

СТРУКТУРА СУБЪЕКТНОСТИ ПОДРОСТКОВ С РАЗНЫМ УРОВНЕМ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ¹

А. В. Гришина^{1}, Е. Н. Волкова^{2*}*

¹*Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина (Мининский университет), г. Нижний Новгород, Российская Федерация*

**e-mail: angrishina@mail.ru*

²*Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, г. Санкт-Петербург, Российская Федерация*

**e-mail: envolkova@mail.ru*

АННОТАЦИЯ

Введение: Изучение субъектности человека, процессов и условий ее становления – одна из существенных тенденций развития различных направлений и отраслей отечественной психологической науки на протяжении всего минувшего века.

В нашем исследовании структура субъектности определяется как уровень выраженности ее компонентов: активности, осознания способности к рефлексии, свободы выбора и ответственности за него, осознание собственной уникальности, понимания и принятия другого, саморазвития.

В статье рассматриваются проблемы личностного развития и игровой компьютерной зависимости младших подростков. Представлены результаты исследования, направленного на выявление уровня выраженности игровой компьютерной зависимости у подростков и структуры их субъектности.

Результаты исследования: Для диагностики игровой компьютерной зависимости подростков использовался специально разработанный опросник, включающий пять основных шкал: эмоциональное отношение к компьютерным играм; самоконтроль в компьютерной игре; целевая направленность на компьютерную игру; родительское отношение к компьютерной игре; предпочтение виртуального общения реальному. На выборке из 146 учащихся в возрасте от 10 до 11 лет установлены значимые различия между мальчиками (N =72) и девочками (N =74) в уровне игровой компьютерной зависимости.

Структура субъектности как интегративного свойства, выражающегося в отношении человека к себе как к деятелю, в осознанном и деятельном отношении к миру и к себе в нем, диагностировалась с помощью опросника «Структура субъектности младшего подростка».

Установлено, что игровую компьютерную зависимость чаще испытывают мальчики, девочкам в большей степени свойственна увлеченность компьютерными играми.

¹ Исследование выполнено при поддержке Министерства образования и науки Российской Федерации в рамках выполнения государственных работ в сфере научной деятельности (базовая часть государственного задания № 2014/362 от 27 января 2014 г.). Тема проекта: «Научные основы и эмпирическая проверка формирования междисциплинарных команд специалистов для оказания помощи детям, пострадавшим от насилия», руководитель Е.Н. Волкова, д. психол. н., профессор.

Developmental Psychology, Acmeology

Проанализированы особенности субъектности подростков разного пола «зависимых» и «увлеченных» компьютерными играми. Младшие подростки с высоким уровнем игровой компьютерной зависимости имеют более низкие показатели развития таких компонентов субъектности, как развитие осознанной активности, способность к рефлексии, умение понимать и принимать другого человека. Описаны компоненты субъектности, позволяющие нивелировать негативные эффекты имеющейся игровой компьютерной зависимости у подростков, снизить риск возникновения ее высокого уровня.

Обсуждение и заключения: Развитие субъектности ребенка в каждом возрасте имеет свою специфику, однако в исследованиях, посвященных вопросам развития субъектности в онтогенезе [2, 7, 12], отмечается неоднородность развития отдельных компонентов субъектности, выраженная гетерохронность и одновременно отсутствие в детских возрастах субъектности как целостного свойства.

В младшем подростковом возрасте наиболее динамично развиваются такие компоненты субъектности, как активность, осознание способности к рефлексии, свобода выбора и ответственность за него, осознание собственной уникальности, понимание и принятие другого, саморазвитие. Формирование этих компонентов обусловлено, прежде всего, той социальной средой, в которой живет ребенок, и качеством отношений ребенка с окружающими людьми. Если окружающая среда и среда взаимодействия отличается бедностью и однородностью стимулов для развития, то младшие подростки начинают искать эти условия в компьютерной игре.

Ключевые слова: личность, подросток, младший подростковый возраст, игра, компьютер, зависимость, опросник, стандартизация, игровая компьютерная зависимость, субъектность.

STRUCTURE OF SUBJECTIVITY OF ADOLESCENTS WITH DIFFERENT DEGREE OF COMPUTER GAMES ADDICTION

A. V. Grishina^{1}, E. N. Volkova^{2*}*

¹Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University (Minin University), Nizhny Novgorod, Russian Federation

**e-mail: angrishina@mail.ru*

²Herzen State Pedagogical University of Russia, St. Petersburg, Russian Federation

**e-mail: envolkova@mail.ru*

ABSTRACT

Introduction: The study of human subjectivity, processes and conditions of its formation was one of the significant trends in the development of various directions and branches of Russian psychological science throughout the past century.

In our study, the structure of subjectivity is defined as the level of expression of its components: activity, awareness of the capacity for reflection, freedom of choice and responsibility for it, awareness of one's own uniqueness, understanding and acceptance of the other individual and self-development.

The article deals with the problems of personal development and computer games addiction of younger adolescents. The results of the study aimed at revealing the degree of computer games addiction among adolescents and the structure of their subjectivity are presented.

Results: To diagnose the computer games addiction of adolescents, a specially developed questionnaire was developed, which includes five main scales: an emotional attitude towards computer games; self-control in a computer game; purposeful focus on computer game; the parental relation to a computer game; preference for virtual communication instead of the real one. A sample of 146 students aged 10 to 11 years established significant differences between boys (N = 72) and girls (N = 74) in the level of computer game addiction.

