

## Вопросы воспитания



УДК 37.015.3: 159.99

DOI [10.20310/1810-231X-2023-22-4-46-59](https://doi.org/10.20310/1810-231X-2023-22-4-46-59)

Поступила в редакцию / Received 13.09.2023

Поступила после рецензирования и доработки / Revised 05.10.2023

Принята к публикации / Accepted 17.11.2023

*оригинальная статья*

### Гендерные особенности идентификации младших подростков с персонажами онлайн-игр

Ичитовкина Елена Геннадьевна<sup>1</sup> , Жернов Сергей Вячеславович<sup>2</sup>  ,Майоров Георгий Александрович<sup>3</sup> <sup>1</sup>ФКУЗ «Центральная поликлиника № 2 МВД России»


119192, Российская Федерация, г. Москва, Ломоносовский пр-т, 45

<sup>2</sup>ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»

392000, Российская Федерация, г. Тамбов, ул. Интернациональная, 33

<sup>3</sup>ФГБОУ ВО «Государственный университет управления»

109542, Российская Федерация, г. Москва, Рязанский пр-т, 99

 [sergern@rambler.ru](mailto:sergern@rambler.ru)

**Аннотация.** Развитие информационных технологий, технического прогресса и процессы глобализации ставят перед людьми задачи быстрого и непрерывного самосовершенствования. Новые тенденции, возникшие в жизни людей, предъявляют повышенные требования к их личностной и социальной идентичности, коммуникативным качествам и к способности регуляции собственного поведения. Массовое распространение онлайн-игр среди детей и подростков превратило их в основную форму досуга, сформировался феномен новой, виртуальной идентичности личности. На этапе формирования жизненных ценностей ребенок с компьютерной зависимостью, ограничивая круг общения виртуальными играми, привязывается к несуществующей реальности, которая становится важнее семьи, школы, общения со сверстниками. Зачастую сформированная интернет-зависимость в дальнейшем приводит к развитию деструктивных и социально опасных форм девиантного поведения. В современном мире цифровые игры предлагают ролевые модели, чье поведение игроки могут имитировать и с которыми себя идентифицируют. С целью выявления гендерных особенностей идентификации подростков с игровыми персонажами онлайн-игр проведено сплошное эмпирическое обследование 170 младших подростков. Показана гендерная специфика и риски формирования зависимого поведения у двух групп подростков в виде идентификации с персонажами онлайн-игр. Предложено использовать результаты исследования при проведении плановых психопрофилактических обследований детей подросткового возраста.

**Ключевые слова:** онлайн-игра; идентификация; гендер; подростки; Интернет; персонаж; виртуальная реальность

*Конфликт интересов отсутствует*

**Для цитирования:** Ичитовкина Е.Г., Жернов С.В., Майоров Г.А. Гендерные особенности идентификации младших подростков с персонажами онлайн-игр // Психолого-педагогический журнал «Гаудеамус». 2023. Т. 22. № 4. С. 46-59. DOI [10.20310/1810-231X-2023-22-4-46-59](https://doi.org/10.20310/1810-231X-2023-22-4-46-59)


## Gender features of identification of younger teenagers with characters of online games

Elena G. Ichtovkina<sup>1</sup> , Sergey V. Zhernov<sup>2</sup>  , Georgy A. Majorov<sup>3</sup> 

<sup>1</sup>Central Polyclinic no. 2 of the Ministry of Internal Affairs of Russia  
45 Lomonosovsky Ave., Moscow 119192, Russian Federation

<sup>2</sup>Derzhavin Tambov State University  
33 Internatsionalnaya St., Tambov 392000, Russian Federation

<sup>3</sup>State University of Management  
99 Ryazan Ave., Moscow 109542, Russian Federation

 [sergem@rambler.ru](mailto:sergem@rambler.ru)

**Abstract.** The development of information technology, technological progress and the processes of globalization set the task of rapid and continuous self-improvement. New trends that have arisen in people's lives place increased demands on their personal and social identity, communicative qualities and the ability to regulate their own behavior. The massive spread of online games among children and adolescents has turned them into the main form of leisure, the phenomenon of a new, virtual identity of the individual has been formed. At the stage of formation of life values, a child with computer addiction, limiting the circle of communication with virtual games, becomes attached to a non-existent reality, this reality becomes more important than family, school, communication with peers. Often formed Internet addiction leads to the development of destructive and socially dangerous forms of deviant behavior in the future. In the modern world, digital games offer role models whose behavior players can imitate and identify with. We conduct a continuous empirical survey of 170 younger adolescents to identify gender-specific identification of adolescents with online game characters. The gender specificity and risks of the formation of dependent behavior in two groups of adolescents in the form of identification with the characters of online games are shown. It is proposed to use the results of the study when conducting planned psychological preventive examinations of adolescent.

**Keywords:** online game; identification; gender; adolescent; Internet; character; virtual reality

*There is no conflict of interest*

**For citation:** Ichtovkina E.G., Zhernov S.V., Majorov G.A. Gender features of identification of younger teenagers with characters of online games. *Psychological-Pedagogical Journal "Gaudeamus"*, 2023, vol. 22, no. 4, pp. 46-59. (In Russian). DOI [10.20310/1810-231X-2023-22-4-46-59](https://doi.org/10.20310/1810-231X-2023-22-4-46-59)

### ВВЕДЕНИЕ

Психология безопасности человека и общества – ключевая проблема современного государства. Наиболее уязвимой категорией при угрозе психологической защищенности являются дети [1]. В XXI веке игровая индустрия стремительно набирает обороты. В обиход устойчиво вошел термин «компьютерная увлеченность», что предполагает такое состояние человека, при котором он не представляет свое существование без виртуальных игр и все свободное время посвящает этому занятию [2]. Широкое распространение зависимости от компьютерных игр стремительно прогрессирует. Проявляются ви-

димые последствия «компьютерной увлеченности» для здоровья детей и взрослых, зачастую характерные для зависимости психомоторные реакции: беспокойство, возбуждение, тревога [3]. Психологическими механизмами формирования у людей зависимости от виртуальной действительности являются актуальная потребность изменения существующей реальности и осознания своего места в ней. Виртуальная реальность для зависимых становится интересней и важнее реальной жизни [4]. Компьютерная зависимость у подростков формируется быстрее и чаще. Игры функционируют как виртуальная лаборатория, в которой игроки могут экспериментировать с различными аспектами своей лично-

сти [5; 6]. Дети при отсутствии сформированных жизненных установок, опыта и стабильности психических процессов не обладают способностями адекватного разграничения виртуального и реального мира: увлекаясь онлайн-играми, они зачастую копируют виртуальные события и подражают герою игры [7; 8]. В результате происходит подмена механизма копирования поведения значимых взрослых с принятием гендерной роли, усваиваются игровые модели поведения и запускается механизм идентификации с виртуальными героями онлайн-игр [9; 10]. В результате воздействия на процессы становления личности детей виртуальные онлайн-игры провоцируют процесс эксперимента с самоотождествлением [11]. Идентификация с игровым персонажем помогает игроку почувствовать себя ближе к своему идеальному «я» и снизить негативное психологическое напряжение [12; 13].

*Цель исследования:* выявить особенности идентификации подростков с игровыми персонажами онлайн-игр.

## МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

Проведено сплошное эмпирическое обследование 170 младших подростков (средний возраст составил  $12,2 \pm 0,8$  лет), учеников школы № 7 г. Домодедово Московской области. Для увеличения объективности ответов подростков анкетирование респондентов носило анонимный характер. Все подростки были поделены на две группы по гендерному критерию: мальчики 110 человек, девочки – 60 человек, значимых различий по среднему возрасту между группами выявлено не было.

Использовались следующие методики исследования:

- анкета «Компьютерные игры в жизни школьника» [14];
- методика «тест-опросник степени увлеченности подростков компьютерными играми» (А.В. Гришина) [15];
- рисуночная методика «Я в жизни и Я в игре» [15];
- методика «Незаконченные предложения» (А.Е. Жичкина, Е.А. Щепилина);
- методика «Q-сортировка» (Б. Стефансона) [16].

Статистическая обработка результатов исследования проводилась с использованием

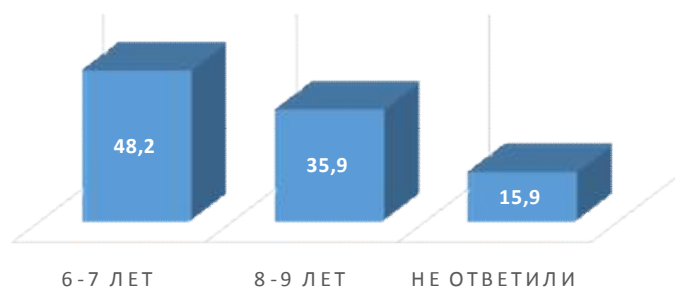
программы SPSS 20. Применялся критерий Манна–Уитни, взаимосвязь параметров производилась при помощи коэффициента ранговой корреляции Спирмена и коэффициента Пирсона.

## РЕЗУЛЬТАТЫ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ

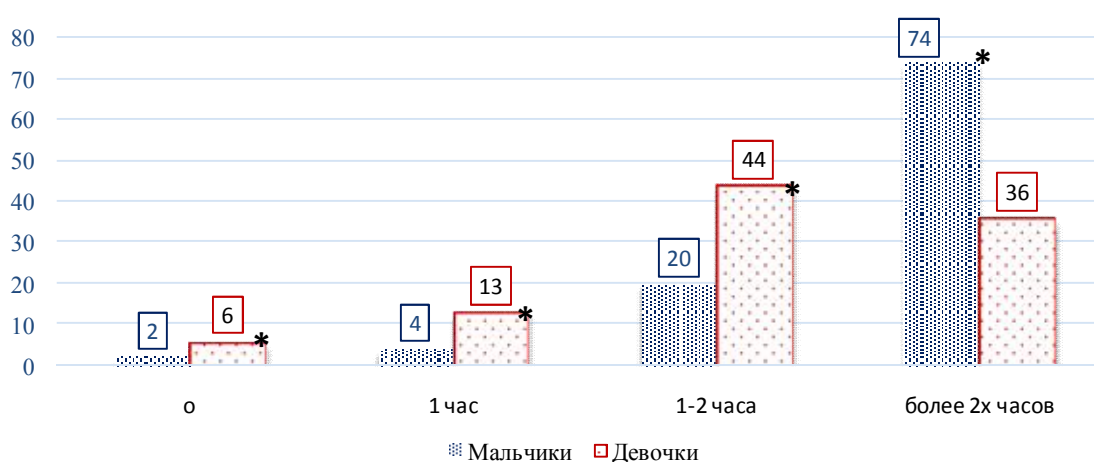
Анализ результатов анкеты показал, что у 164 человек (96 %) имеется дома компьютер, на котором дети играют в виртуальные игры – из них 108 мальчиков и 58 девочек. Вне зависимости от гендерной принадлежности возраст 6–7 лет – время начала увлечения виртуальными играми. Интерес к компьютерным играм возрастает по мере взросления и достигает пика к младшему школьному возрасту (рис. 1). Согласно анкетным данным, 31,8 % опрошенных считают себя специалистами в игровой деятельности; 36,5 % – хорошими игроками, 20,0 % – любителями и лишь 5,9 % – начинающими игроками. Из всех респондентов 17,4 % при игре всегда ассоциировали себя с героем; 41,2 % входят в роль своего героя при сильном увлечении игрой; и 35,3 % считают, что подобного с ними не происходит.

Особую озабоченность вызывает тот факт, что из всех исследованных респондентов 14,1 % не имеют постоянных занятий физкультурой и спортом, проводя большую часть свободного времени за компьютером. Выраженные ссоры с родителями отметили только 4,7 %, а периодическое непонимание и конфликты с родителями из-за компьютерных игр – 20,0 %.

Важным, по-нашему мнению, является гендерный аспект формирования игровой зависимости, поэтому дальнейшие показатели мы анализировали, исходя из гендерного различия респондентов. Установлено, что среди девочек значимо ( $p < 0,005$ ) чаще встречаются лица, которые мало играют в компьютерные игры. Девочки достоверно ( $p < 0,005$ ) чаще сообщали, что проводят время за компьютером не более часа в день. Значительно  $p < 0,005$  чаще, чем мальчики, девочки отмечали, что время игр в виртуальной реальности составляет от 1 до 2 часов в день. Более 74 % опрошенных мальчиков проводили время за компьютерными играми свыше двух часов в день, у девочек этот показатель составил 36,1 %, что статистически значимо ( $p < 0,005$ ) меньше (рис. 2).



**Рис. 1.** Возраст, в котором дети начинают играть в виртуальные игры, % (респонденты обеих групп)  
**Fig. 1.** Age for children to start playing virtual games, % (respondents of both groups)



**Рис. 2.** Распределение двух групп респондентов по количеству времени, проводимому за компьютером, %  
**Fig. 2.** Distribution of two groups of respondents by the amount of time spent at the computer, %

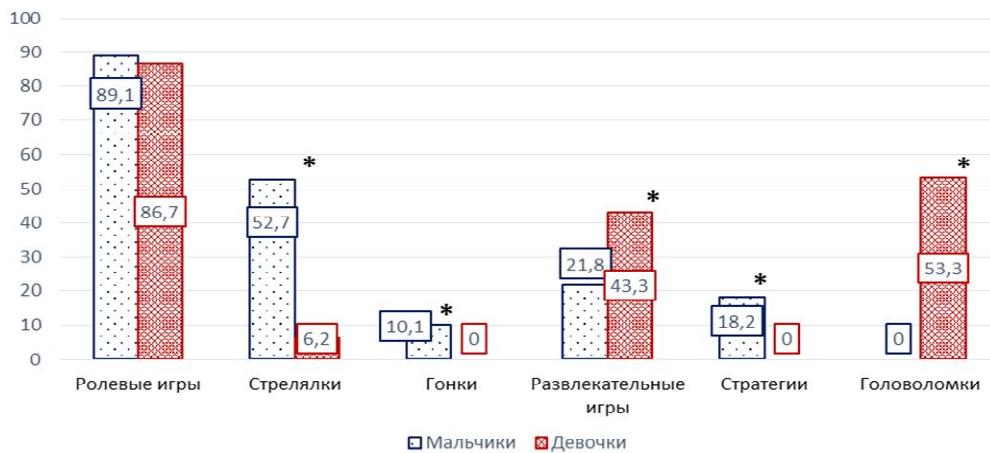
*Примечание:* уровень статистической значимости – \*  $p < 0,005$ , по критерию Манна–Уитни.  
*Note:* level of statistical significance is \*  $p < 0,005$ , according to the Mann–Whitney criterion.

