and psychopharmacotherapy*, 2014. Vol. 18, no. 2(67). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/depressii->

Стельмах С.А., Керимова Я.А.
Компьютерно-игровая зависимость у студентов
Экстремальная психология и безопасность личности.
2024. Том 1. № 2. С. 34–49.

Stelmakh S.A. Kerimova Y.A.
Computer-gaming addiction among students
Extreme psychology and personal safety.
2024. Vol. 1, no. 2, pp. 34–49.

u-muzhchin-osobennosti-kliniki-factory-patogeneza-zakonomernosti-formirovaniya/viewer (data obrashcheniya: 26.05.2024) (In Russ.).

10. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Fifth Edition. Text Revision. DSM-5-TR™. [Electronic resource]. URL: <https://www.mredscircleoftrust.com/storage/app/media/DSM%205%20TR.pdf> (Accessed: 06/30/2024).

11. Luo T [et al.]. Diagnostic Contribution of the DSM-5 Criteria for Internet Gaming Disorder. *Frontiers*, 2022, Vol. 12, 2021. DOI: 10.3389/fpsy.2021.777397

12. Kaur Dr., Kumar S., Baruah S. Effect of excessive online gaming on the aggression, depression, and suicidal ideation of senior secondary schools students of Assam. *International Journal of Early Childhood Special Education*, 2023, no. 13 (02), 2021. DOI: 10.48047/INT-JECSE/V13I2.211257

13. Palanichamy T., Kumar Sh.M., Sahu M. Influence of Esports on stress: A systematic review. *Industrial Psychiatry Journal*, 2020, no. 29(2), pp. 191-199, DOI: 10.4103/ipj.ipj_195_20

14. Coyne S. M [et al.]. Pathological video game symptoms from adolescence to emerging adulthood: A 6-year longitudinal study of trajectories, predictors, and outcomes. *Developmental Psychology*, 2020, no. 56(7), pp. 1385-1396. DOI: 10.1037/dev0000939.

15. Women Account for 46% of All Game Enthusiasts: Watching Game Video Content and Esports Has Changed How Women and Men Alike Engage with Games. *Newzoo*. [Electronic resource]. URL: <https://newzoo.com/resources/blog/women-account-for-46-of-all-game-enthusiasts-watching-game-video-content-and-esports-has-changed-how-women-and-men-alike-engage-with-games> (Accessed: 05.26.2024).

Информация об авторах

Стельмах Светлана Александровна, кандидат психологических наук, профессор кафедры психологии и коррекционной педагогики, Восточно-Казахстанский университет имени Сарсена Аманжолова (Аманжолов университет), г. Усть-Каменогорск, Казахстан, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3383-4189>, e-mail: stelmah_svetlana@mail.ru

Керимова Ясмен, студентка 4 курса образовательной программы Клиническая психология, Восточно-Казахстанский университет имени Сарсена Аманжолова (ВКУ им. С.Аманжолова), г. Усть-Каменогорск, Казахстан, e-mail: svbvbb@mail.ru

Information about the authors

Svetlana A. Stelmakh, Candidate of Psychological Sciences, Professor of the Department of Psychology and Correctional Pedagogy, Sarsen Amanzholov East Kazakhstan University (Amanzholov University), Ust-Kamenogorsk, Kazakhstan, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3383-4189>, e-mail: stelmah_svetlana@mail.ru

Yasmen A. Kerimova, 4th year student of the Clinical Psychology educational program, Sarsen Amanzholov East Kazakhstan University (VKU named after S.Amanzholov), Ust-Kamenogorsk, Kazakhstan, e-mail: svbvbb@mail.ru

Стельмах С.А., Керимова Я.А.
Компьютерно-игровая зависимость у студентов
Экстремальная психология и безопасность личности.
2024. Том 1. № 2. С. 34–49.

Stelmakh S.A. Kerimova Y.A.
Computer-gaming addiction among students
Extreme psychology and personal safety.
2024. Vol. 1, no. 2, pp. 34–49.

Получена 28.05.2024
Принята в печать 04.09.2024

Received 28.05.2024
Accepted 04.09.2024