The structure of subjectivity, as an integrative property, expressed in relation to a person to himself as an agent, in a conscious and active attitude to the world and himself in it, was diagnosed with the questionnaire "The structure of the subjectivity of the younger adolescent."

It was found that boys are more likely to suffer from computer game addiction; girls are only interested in computer games. Features of subjectivity of adolescents of different sex "addicted" and "interested" in computer games are analyzed. Younger teenagers with a high level of computer game addiction have lower development quotient of such components of subjectness as the development of conscious activity, the ability to reflect, the ability to understand and accept another person. The components of subjectness are described that allows leveling out the negative effects of the existing computer gaming addiction among adolescents, to reduce the risk of its high level occurrence.

Discussion and conclusions: The development of the subjectivity of the child has its own specifics at different ages, however, in studies devoted to the development of subjectivity in onegene [2, 7, 12], there is a heterogeneity in the development of individual components of subjectness, marked heterochronicity and, at the same time, the absence in childhood of subjectivity as an integral property.

In the youngest adolescence, such components of subjectivity as activity, awareness of the ability to reflect, freedom of choice and responsibility for it, the awareness of one's own uniqueness, understanding and acceptance of the other person, self-development develop most dynamically. The formation of these components is determined, first of all, by the social environment in which the child lives and by the quality of the child's relations with the surrounding people. If the environment and interaction environment is characterized by poverty and homogeneity of incentives for development, then younger adolescents begin to look for these conditions in a computer game.

Keywords: personality, adolescent, younger adolescence, game, computer, dependence, questionnaire, standardization, computer game dependence, subjectivity.

Введение

В эпоху интенсивной информатизации общества компьютер становится неотъемлемой частью современной жизни людей и, в частности, младших подростков. По данным ООО Entermedia (2012 г.), продажи компьютерных игр ежегодно увеличиваются на 50%. В настоящее время в компьютерные игры вовлечено 23% всего населения России, при этом минимальный возраст компьютерного игрока составляет 2 года. Вместе с тем усиливается поляризация отношения детей к компьютерным играм: на одном полюсе – подростки, интерес которых к компьютерным играм носит устойчивый характер, на другом – дети, не играющие в компьютерные игры или проявляющие к ним умеренный интерес.

Актуальность проблемы противодействия игровой компьютерной зависимости признана на государственном уровне. Исходные данные общероссийского мониторинга

Developmental Psychology, Acmeology

показали, что численность детей и подростков в возрасте 7-14 лет с различной степенью выраженности игровой компьютерной зависимости колеблется от 2% до 10% человек.

Повседневное использование компьютера подростками имеет многомерную структуру, при этом ключевое значение имеет интенсивность и индивидуальный стиль использования компьютера, который определяется содержанием занятий (увлеченность компьютерными играми, использование простых и продвинутых игровых приложений, виртуальное общение) [21].

Явление компьютерной зависимости начало изучаться в зарубежной психологии с конца 1980-х годов. Понятие «компьютерная зависимость» появилось в 1990 г.

Компьютерная зависимость является одной из разновидностей аддиктивного поведения и характеризуется стремлением уйти от повседневности методом трансформации собственного эмоционально-психического настроения. В этот момент человеком не только игнорируются жизненные заботы, но и затормаживается работа его психики, а чаще совсем прекращается индивидуально-личностное развитие [23].

В настоящее время выделяют пять типов компьютерной зависимости: навязчивый серфинг (путешествие в сети, поиск информации по базам данных и поисковым сайтам); страсть к онлайн-биржевым торгам и азартным играм; виртуальные знакомства; киберсекс (увлечение порносайтами); компьютерные игры [25, 26]. Первое место занимают игры (26,5%), на втором – Интернет (12,4%) и на третьем – поиск информации на WEB-сайтах (7,8%) [4, с. 67]. Между данными видами зависимостей есть как общие, так и специфичные признаки проявления.

В проведенном исследовании мы рассматриваем игровую компьютерную зависимость (ИКЗ) как разновидность аддиктивного поведения, которое характеризуется чрезмерной и длительной фиксацией внимания на компьютерной игре, снижением, а также нарушением способности контролировать вовлеченность в данный вид деятельности. Вследствие этого поведение подростка перестает быть самостоятельным, подросток теряет способность самостоятельно ставить цели, планировать свое время.

В современном мире происходят изменения всех сфер жизнедеятельности человека. Особенно динамичны эти преобразования в области информационно-коммуникационных технологий человеческой практики, которые непосредственно связаны с взаимодействием людей не в обыденной жизни, а в виртуальном пространстве социальных сетей, форумов, чатов, компьютерных игр и пр. В этой связи приоритетным становится развитие личностных особенностей человека, позволяющих ему жить в условиях меняющегося мира и преобразовывать себя в нем. Субъектность является основанием всех характеристик человека как субъекта жизнедеятельности. Развитие субъектности и преодоление объектности, то есть зависимости человека от внешних условий, может служить фундаментом успешного преобразования себя и окружающей действительности, включающей как объекты материального мира, так и систему социальных отношений.

Анализ психолого-педагогической литературы позволил выявить два принципиально различных подхода к решению вопроса о влиянии компьютерных игр на личностное развитие ребенка.