Проведенный статистический анализ выявил значимые различия между гендерными группами подростков по жанру предпочитаемых игр. Мальчики достоверно ( $p < 0,005$ ) чаще предпочитали стрелялки, гонки и стратегии, значимо ( $p < 0,005$ ) реже, в отличие от девочек, играли в развлекательные игры и ни один из мальчиков не увлекался головоломками (рис. 3).

В ответах при проведении методики незаконченных предложений прослеживалась высокая агрессивность и насильственные действия: «стрелялка», «оружие», «шутер», «войнушки». Мальчикам персонажи в игре кажутся реальными, крутыми или придуманными ботами. Девочки называют персонажей смешными, радостными, реальными и смелыми. «Я» в виртуальном мире онлайн-игры и

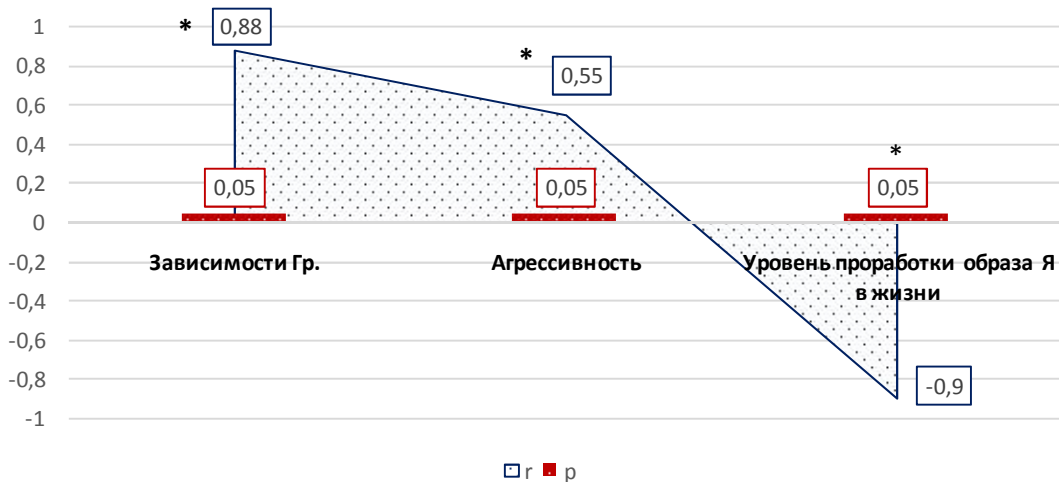
«Я» в реальной жизни большинство детей определяют одним целым, схожим.

Анализ результатов рисуночной методики «Я в жизни» и «Я в игре» показал достоверные различия между группами. Мы можем наблюдать сильную положительную корреляцию между уровнем проработки образа «Я в игре» и показателем зависимости. Таким образом, подростки, склонные к зависимости, более сильно прорабатывают свой образ «Я в игре» при выполнении рисуночного теста. Также мы можем видеть среднюю значимую положительную корреляцию между уровнем проработки образа «Я в игре» и показателем агрессивности. Таким образом, подростки, склонные к выражению агрессивности, в рисунке в большей степени склонны прорабатывать образ «Я в игре» (рис. 4).



**Рис. 3.** Гендерные различия в жанрах предпочитаемых игр у мальчиков и девочек, %  
**Fig. 3.** Gender differences in the genres of preferred games for boys and girls, %

*Примечание:* уровень статистической значимости –  $* p < 0,005$ , по критерию Манна–Уитни.  
*Note:* level of statistical significance is  $* p < 0.005$ , according to the Mann–Whitney criterion.



**Рис. 4.** Значимые коэффициенты корреляции между уровнем проработки образа «Я в игре» и прочими показателями, критерий Пирсона.  
**Fig. 4.** Significant correlation coefficients between the level of image development “I am in the game” and other indicators, Pearson's criterion.

*Примечание:*  $r$  – модуль коэффициента корреляции: уровень силы связи:  $r > 0,01 \leq 0,29$  – слабая положительная связь, критический уровень статистической значимости коэффициента корреляции при  $*p \leq 0,05$ .

*Note:*  $r$  is the modulus of the correlation coefficient: the level of bond strength:  $r > 0.01 \leq 0.29$  is a weak positive bond, the critical level of statistical significance of the correlation coefficient at  $*p \leq 0.05$ .

При сравнении средних показателей методики «Q-сортировка» Б. Стефансона статистически значимых межгрупповых различий выявлено не было, показатели шкал в обеих группах были среднего уровня (табл. 1).

Анализ результатов средних значений шкал теста-опросника степени увлеченности младших подростков компьютерными играми

(КИ) А.В. Гришиной показал средний уровень значений шкал в группах, по шкале самоконтроля КИ мальчики имеют достоверно более высокие показатели, чем девочки ( $p = 0,005$ ), по шкале эмоционального отношения к КИ достоверных результатов выявлено не было ( $p = 0,124$ ) (табл. 2).

Таблица 1

**Результаты теста «Q-сортировка» Б. Стефансона у двух групп  
 обследованных респондентов, баллы,  $M \pm m$**

Table 1

**The results of the test “Q-sorting” by B. Stefanson in two groups  
 of surveyed respondents, points,  $M \pm m$**

Шкалы Scales	Мальчики / Boys $n = 110$		Девочки / Girls $n = 60$		$p$
	$M$	$m$	$M$	$m$	
Тенденция к зависимости Addiction tendency	12,3	1,2	12,4	1,1	0,211
Тенденция к независимости The trend towards independence	7,9	1,2	7,8	0,9	0,124
Тенденция к общительности The tendency to be sociable	10,7	1,0	11,6	1,2	0,213
Тенденция к необщительности Tendency to be uncommunicative	9,3	0,7	8,4	1,3	0,234
Тенденция к «борьбе» The tendency to “fight”	8,8	1,3	7,8	0,9	0,234
Тенденция избегания «борьбы» The tendency to avoid “fighting”	11,5	1,3	12,4	1,2	0,218

*Примечание:* уровень статистической значимости – \*  $p < 0,005$ , по критерию Манна–Уитни.  
*Note:* the level of statistical significance is \*  $p < 0.005$ , according to the Mann–Whitney criterion.

Таблица 2

**Результаты теста-опросника степени увлеченности младших подростков  
 компьютерными играми А.В. Гришиной, баллы  $M \pm m$**

Table 2

**Test results-questionnaire of enthusiasm degree in younger adolescents  
 for computer games by A.V. Grishina, points,  $M \pm m$**

Шкалы Scales	Мальчики $n = 110$		Девочки $n = 60$		$p$
	$M$	$m$	$M$	$m$	
Эмоциональное отношение к компьютерным играм Emotional attitude to computer games	18,8	1,8	18,2	1,3	0,124
Самоконтроль в компьютерных играх Self-control in computer games	20,2	1,3	14,4	1,7	0,005
Целевая направленность компьютерных игр The target orientation of computer games	14,2	1,3	9,6	1,4	0,005
Родительское отношение к компьютерным играм Parental attitude to computer games	16,7	1,2	12,1	1,2	0,005
Предпочтение виртуального общения реальному Preference of virtual communication to real communication	17,8	2,2	9,3	1,3	0,005

*Примечание:* уровень статистической значимости – \*  $p < 0,005$ , по критерию Манна–Уитни.  
*Note:* the level of statistical significance is \*  $p < 0.005$ , according to the Mann–Whitney criterion.