По мнению исследователей первого направления [15, 26], компьютерные игры оказывают положительное влияние на развитие ребенка. Ребенок, успешный в компьютерных играх, быстрее выбирает стратегию поведения или самообучения, у него вырабатывается алгоритмический стиль мышления.

Авторы второго направления [8, 9, 13, 24, 25] считают, что частые сеансы компьютерной игры, способствуют выработке привычки к виртуальному миру, бездумным развлечениям и легкости в достижении цели, отучая от терпения и ослабляя силу воли, вследствие чего ребенок может неадекватно воспринимать мир реальный.

Развитие субъектности ребенка в компьютерной игре специально не изучалось. Однако мы можем предположить, что в компьютерной игре субъектность ребенка не развивается. Компьютерная игра с определенными правилами и заложенными в нее разработчиками алгоритмами не развивает в ребенке способности к самостоятельной активности, снимает необходимость в рефлексии, не требует принятия ответственности за выбор субъекта, исключает ответственный самоконтроль, так как среда в представлении ребенка уже организована таким образом, что гарантирует результативность взаимодействия. Но это взаимодействие не полноценно. Младший подросток, вовлеченный в компьютерную игру, прежде всего, не получает целостной обратной связи о своем поведении, своей самооценке, об особенностях отношения к другому человеку, то есть о том, что делает процесс взаимодействия полноценным, и, как следствие, не может выработать оптимальные варианты поведения. Компьютерная игра – виртуальная реальность, имеющая четко заданные рамки пространства, сюжета, ролевых позиций. При всем многообразии визуальных эффектов компьютерной игры она не стимулирует развитие субъектной активности ребенка и тем самым блокирует развитие субъектности.

Вместе с тем субъектность как личностное свойство, будучи сформированным, обладает свойствами защитного ресурса, позволяющего противостоять негативным воздействиям предметной и социальной среды [22]. Субъектность в младшем подростковом возрасте еще не является целостным личностным образованием [12, 20], однако отдельные ее компоненты уже могут быть сформированы и выступать защитными механизмами от негативных влияний компьютерной игры.

Известно, что младший подростковый возраст характеризуется началом интенсивного развития личности ребенка как представителя определенного пола, начинают формироваться полоролевые установки, определяются стратегии и тактики полоролевого поведения, поэтому игровые компьютерные игры могут по-разному влиять на развитие личности ребенка младшего подросткового возраста в зависимости от его пола.

Исследование феномена игровой компьютерной зависимости приобретает особое значение в младшем подростковом возрасте, когда возникает потребность в самопознании и самоопределении, интенсивно формируется межличностное общение со сверстниками и значимыми взрослыми, развивается логическое и теоретическое мышление, появляются качественные изменения в оценках сверстников, а также в отношениях со взрослыми.

Степень сформированности личностных образований в младшем подростковом возрасте и их дальнейшее развитие во многом определяют жизненный путь индивида, являются фундаментом для возникновения новых образований личности.

Задача формирования младшего подростка как субъекта разных видов деятельности неразрывно связана с формированием субъектности самого подростка, т.е. развитием самосознания школьников и способности деятельного отношения к миру и к себе в нем.

Проблема влияния игровой компьютерной зависимости на психическое и личностное развитие младшего подростка, по нашему мнению, изучена недостаточно. Не в полной мере проработан вопрос о психологических факторах, условиях и механизмах, определяющих особенности игровой компьютерной зависимости в младшем подростковом возрасте [11].

Исследованием компьютерной зависимости занимались такие зарубежные психологи, как М. Шоттон, Ш. Текл, К. Янг, Т. Больбот [4, 29, 30, 31]. Авторы рассматривают компьютерную зависимость как патологическое пристрастие человека к работе или проведению времени за компьютером. Они указывают на то, что формирование компьютерной зависимости возникает не только из-за необходимости в уходе от реальности, но и от индивидуальных особенностей человека, прежде всего, характера, определяющего устойчивое поведение человека.

Родоначальниками психологического изучения феномена зависимости от Интернета считаются клинический психолог К. Янг [31] и психиатр И. Гольдберг [28]. В 1994 году доктором К. Янг, профессором психологии Питсбургского университета в Брэтфорде, была разработана и апробирована тестовая методика, представляющая собой инструмент самодиагностики патологического пристрастия к Интернету [30]. Масштабы распространенности патологического пристрастия к Интернету, по данным исследователей, составляют от 1 до 5% населения [28, 31].

Зависимость от компьютерных игр впервые была описана в 1995 году А. Голдбергом. В 1997–1998 гг. по проблеме игровой компьютерной зависимости были созданы исследовательские и консультативно-диагностические службы и опубликованы первые монографии И. Гольдберга и К. Янг [28, 31]. Авторы рассматривают данное психологическое расстройство как форму психологической зависимости, проявляющуюся в навязчивом увлечении компьютерными играми.

Основными последствиями игровой компьютерной зависимости, по мнению А. Голдберга, является болезненное негативное стрессовое состояние или дистресс, а также причинение ущерба физическому, психологическому, межличностному, экономическому или социальному статусу [28].