Свидетельством о большем стремлении мальчиков к достижению успешных результатов в игре служат достоверно ( $p = 0,005$ ) большие показатели у мальчиков, чем у девочек, по шкале целевой направленности. Уровень значений по данной шкале соответствовал среднему в обеих группах (табл. 2).

Достоверно ( $p = 0,005$ ) большие баллы у мальчиков по шкале родительского отношения к КИ свидетельствуют о лимитировании

времени игр родителями мальчиков. Родители девочек чаще удовлетворены тем, что ребенок занят, находится дома и положительно относится к их увлечению КИ. Цифровые значения соответствуют среднему уровню в обеих группах (табл. 2).

По шкале предпочтения виртуальных коммуникаций реальным статистически значимые отличия ( $p = 0,005$ ) в группах свидетельствуют о превалировании виртуальной

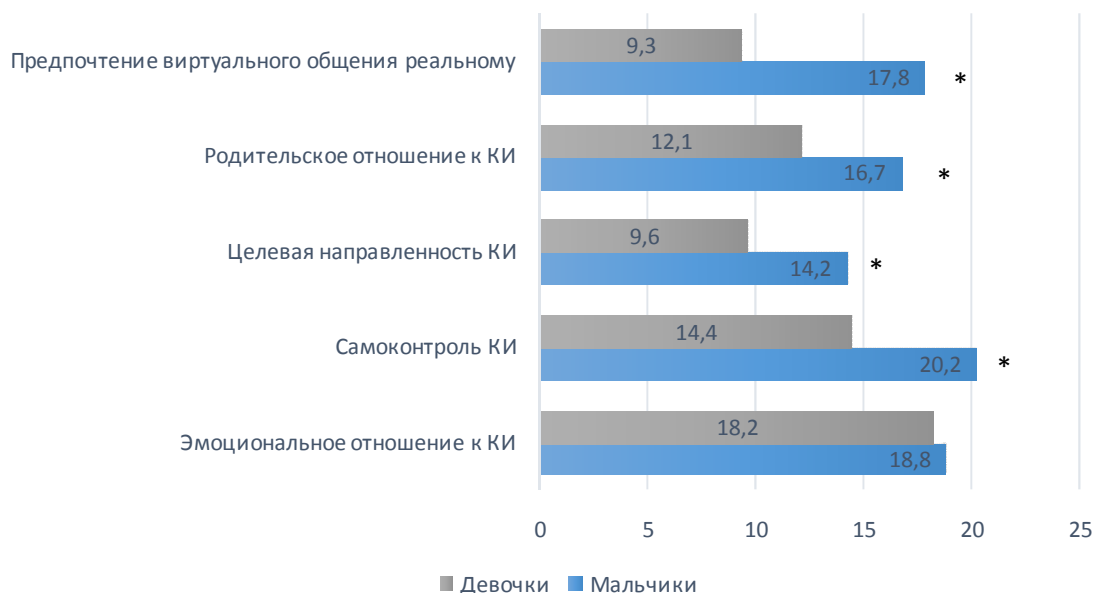
жизни над реальной у мальчиков, уровень баллов по данной шкале – выше среднего. Ввиду постоянной идентификации себя с персонажами игры, мальчики имеют высокий риск социально-психологической дезадаптации. У девочек данный показатель был низкого уровня (табл. 2).

Таким образом, согласно опроснику А.В. Гришиной, риск формирования зависимого поведения у мальчиков более высокий, ввиду выраженной эмоциональной вовлеченности в игру и отсутствия лимитированности участия в играх (несмотря на родительские запреты) (рис. 5).

Нами был проведен корреляционный анализ исследованных параметров по обеим группам обследованных респондентов. Применялся ранговый анализ Спирмена. Группирующими переменными являлись результаты проективных методик. Выявлена отрицательная корреляционная связь ( $r = -0,225$ ,  $p \leq 0,001$ ) формирования зависимости от компьютерных игр с присутствием в рисунке респондента.

Кроме этого, с указанной группирующей переменной была выявлена положительная корреляция ( $r = 0,291$ ,  $p \leq 0,001$ ) с отражением тенденции к общительности по тесту Б. Стефансона (рис. 6). Что также свидетельствует об отсутствии проблем с межличностными коммуникациями.

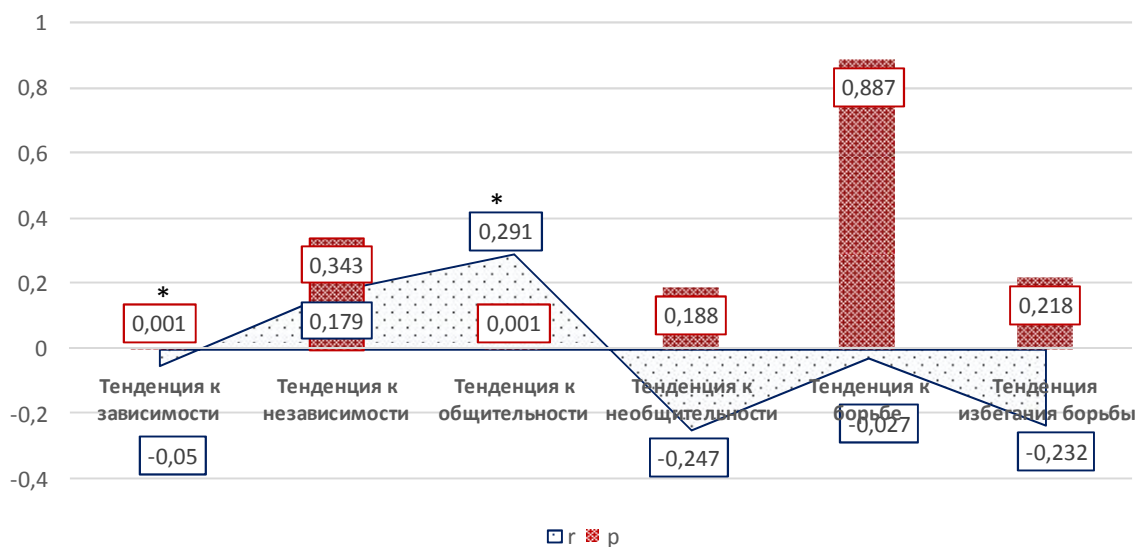
Было выявлено, что у мальчиков имеется взаимосвязь ( $r = 0,346$ ,  $p \leq 0,001$ ) между показателем агрессивности в рисуночном тесте и тенденцией формирования зависимости. То есть наличие агрессивности у ребенка способствует развитию тенденции формирования зависимости от компьютерных игр. Кроме того, выявлена отрицательная корреляционная связь ( $r = -0,362$ ,  $p \leq 0,05$ ) между агрессивностью и тенденцией к общительности, а также положительная корреляционная связь ( $r = 0,322$ ,  $p \leq 0,05$ ) с тенденцией к необщительности. Это свидетельствует о том, что у мальчиков, не имеющих проблем в межличностном общении, риск формирования компьютерной зависимости снижается (рис. 7).



**Рис. 5.** Уровень увлеченности младших подростков компьютерными играми (Тест-опросник Гришиной А.В.) (респонденты обеих групп)

**Fig. 5.** Enthusiasm level in younger adolescents for computer games (A.V. Grishina's test questionnaire) (respondents from both groups)

*Примечание:* уровень статистической значимости –\*  $p < 0,005$ , по критерию Манна–Уитни.  
*Note:* level of statistical significance is \*  $p < 0.005$ , according to the Mann–Whitney criterion.

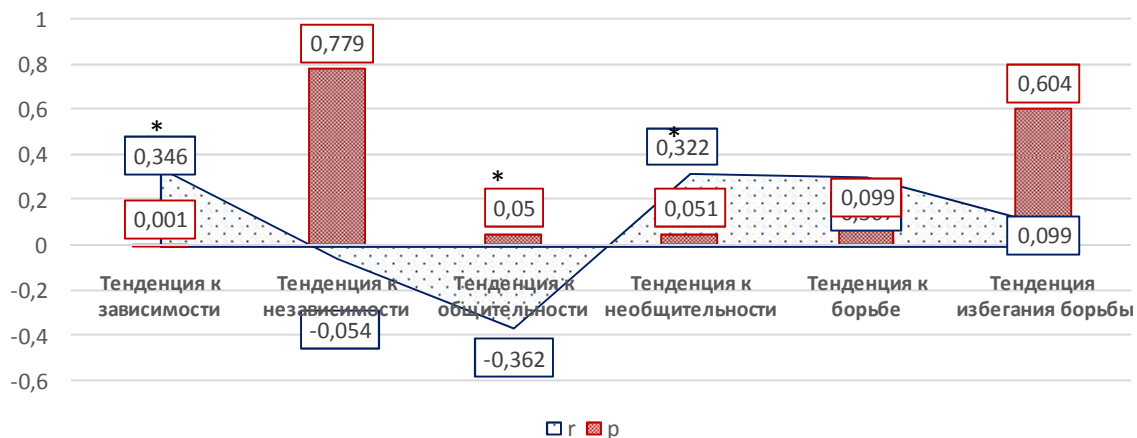


**Рис. 6.** Корреляции: группирующая переменная – наличие человека в рисунке «Я в жизни», мальчики, критерий Спирмена

**Fig. 6.** Correlations: grouping variable – presence of a person in drawing “I am in life”, boys, Spearman's criterion

*Примечание:*  $r$  – модуль коэффициента корреляции; уровень силы связи:  $r > 0,01 \leq 0,29$  – слабая положительная связь, критический уровень статистической значимости коэффициента корреляции при  $*p \leq 0,05$ .

*Note:*  $r$  is the modulus of the correlation coefficient; the level of bond strength:  $r > 0.01 \leq 0.29$  is a weak positive bond, the critical level of statistical significance of the correlation coefficient at  $*p \leq 0.05$ .



**Рис. 7.** Корреляции: группирующая переменная – агрессивность, мальчики, критерий Спирмена

**Fig. 7.** Correlations: grouping variable – aggressiveness, boys, Spearman's criterion

*Примечание:*  $r$  – модуль коэффициента корреляции, критический уровень статистической значимости коэффициента корреляции при  $*p \leq 0,05$ .

*Note:*  $r$  is the modulus of the correlation coefficient, the critical level of statistical significance of the correlation coefficient at  $*p \leq 0.05$ .



Была выявлена достоверная положительная корреляционная связь ( $r = 0,341$ ,  $p \leq 0,05$ ) у мальчиков между агрессивностью (рисуночный тест) и формированием компьютерной зависимости (рис. 8).

Ранговый корреляционный анализ показал, что у девочек имеется положительная корреляционная связь между показателями

агрессивности в рисунке и формированием тенденции к зависимости ( $r = 0,274$ ,  $p \leq 0,001$ ) и необщительности ( $r = 0,341$ ,  $p \leq 0,05$ ). Что свидетельствует о росте риска формирования компьютерной зависимости и коммуникативных нарушений у девочек, имеющих в проективной методике признаки агрессивности (рис. 9, рис. 10).

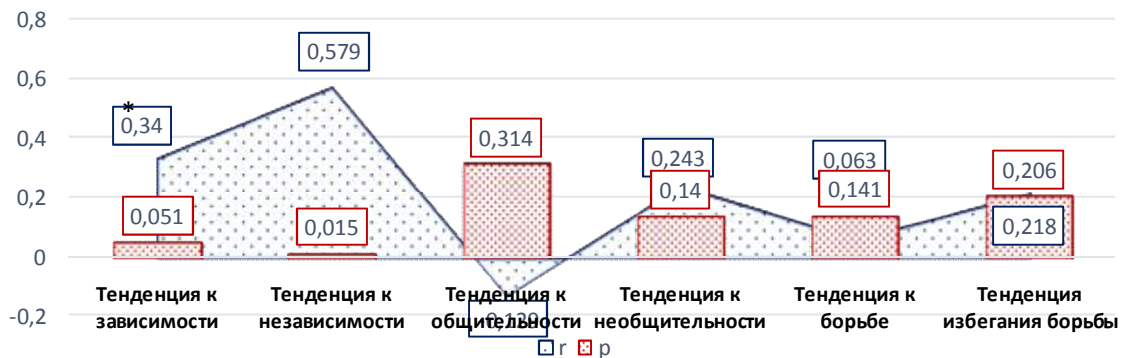


Рис. 8. Корреляции: группирующая переменная – тревожность, мальчики, критерий Спирмена  
Fig. 8. Correlations: grouping variable – anxiety, boys, Spearman's criterion

Примечание:  $r$  – модуль коэффициента корреляции: уровень силы связи:  $r > 0,01 \leq 0,29$  – слабая положительная связь, критический уровень статистической значимости коэффициента корреляции при  $*p \leq 0,05$ .  
Note:  $r$  is the modulus of the correlation coefficient: the level of bond strength:  $r > 0,01 \leq 0,29$  is a weak positive bond, the critical level of statistical significance of the correlation coefficient at  $*p \leq 0,05$ .