В отечественной психологии накоплен богатый материал, связанный с рассмотрением человека как субъекта деятельности [2, 6, 7]. Ведущая способность субъекта – это способность к взаимообусловленным преобразованиям себя и окружающей действительности, включающей как объекты материального мира, так и систему социальных отношений. Субъектность – это способ развития личности и одновременно свойство, присущее развитой личности. Это средство восстановления целостности личности человека и условие его автономии.

Об особой значимости психологического описания субъектности человека говорят работы целого ряда ведущих отечественных психологов. Так, К.А. Абульхановой-Славской предложен акмеологический вариант трактовки природы человеческой субъектности. А.В. Брушлинским проведено обобщение исследований по проблеме субъектности и изложены основные положения субъектно-деятельностного подхода в психологии. О.А. Конопкиным обоснован глобальный и актуальный для психологии характер проблемы субъектности человека, изложены основные принципы структурно-функционального подхода к анализу регуляции человеком своей целенаправленной произвольной активности как основного модуса его субъектности. В.А. Петровским посредством идеи субъектности человека изложены теоретические основы всей психологии личности. Это позволило ему заявить об окончательном проявлении в психологии парадигмы субъектности.

Согласно В.А. Петровскому, субъект – это свободное, целеустремленное, рефлексивное и развивающееся существо. Каждая из перечисленных характеристик, взятая сама по себе, не

может никаким образом ни охарактеризовать субъектность, ни быть показателем ее выраженности. Для проявления субъектности необходимо наличие всех перечисленных характеристик и их определенной структурно-функциональной взаимосвязи [18].

Субъектность проявляется в процессе деятельности: «Личность как субъект деятельности обеспечивает контроль за целостным ходом последней с учетом своих целей и внешних требований, предвосхищает возможное рассогласование ее внешних и внутренних условий, обеспечивает все условия, необходимые и достаточные для достижения результата по установленным ей самой ценностным критериям и времени» [2, с. 53].

В основу проведенного нами исследования была положена концепция субъектности, разрабатываемая Е.Н. Волковой. Согласно автору, структуру субъектности составляют такие компоненты, как активность, способность к рефлексии, свобода выбора и ответственность за него, осознание собственной уникальности, понимание и принятие другого, саморазвитие. Субъектность, являясь интегративным свойством, выражается в отношении человека к себе как к деятелю, в осознанном и деятельном отношении к миру и к себе в нем, способности производить детерминированные изменения в мире и в самом себе [6].

Ключевым в проведенном исследовании был вопрос о характере влияния компьютерной игры на развитие личности ребенка, в частности, на формирование его субъектности.

Цель исследования: выявить компоненты субъектности младшего подростка, позволяющие нивелировать негативные эффекты имеющейся игровой компьютерной зависимости, снизить риск возникновения более глубокого уровня игровой компьютерной зависимости.

В соответствии с целью исследования были определены его задачи:

1. Оценить уровень игровой компьютерной зависимости у младших подростков.
2. Выявить компоненты субъектности младших подростков, позволяющие защитить ребенка от негативных влияний компьютерной игры и нивелировать негативные эффекты игровой компьютерной зависимости.
3. Оценить распространенность игровой компьютерной зависимости в младшем подростковом возрасте среди мальчиков и девочек.

Гипотеза исследования: существует взаимосвязь между уровнем игровой компьютерной зависимости и уровнем развития субъектности у младших подростков. Младшие подростки с высоким уровнем игровой компьютерной зависимости будут иметь более низкие показатели развития компонентов субъектности. Взаимосвязь между уровнем игровой компьютерной зависимости и уровнем развития субъектности будет опосредована полом младшего подростка.

Результаты исследования

Для реализации цели и задач исследования были использованы следующие методические приемы:

- для диагностики игровой компьютерной зависимости – модифицированный опросник на выявление уровня игровой компьютерной зависимости, созданный на базе методики определения степени Интернет-зависимости, разработанной К. Янг (Internet Addiction Test – IAT, 1998) [31];

Developmental Psychology, Acmeology

– для диагностики структуры субъектности – модифицированный опросник «Структура субъектности младшего подростка», разработанный на основе опросника «Структура субъектности» Е.Н. Волковой и И.А. Серединой [6].

В процессе диагностики игровой компьютерной зависимости у младших подростков было установлено, что низкий уровень игровой компьютерной зависимости характеризует 62% обследованных (90 человек); средний уровень – 36% (52 человека) и высокий уровень – 2% (4 человека). Таким образом, большая часть детей имеет низкий уровень игровой компьютерной зависимости, что не представляет угрозы для их личностного развития. Об игровой компьютерной зависимости подростков можно говорить, начиная со среднего уровня.

На основании полученных данных выборка была разделена на две группы. Первую составили дети с низким уровнем игровой компьютерной зависимости (62% обследованных), ее мы обозначили как группу подростков, увлеченных компьютерными играми. Вторую – дети со средним и высоким уровнями игровой компьютерной зависимости (38% обследованных). Эта группа определена нами как группа подростков с игровой компьютерной зависимостью.

Установлено, что распространенность игровой компьютерной зависимости среди мальчиков и девочек различна. Оценка достоверности различий средних у мальчиков и девочек по уровню выраженности игровой компьютерной зависимости проводилась с помощью t-критерия Стьюдента) (таблица 1).