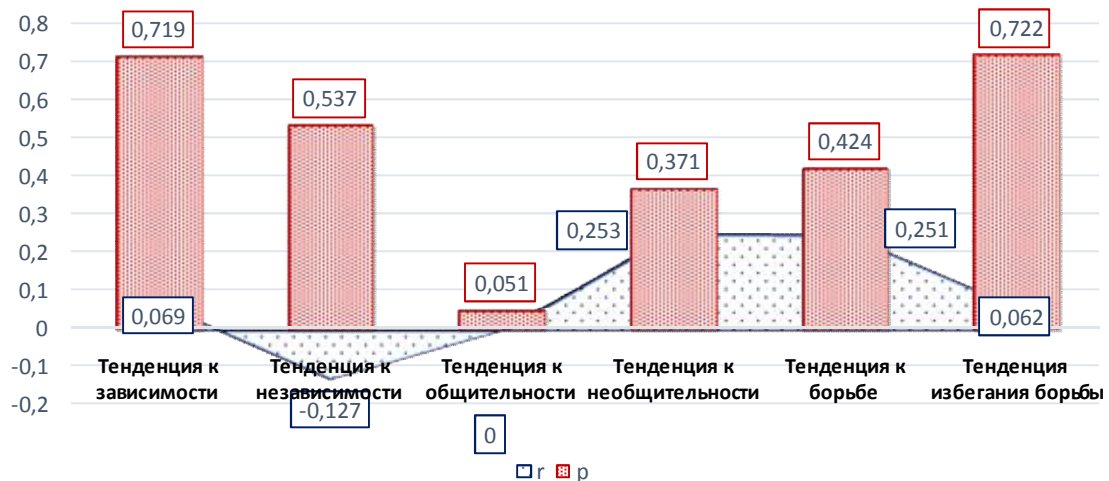
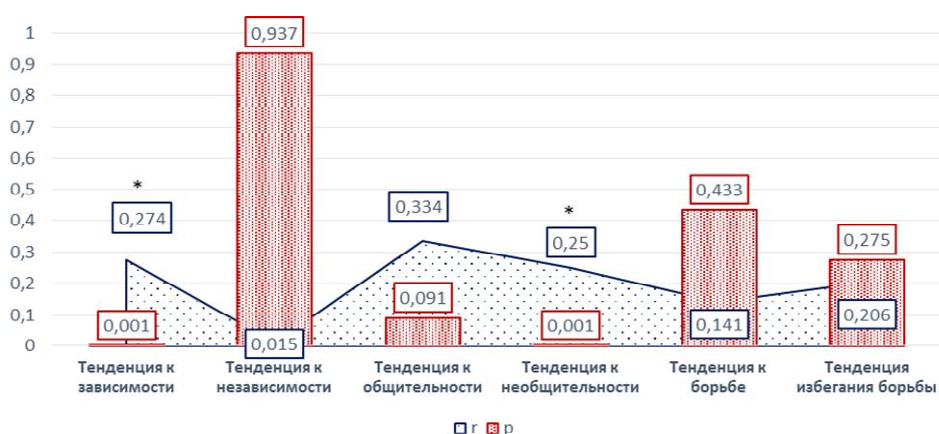


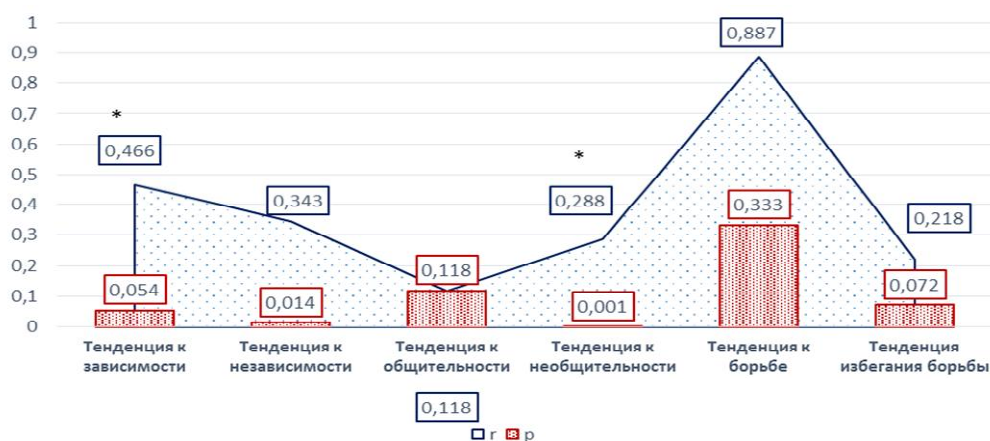
Рис. 9. Корреляции: группирующая переменная – наличие человека в рисунке «Я в жизни», девочки, критерий Спирмена  
Fig. 9. Correlations: grouping variable – presence of a person in drawing “I am in life”, girls, Spearman's criterion

Примечание:  $r$  – модуль коэффициента корреляции: уровень силы связи:  $r > 0,01 \leq 0,29$  – слабая положительная связь, критический уровень статистической значимости коэффициента корреляции при  $*p \leq 0,05$ .  
Note:  $r$  is the modulus of the correlation coefficient: the level of bond strength:  $r > 0,01 \leq 0,29$  is a weak positive bond, the critical level of statistical significance of the correlation coefficient at  $*p \leq 0,05$ .



**Рис. 10.** Корреляции: группирующая переменная – агрессивность, девочки, критерий Спирмена  
**Fig. 10.** Correlations: grouping variable – aggressiveness, girls, Spearman's criterion

*Примечание:*  $r$  – модуль коэффициента корреляции: уровень силы связи:  $r > 0,01 \leq 0,29$  – слабая положительная связь, критический уровень статистической значимости коэффициента корреляции при  $*p \leq 0,05$ .  
*Note:*  $r$  is the modulus of the correlation coefficient: the level of bond strength:  $r > 0,01 \leq 0,29$  is a weak positive bond, the critical level of statistical significance of the correlation coefficient at  $*p \leq 0,05$ .



**Рис. 11.** Корреляции: группирующая переменная – уровень проработки образа «Я в игре», девочки, критерий Спирмена  
**Fig. 11.** Correlations: grouping variable – level of image development “I am in a game”, girls, Spearman's criterion

*Примечание:*  $r$  – модуль коэффициента корреляции: уровень силы связи:  $r > 0,01 \leq 0,29$  – слабая положительная связь, критический уровень статистической значимости коэффициента корреляции при  $*p \leq 0,05$ .  
*Note:*  $r$  is the modulus of the correlation coefficient: the level of bond strength:  $r > 0,01 \leq 0,29$  is a weak positive bond, the critical level of statistical significance of the correlation coefficient at  $*p \leq 0,05$ .

Согласно ранговой корреляции Спирмена, в рисуночном тесте проработка темы «Я в игре» взаимосвязана с тенденцией к формированию зависимости ( $r = 0,466, p \leq 0,054$ ) и наличию межличностных коммуникативных проблем ( $r = 0,288, p \leq 0,001$ ). Интенсивность идентификации себя с героем игры повышает риск формирования зависимости и социаль-

ной изолированности со снижением межличностных контактов (рис. 11).

Тревожность по данным рисуночного теста оказывала взаимное положительное, достоверное влияние на тенденцию формирования зависимости ( $r = 0,475, p \leq 0,005$ ), необщительности ( $r = 0,333, p \leq 0,001$ ) и избегание борьбы ( $r = 0,323, p \leq 0,05$ ). Выявлена достоверная отрицательная корреляционная

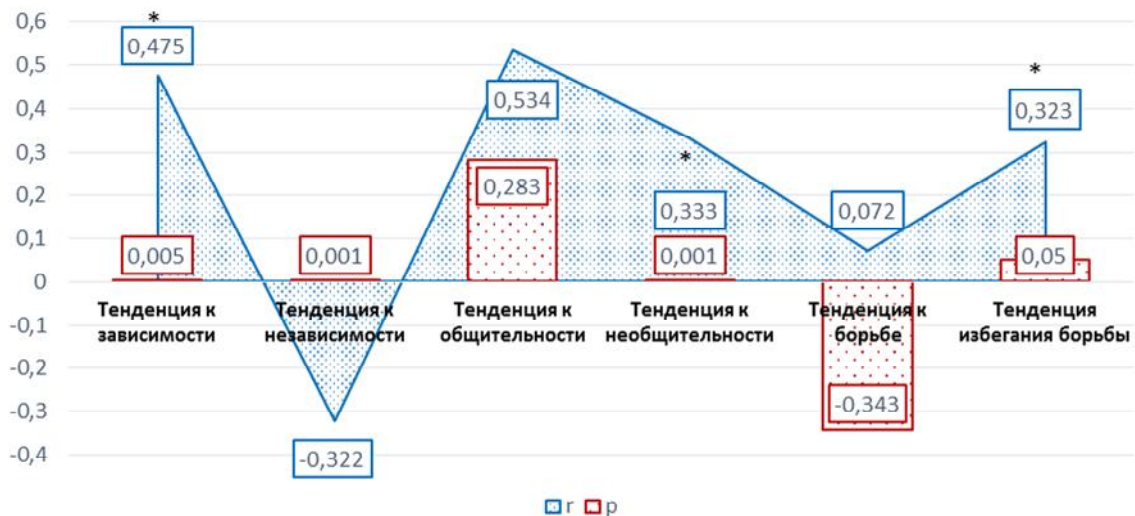


Рис. 12. Коэффициенты корреляции: группирующая переменная – тревожность, девочки, критерий Спирмена  
Fig. 12. Correlation coefficients, grouping variable – anxiety, girls, Spearman's criterion

Примечание:  $r$  – модуль коэффициента корреляции: уровень силы связи:  $r > 0,01 \leq 0,29$  – слабая положительная связь, критический уровень статистической значимости коэффициента корреляции при  $*p \leq 0,05$ .

Note:  $r$  is the modulus of the correlation coefficient: the level of bond strength:  $r > 0.01 \leq 0.29$  is a weak positive bond, the critical level of statistical significance of the correlation coefficient at  $*p \leq 0.05$ .

связь ( $r = -0,322$ ,  $p \leq 0,001$ ) тревожности с тенденцией к независимости. Это свидетельствует о том, что повышенная тревожность у девочек ведет к высокому риску формирования зависимости от компьютерных игр, социальной изолированности, ограничению контактов с окружающими и уходу в виртуальный мир, уменьшается независимость и самостоятельность (рис. 12).

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, обнаружены отчетливые гендерные различия в предпочтении компьютерных игр. Обе группы респондентов отмечают, что предпочитают ролевые виртуальные игры, при сильном увлечении игрой входят в роль своего героя. У подростков обоих полов факторами, способствующими формированию компьютерной зависимости, являются: нереализованные потребности в теплых отношениях с близкими и сверстниками, вербальная агрессивность, тревожность. Нами выявлены гендерные особенности увлеченности подростков компьютерными играми. Более высокий риск формирова-

ния зависимого поведения у мальчиков, которые в отличие от девочек, несмотря на родительские запреты, не лимитируют время игры и идентифицируются с персонажем, демонстрируют выраженную эмоциональную вовлеченность в игру и стремление достичь высокого результата.

В целом вне зависимости от гендерной принадлежности риск формирования зависимости от виртуальных игр остается высоким. Это связано с личностными проблемами, наличием низкой коммуникативности, внутренней вербальной агрессивности и отсутствием эмоционального комфорта в жизни. Проблемы компьютерной зависимости и идентификации подростков с персонажами игр являются не просто актуальными, а первоочередными государственными задачами, направленными на сохранение психического здоровья подрастающего поколения. Результаты исследования диктуют необходимость их использования при проведении плановых психопрофилактических обследований детей подросткового возраста.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ичитовкина Е.Г., Жернов С.В., Завадский А.Н. Эмоциональный интеллект как ресурс в обеспечении субъективного благополучия человека // Психолого-педагогический журнал «Гаудеамус». 2023. Т. 22. № 2. С. 9-22. DOI [10.20310/1810-231X-2023-22-2-9-22](https://doi.org/10.20310/1810-231X-2023-22-2-9-22); EDN: [SKBFZD](#)
2. Гордеев К.С., Жидков А.А., Дубровин Н.А., Ермолаева Е.Л., Илюшина Е.С. Компьютерная игровая зависимость подростков как психолого-педагогическая проблема: признаки и рекомендации для родителей // Трибуна ученого. 2021. № 7. С. 194-197. EDN: [TLFQOE](#)
3. Ичитовкина Е.Г., Соловьев А.Г., Жернов С.В., Гонтарь В.Н. Профилактика психической травматизации сотрудников органов внутренних дел в чрезвычайной ситуации биолого-социального характера // Экология человека. 2022. №1. С. 61-68. DOI [10.17816/humeco80085](https://doi.org/10.17816/humeco80085); EDN: [ACJVLQ](#)
4. Гасьмова Э.Г. Компьютерные игры: как ребенку не стать заложником виртуального мира // Коррекционно-педагогическое образование: электронный журнал. 2021. № 2 (26). С. 88-93. EDN: [MOYVLH](#)
5. Береговой Е.А. Созидательное общество – избавление от рабства компьютерной игромании // Архивариус. 2020. № 7 (52). С. 27-37. EDN: [MYKBD5](#)
6. Морозова О.А. Психологические исследования видеоигр: урок западной науки // Вопросы психологии. 2019. № 5. С. 84-95. EDN: [FMRCVU](#)
7. Абдуллаева В.К., Сулейманов Ш.Р., Шарипова Ф.К., Бабарахимова С.Б. Влияние семейных взаимоотношений на формирование интернет зависимого поведения у подростков // Человеческий фактор: Социальный психолог. 2021. № 1 (41). С. 140-145. EDN: [TLRCRA](#)
8. Дюпина С.А. Компьютерная игра как фактор развития агрессии младшего школьника // Вестник Государственного гуманитарно-технологического университета. 2020. № 4. С. 42-46. EDN: [FDLLPS](#)
9. Даутов Д.Ф. Различия в когнитивных стилях у представителей поколения с разной вовлеченностью в компьютерные игры // Психология обучения. 2021. № 1. С. 98-104. EDN: [IREVAM](#)
10. Рогова Е.Е. Особенности эмоционального интеллекта у подростков с разной степенью увлеченности компьютерными играми // Мир науки. 2018. Т. 6. № 6. С. 111. EDN: [YYJCBF](#)
11. Лукьянов Н.Е. Компьютерное игровое расстройство: вопросов больше, чем ответов? // Социальная и клиническая психиатрия. 2021. Т. 31. № 1. С. 90-95. EDN: [JXJURJ](#)
12. Пережогин Л.О. Программа психотерапевтической помощи несовершеннолетним, обнаруживающим признаки зависимости от интернета и мобильных устройств // Практическая медицина. 2019. Т. 17. № 3. С. 96-99. EDN: [AUMNBG](#)
13. Шакун Е.Ю., Фадеева Е.В. Зависимость от компьютерных игр: обзор российских исследований // Вопросы психического здоровья детей и подростков. 2021. Т. 21. № 4. С. 86-98. EDN: [RAFCEB](#)
14. Солдатова Г.У., Теславская О.И. Видеоигры, академическая успеваемость и внимание: опыт и итоги зарубежных эмпирических исследований детей и подростков // Современная зарубежная психология. 2017. Т. 6. № 4. С. 21-28. DOI [10.17759/jmfp.2017060402](https://doi.org/10.17759/jmfp.2017060402); EDN: [YTORYZ](#)
15. Гришина А.В. Тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми // Вестник Московского университета. Сер. 14: Психология. 2014. № 4. С. 131-141. EDN: [SXDRJJ](#)
16. Bushnell E.W., Weinberger N. Infants' detection of visual-tactual discrepancies: asymmetries that indicate a directive role of visual information // Journal of Experimental Psychology-Human Perception and Performance. 1987. Vol. 13. № 4. P. 601-608. DOI [10.1037//0096-1523.13.4.601](https://doi.org/10.1037//0096-1523.13.4.601)