Таблица 1 – Распределение уровней игровой компьютерной зависимости у мальчиков и девочек подростков

Table 1. Distribution of levels of game computer dependence in boys and teenage girls

Уровень игровой компьютерной зависимости	Девочки (N = 72)			Мальчики (N = 74)			Общее кол-во человек (N = 146)
	Кол-во человек	% от выборки	M±σ	Кол-во человек	% от выборки	M±σ	
«Увлеченность»	46	64	10,52±2,1*	28	38	12,43±4,8*	74
«Зависимость»	26	36	19,08±2,7*	46	62	20,26±3,3*	72

Примечание: * – значимые различия, $p < 0,001$

Результаты показывают, что игровую компьютерную зависимость чаще испытывают мальчики (62%), чем девочки (36%), а увлеченность компьютерными играми больше характерна для девочек (64%), чем для мальчиков (38%). При этом у мальчиков уровень игровой компьютерной зависимости значимо выше, чем у девочек, то есть мальчики более увлечены компьютерными играми, и риск формирования у мальчиков игровой компьютерной зависимости выше, чем у девочек.

Причины повышенного интереса мальчиков к компьютерным играм, на наш взгляд, необходимо искать в особенностях их психологического развития и в содержательных особенностях компьютерных игр, позволяющих им становиться аддиктивным агентом.

Более высокий уровень игровой компьютерной зависимости у мальчиков, вероятно, обусловлен спецификой гендерного развития, наряду с социальными факторами и недостатком компетентности в общении. Многие зарубежные и отечественные психологи, отмечая кризисность переходного периода, выделяют различные трудности в межличностном взаимодействии подростков [1, 5, 9]. Несмотря на расхождения в подходах к содержанию особенностей младшего подросткового возраста, психологи единодушны в том,

что кризисные ситуации этого периода и их разрешение или неразрешение оказывают значительное влияние на формирование личности и ее социализацию.

Причина повышенного интереса мальчиков к компьютерным играм, по сравнению с девочками, может заключаться в том, что девочки психологически раньше мальчиков взрослеют. «Девочки любой возрастной группы проявляют большие признаки зрелости, чем мальчики, в отношении физического (полоопределяющего) статуса и социальной ориентации, а также когнитивных навыков и интересов (Dixon & Street, 1975)» [13, с. 277]. Для мальчиков более характерен дух авантюризма, азарт и способность увлекаться. Они стремятся быть первыми, достигать высоких результатов в компьютерной игре, завоевывать, тем самым получая чувство риска и другие эмоции.

Увлеченность девочек компьютерными играми – в большей степени распространенное, но менее выраженное, чем у мальчиков, явление – может быть связано с тем, что девочки остаются более социализированными, чем мальчики, и компьютерные игры как один из вариантов современных вызовов являются для девочек более осваиваемым видом деятельности, но не на глубоком уровне. У девочек больше социально значимых занятий, чем у мальчиков. Девочки чаще посещают спортивные секции, читают книги, чаще дружат.

Были обнаружены различия средних значений показателей индексов игровой компьютерной зависимости (ИКЗ) у мальчиков и девочек подростков (таблица 2).

Таблица 2 – Различия средних значений показателей индексов игровой компьютерной зависимости (ИКЗ) у мальчиков и девочек подростков

Table 2 - Differences in the mean values of indexes of game computer dependencies (ICI) in boys and adolescent girls

Индексы ИКЗ	Уровень ИКЗ				Группа		
	«Увлеченность»		«Зависимость»		Мальчики N = 72	Девочки N = 74	Общая выборка N = 146
	Мальчики N = 26	Девочки N = 47	Мальчики N = 46	Девочки N = 27			
Иэ	8,71±5,8**	8,02±5,2**	16,52±5,8**	15,38±5,2**	13,57±5,8**	10,68±5,3**	12,14±5,7**
Ис	18,71±6,9**	15,39±7,3**	29,13±6,9**	28,92±7,3**	25,19±7,0**	20,28±7,4**	22,77±7,6**
Ир	3,86±1,9*	3,72±1,5*	4,35±1,9*	4,62±1,5*	4,16±1,6*	4,04±1,6*	4,1±1,6*
Иц	10,36±3,5**	8,02±3,6**	15,74±3,5**	13,85±3,6**	13,70±3,5**	10,13±3,7**	11,94±4,0**
Ио	6,86±3,0**	5,65±2,5**	11,30±3,0**	8,69±2,5**	9,62±3,1**	6,75±2,6**	8,21±3,2**

Примечание: * – различия не значимы, $p < 0,5$; ** – значимые различия, $p < 0,001$.

Условные обозначения: Иэ – индекс эмоционального отношения к компьютерной игре; Ис – индекс самоконтроля в компьютерной игре; Ир – индекс родительского отношения к компьютерной игре; Иц – индекс целевой направленности на компьютерную игру; Ио – индекс предпочтения реального общения виртуальному.

Результаты исследования показывают, что по шкалам: эмоционального отношения к компьютерной игре, самоконтроля в компьютерной игре, целевой направленности на компьютерную игру, предпочтения реального общения виртуальному – наблюдаются значимые различия между мальчиками и девочками. При этом у мальчиков показатели индексов по данным шкалам выше, чем у девочек, то есть мальчики эмоционально больше вовлечены в компьютерные игры, чем девочки, обладают более низким самоконтролем в компьютерной игре, менее способны спланировать окончание игры за компьютером, больше предпочитают виртуальное общение реальному.