## REFERENCES

1. Ichitovkina E.G., Zhernov S.V., Zavadsky A.N. Emotional intelligence as a resource in ensuring a person's subjective well-being. *Psychological-Pedagogical Journal "Gaudeamus"*, 2023, vol. 22, no. 2, pp. 9-22. (In Russian). DOI [10.20310/1810-231X-2023-22-2-9-22](https://doi.org/10.20310/1810-231X-2023-22-2-9-22)
2. Gordeev K.S., Zhidkov A.A., Dubrovin N.A., Ermolaeva E.L., Ilyushina E.S. Computer game dependence of adolescents as a psychological and pedagogical problem: signs and recommendations for parents. *Tribuna uchenogo*, 2021, no. 7, pp. 194-197. (In Russian).
3. Ichitovkina E.G., Solovyev A.G., Shernov S.V., Gontar V.N. Mental traumatization prevention of internal affairs bodies employees in biological and social emergency situation. *Human Ecology*. 2022, no. 1, pp. 61-68. (In Russian). DOI [10.17816/humeco80085](https://doi.org/10.17816/humeco80085)
4. Gasymova E.G. Computer games: how can a child not become a hostage of the virtual world. *Correctional and Pedagogical Education: Electronic Journal*, 2021, no. 2 (26), pp. 88-93. (In Russian).

5. Beregovoy E.A. Creative society – releasing from slavery to computer gaming. *Archivarius*, 2020, no. 7 (52), pp. 27-37. (In Russian).
6. Morozova O.A. Psychological studies of video games: a lesson in Western science. *Voprosy Psikhologii*, 2019, no. 5, pp. 84-95. (In Russian).
7. Abdullayeva V.K., Suleymanov S.R., Sharipova F.K., Babarakhimova S.B. The influence of family relationships on the formation of Internet-dependent behavior in adolescents. *Chelovecheskiy faktor: Sotsial'nyy psikholog*, 2021, no. 1 (41), pp. 140-145. (In Russian).
8. Dyupina S.A. Computer game as a factor of development of aggression of junior schoolchildren. *Vestnik of State University of Humanities and Technology*, 2020, no. 4, pp. 42-46. (In Russian).
9. Dautov D.F. Differences in cognitive styles among representatives of generation Y with different involvement in computer games. *Psychology of Education*, 2021, no. 1, pp. 98-104. (In Russian).
10. Rogova E.E. The peculiarities of emotional intelligence of teenagers with different level of passion for computer games. *World of Science. Pedagogy and Psychology*, 2018, vol. 6, no. 6, p. 111. (In Russian).
11. Lukianov N.E. Computer gaming disorder: more questions than answers? *Social and Clinical Psychiatry*, 2021, vol. 31, no. 1, pp. 90-95. (In Russian).
12. Perezhogin L.O. Program of psychotherapeutic aid for adolescents with signs of the Internet and mobile devices addiction. *Practical Medicine*, 2019, vol. 17, no. 3, pp. 96-99. (In Russian).
13. Shakun E.Yu., Fadeeva E.V. Computer game addiction: overview of Russian studies. *Mental health of Children and Adolescent*, 2021, vol. 21, no. 4, pp. 86-98. (In Russian).
14. Soldatova G.U., Teslavskaja O.I. Videogames, academic performance and attention problems: practices and results of foreign empirical studies of children and adolescents. *Journal of Modern Foreign Psychology*, 2017, vol. 6, no. 4, pp. 21-28. (In Russian). DOI [10.17759/jmfp.2017060402](https://doi.org/10.17759/jmfp.2017060402)
15. Grishina A.V. Test questionnaire degree of enthusiasm of younger teenagers playing computer games. *Moscow University Psychology Bulletin*, 2014, no. 4, pp. 131-141. (In Russian).
16. Bushnell E.W., Weinberger N. Infants' detection of visual-tactual discrepancies: asymmetries that indicate a directive role of visual information. *Journal of Experimental Psychology-Human Perception and Performance*, 1987, vol. 13, no. 4, pp. 601-608. DOI [10.1037/0096-1523.13.4.601](https://doi.org/10.1037/0096-1523.13.4.601)

## ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ / INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

**Ичитовкина Елена Геннадьевна** – доктор медицинских наук, доцент, врач-психотерапевт. Центральная поликлиника МВД России № 2, г. Москва, Российская Федерация.

**E-mail:** [elena.ichitovckina@yandex.ru](mailto:elena.ichitovckina@yandex.ru)

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0001-8876-6690>

**Вклад в статью:** общая концепция и окончательное утверждение тематики статьи, анализ полученных результатов, статистическая обработка результатов, написание части текста.

**Жернов Сергей Вячеславович** – кандидат психологических наук, старший преподаватель кафедры социальной и возрастной психологии. Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина, г. Тамбов, Российская Федерация.

**E-mail:** [sergern@rambler.ru](mailto:sergern@rambler.ru)

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-6250-9123>

**Вклад в статью:** разработка методики исследования, анализ полученных результатов, написание части текста, корректировка текста статьи.

**Майоров Георгий Александрович** – кандидат экономических наук, заместитель заведующего кафедрой социологии, психологии управления и истории. Государственный университет управления, г. Москва, Российская Федерация.

**E-mail:** [maiorov.7575@mail.ru](mailto:maiorov.7575@mail.ru)

**ORCID:** <https://orcid.org/0009-0004-6574-4083>

**Вклад в статью:** общая идея статьи, сбор статистических данных, анализ полученных результатов, написание части текста.

**Elena G. Ichitovkina** – Doctor of Medicine, Associate Professor, Psychotherapist. Central Polyclinic no. 2 of the Ministry of Internal Affairs of Russia, Moscow, Russian Federation.

**E-mail:** [elena.ichitovckina@yandex.ru](mailto:elena.ichitovckina@yandex.ru)

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0001-8876-6690>

**Contribution:** main article concept and final article subject matter approval, obtained results analysis, results statistical processing, part of the article writing.

**Sergey V. Zhernov** – Candidate of Psychology, Senior Lecturer of Social and Developmental Psychology Department. Derzhavin Tambov State University, Tambov, Russian Federation.

**E-mail:** [sergern@rambler.ru](mailto:sergern@rambler.ru)

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-6250-9123>

**Contribution:** research methods development, obtained results analysis, part of the article writing, article text editing.

**Georgy A. Majorov** – Candidate of Economics, Deputy Head of Sociology, Psychology of Management and History Department. State University of Management, Moscow, Russian Federation.

**E-mail:** [maiorov.7575@mail.ru](mailto:maiorov.7575@mail.ru)

**ORCID:** <https://orcid.org/0009-0004-6574-4083>

**Contribution:** main article concept, statistical data acquisition, obtained results analysis, part of the article writing.