Developmental Psychology, Acmeology

По мнению подростков, отношение родителей к компьютерным играм у мальчиков и девочек значимо не отличается друг от друга. Можно предположить, что в семьях младших подростков независимо от уровня выраженности ИКЗ родители позитивно относятся к тому, что их дети играют в компьютерные игры. Многие родители инициативно покупают компьютерные игры для детей, мотивируя это тем, что ребенок находится под контролем, развивается в игре.

Большинство родителей не рассматривает факт злоупотребления ребенком компьютерными играми как проблему. Сам процесс игровой деятельности ребенка родителями часто поощряется, поддерживается и направляется.

Данные о различиях средних значений выраженности параметров субъектности подростков с разным уровнем игровой компьютерной зависимости по группам мальчиков и девочек представлены в таблице 3.

Таблица 3 – Различия средних значений показателей параметров субъектности у мальчиков и девочек с разным уровнем игровой компьютерной зависимости

Table 3 – Differences in the mean values of the parameters of subjectivity parameters in boys and girls with different levels of computer game dependence

Показатели субъектности	Уровень игровой компьютерной зависимости			
	Увлеченность		Зависимость	
	Мальчики N = 27	Девочки N = 47	Мальчики N = 45	Девочки N = 27
Осознание собственной активности	1,59±0,5**	2,19 ± 0,5**	1,98±0,7**	2,19 ± 0,5**
Способность к рефлексии	2,56±0,5**	2,38 ± 0,5**	2,00±0,4*	2,00 ± 0,6*
Свобода выбора и ответственность за него	2,15±0,4*	1,94 ± 0,4*	1,93±0,7*	1,89 ± 0,3*
Осознание собственной уникальности	2,15±0,5*	2,04±0,6*	2,02±0,7*	1,96 ± 0,4*
Понимание и принятие другого	2,00±0,0*	1,96±0,2*	1,62±0,5**	1,81 ± 0,4**
Способность к саморазвитию	2,22±0,4*	2,11 ± 0,5*	1,71±0,6*	1,81 ± 0,4*

Примечание: * – различия не значимы, $p < 0,5$; ** – значимые различия, $p < 0,001$.

В результате анализа данных установлено, что между мальчиками и девочками с увлеченностью компьютерными играми наблюдаются значимые различия по таким параметрам субъектности, как «Осознание собственной активности» и «Способность к рефлексии». При этом, по сравнению с мальчиками, у девочек с увлеченностью компьютерными играми более развито осознание собственной активности и менее – способность к рефлексии, то есть девочки в большей степени, чем мальчики, осознают значимость собственных усилий для достижения успеха, уважительное отношение к себе приписывают внешним обстоятельствам. Вместе с тем у девочек менее сформирована способность предвидения возможного развития событий, более низкий уровень желаний изменяться по отношению к имеющемуся потенциалу и низкий уровень развития способности воспринимать импульсы о своих изменениях от окружающих.

Между мальчиками и девочками с игровой компьютерной зависимостью наблюдаются значимые различия по таким параметрам субъектности, как «Осознание собственной активности» и «Понимание и принятие другого». Мальчики с игровой компьютерной зависимостью, по сравнению с девочками, в меньшей степени осознают собственную активность, и в меньшей степени у них развито понимание и принятие другого,

то есть мальчики с игровой компьютерной зависимостью менее активны, у них менее развито желание изменяться по отношению к имеющемуся потенциалу, способность воспринимать информацию о своих изменениях от окружающих, а также способность прогнозирования возможных вариантов развития событий. Для мальчиков с игровой компьютерной зависимостью характерно игнорирование или скрытое использование интересов и намерений другого человека в собственных целях.

Обсуждение и заключения

Компьютерная игра представляет интерес для младшего подростка, захватывает его своим сюжетом и мультимедийными возможностями. Это самое простое средство удовлетворения потребности в познавательной и квазисоциальной активности, но, как показывают результаты исследования, нерезультативное: 38% младших подростков не способны противостоять компьютерной игре и характеризуются игровой компьютерной зависимостью.

Результаты исследования показали, что существует взаимосвязь между уровнем игровой компьютерной зависимости и уровнем развития субъектности у младших подростков. Младшие подростки с высоким уровнем игровой компьютерной зависимости имеют более низкие показатели развития компонентов субъектности. При этом наиболее разрушительной игровая компьютерная зависимость оказывается для развития осознанной активности, способности к рефлексии, умения понимать и принимать другого человека.

Уровень игровой компьютерной зависимости и уровень развития субъектности опосредованы полом младшего подростка.

По сравнению с мальчиками, у девочек с увлеченностью компьютерными играми более развит такой компонент субъектности, как «Осознание собственной активности», то есть девочки в большей степени, чем мальчики, осознают значимость собственных усилий для достижения успеха. При этом у девочек менее сформирована «Способность к рефлексии», то есть девочки в меньшей степени, чем мальчики, способны предвидеть возможное развитие событий, у девочек более низкий уровень желаний изменяться по отношению к имеющемуся потенциалу.

По сравнению с мальчиками, у девочек с зависимостью от компьютерных игр так же, как и с увлеченностью компьютерными играми, выше «Осознание собственной активности», девочки с игровой компьютерной зависимостью более активны. У девочек в большей степени, чем у мальчиков развита способность понимать и принимать другого человека. Они в меньшей степени, чем мальчики, склонны игнорировать интересы и намерения другого человека в собственных целях.

Более высокий уровень игровой компьютерной зависимости у мальчиков может быть обусловлен спецификой гендерного развития. Во-первых, девочки психологически раньше взрослеют, чем мальчики. Для мальчиков более характерен дух авантюризма, азарт, стремление к увлечениям. Мальчики больше, чем девочки, стремятся быть первыми, достигать высоких результатов в компьютерной игре, завоевывать, тем самым получая адреналин, чувство риска и другие эмоции [22, 25].

Во-вторых, девочки более социализированы, чем мальчики, и компьютерные игры как механизм современных вызовов социализации является для девочек более осваиваемым видом деятельности, но не на глубоком уровне. У девочек больше социально значимых

Developmental Psychology, Acmeology

занятий, чем у мальчиков. Девочки больше ходят в кружки, спортивные секции, читают книги, чаще имеют друзей, лучше умеют дружить [5, 9].

В семьях младших подростков с высоким уровнем игровой компьютерной зависимости большинство родителей не рассматривает факт злоупотребления ребенком компьютерными играми как проблему. Это может быть связано с отсутствием компьютерной грамотности у родителей: у них не сформирована «культура общения» с современной компьютерной техникой, часто они не знают правил техники безопасности и общепринятых стандартов работы с компьютерами для детей разного возраста.

Основной задачей родителей, на наш взгляд, является попытка направить интерес ребенка к компьютеру в полезное русло. В этом смысле роль семьи очень важна в формировании личности ребенка при использовании компьютерных игр и является, на наш взгляд, фактором противодействия игровой компьютерной зависимости.

Чтобы понять, в чем польза и вред от компьютерных игр, взрослые должны сами вникнуть в виртуальные интересы своего ребенка, организовать совместные покупки новых компьютерных игр и даже играть вместе с детьми. Совместная работа за компьютером, совместное творчество даст возможность детям и родителям почувствовать себя единым целым, поможет лучше узнать друг друга, сохранить положительный микроклимат в семье, что очень важно при воспитании самодостаточного, творческого ребенка.

Родители, осваивая компьютер вместе с ребенком, формируют развитую, социально адаптированную личность. Компьютер должен стать для ребенка средством, оказывающим положительное влияние на формирование психофизических качеств и развитие личности.

Родителям необходимо помнить, что для ребенка игра – это естественная среда развития, что материалом для его фантазий служит вся окружающая жизнь. И чем больше разнообразия будет в этой жизни, тем больше простора будет для его развития.

Для развития ребенка родители могут использовать компьютерные игры, помогающие развивать память, внимание, воображение и другие познавательные процессы. Но при этом даже использование развивающих и обучающих компьютерных игр должно быть регламентировано, взаимодействию с компьютером необходимо научить.

Проблема игровой компьютерной зависимости становится для современной России одной из актуальных социальных проблем. Влияние ее на человека весьма велико, особенно на детей. В силу незрелой, неустоявшейся психики подросток может не в полной мере различать специфику двух реальностей: реальной и виртуальной. И нередко виртуальная реальность предстает как объективная. Когда компьютерная игра становится единственным смыслом в жизни ребенка и начинает заменять мир его реальных отношений компьютерными моделями, то можно говорить о том, что компьютерные технологии выступают в качестве средства разрушения личности.

Младший подростковый возраст считается важнейшим возрастным этапом в формировании личности ребенка. Этот период характеризуется важными изменениями в социальных связях и социализации, так как преобладающее влияние семьи постепенно заменяется влиянием группы сверстников, выступающей источником референтных норм поведения и получения определенного статуса.

Поэтому особенно важно развивать компоненты субъектности младших подростков, позволяющие защитить ребенка от негативных влияний компьютерной игры и нивелировать негативные эффекты игровой компьютерной зависимости.

Сложившаяся ситуация требует поиска эффективных методов и средств по предупреждению игровой компьютерной зависимости. В настоящее время это особенно

важно еще и потому, что игровая компьютерная зависимость возникает, в отличие от других видов зависимости, не в социально неблагоприятной среде, а в обыденной жизни. Вследствие этого вовлеченность подростков в компьютерные игры воспринимается не как нарушение его социальной жизни и развития, а как нормальный и даже желательный досуг. Сегодня практически каждый подросток имеет доступ к компьютеру, часто компьютер заслоняет собой все остальные стороны жизни подростка, формируя игровую компьютерную зависимость у внешне благополучных детей.

С наших позиций, противодействие личности ребенка игровой компьютерной зависимости определяется формированием ее социальной компетентности как особого компонента личностного потенциала, позволяющего активно и конструктивно вести себя в любой жизненной ситуации.

Список использованных источников

1. Андреева Г.М. Социальная психология. М.: Проспект, 1996.
2. Абульханова-Славская К.А. Активность и сознание личности как субъекта деятельности // Психология личности в социалистическом обществе: Активность и развитие личности. М.: Наука, 1989. С. 110-134.
3. Беловол Е.В., Колотилова И.В. Разработка опросника для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми // Психологический журнал. 2011. № 6. Т. 32. С. 49-58.
4. Большот Т.Ю., Юрьева Л.Н. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика. Днепропетровск: Пороги, 2006.
5. Божович Л.И. Личность и её формирование в детском возрасте. СПб.: Питер, 2008.
6. Волкова Е.Н. Субъектность педагога (Теория и практика): дис. ... д-ра психол. наук. М., 1998.
7. Волочков А.А. Активность субъекта бытия: интегративный подход. Пермь: Перм. гос. пед. ун-т, 2007.
8. Войскунский А.Е. От психологии компьютеризации к психологии Интернета // Вестник Московского университета. Сер.14. Психология. 2008. № 2. С. 140-153.
9. Выготский Л.С. Педология подростка // Собрание сочинений в 4-х тт. М.: Изд-во Педагогика, 1984. Т. 4.
10. Гришина А.В. Психологические факторы формирования игровой компьютерной зависимости в младшем подростковом возрасте // Аспирантские тетради (Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена). СПб.: РГПУ, 2009. № 39. С. 237-243.
11. Гришина А.В. Психологические факторы возникновения и преодоления игровой компьютерной зависимости в младшем подростковом возрасте: дис. ... канд. психол. наук. Н. Новгород, 2011.
12. Зотикова Н.В. Личностные предпосылки субъектности младших подростков: дис. ... канд. психол. наук. М., 2002.
13. Либин А.В. Дифференциальная психология: на пересечении европейских, российских и американских традиций. М.: Смысл, 1999.
14. Лоскутова В.А. Интернет-зависимость как форма нехимических аддиктивных расстройств: дис. ... канд. мед. наук. Новосибирск, 2004.

Developmental Psychology, Acmeology

15. Лысенко Е.Е. Игра с ЭВМ как вид творческой деятельности: автореф. дис. ... канд. психол. наук. М., 1988.
16. Наследов А.Д. Математические методы психологического исследования. Анализ и интерпретация данных. СПб.: Речь, 2004.
17. Огнев А.С. Психология субъектогенеза личности. М.: Изд-во МГГУ, 2009.
18. Петровский В.А. Личность в психологии: парадигма субъектности. Ростов н/Д: Феникс, 1996.
19. Пилюгин А.Е. Зависимость от видеоигр как следствие переживаемого подростком дефицита субъектности // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2010. № 5. С. 115-118.
20. Пыжьянова М.А. Психолого-педагогические условия развития субъектности в младшем школьном возрасте: дис. ... канд. психол. наук. Н. Новгород, 2006.
21. Риппинен Т.О., Слободская Е.Р. Взаимосвязи личностных особенностей подростков с повседневным использованием компьютера // Психологический журнал. 2014. Т. 35, № 4. С. 18-25.
22. Рыженко С.К. Психологическое воздействие на игровую компьютерную зависимость младших подростков: дис. ... канд. психол. наук. Краснодар, 2009.
23. Серегина И.А. Психологическая структура субъективности как личностного свойства педагога: дис. ... канд. психол. наук. М., 1999.
24. Солдатова Г.У., Рассказова Е.И. Чрезмерное использование интернета: факторы и признаки // Психологический журнал. 2013. Т. 34, № 4. С. 105-114.
25. Трафимчик Ж.И. Современные компьютерные игры: последствия и особенности влияния на психику детей младшего школьного возраста // ЗОЖ. 2011. №1. С.22-26.
26. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал. 1999. Т. 20, № 1. С. 86-102.
27. Щукина М.А. Особенности развития субъектности личности в подростковом возрасте: дис. ... канд. психол. наук. М., 2005.
28. Goldberg I. Internet addiction. 1995. Available at: <http://www.psycom.net/iasg.html> (accessed: 18.01.2018).
29. Turkle Sh. Constructions and Reconstructions of the Self in Virtual Reality // Massachusetts Institute of Technology. Identity workshop. 1997.
30. Shotton M.A. Computer Addiction? A study of computer dependency // J. Affective Disorders. 1998. Vol. 5. P. 56-59.
31. Young K. Caught in the Net. N.-Y.: John Wiley and Sons, 1996.
32. Zych I., Ortega-Ruiz R. Systematic review of theoretical studies on bullying and cyberbullying: Facts, knowledge, prevention, and intervention // Aggression and Violent Behavior. 2015. Vol. 23. Pp. 1–21.
33. Brown D.W., Riley L., Butchart A. Bullying among youth from eight African countries and associations with adverse health behaviors // Pediatric Health. 2008. Vol. 2, No. 3. Pp. 289–299.
34. Fleming L.C., Jacobsen K.H., Bullying among middle-school students in low and middle income countries // Health Promotion International. 2010. Vol. 25, No. 1. Pp. 73–84.
35. Turagabeci A.R., Nakamura K., Takano T. Healthy lifestyle behaviour decreasing risks of being bullied, violence and injury // PLoS One. 2008. Feb. 20. Vol. 3, No. 2. Article ID: e1585. DOI: 10.1371/journal.pone.0001585.

36. Siziya P., Rudatsikira E., Muula A.S., Victimization from bullying among school-attending adolescents in grades 7 to 10 in Zambia // *Journal of Injury and Violence Research*. 2012. Vol. 4, No. 1. Pp. 30–35.
37. Fleming L.C., Jacobsen K.H., Bullying and symptoms of depression in Chilean middle school students // *Journal of School Health*. 2009. Vol. 79, No. 3. Pp. 130–137.
38. Rudatsikira E., Mataya R.H., Siziya S., Muula A.S. Association between bullying victimization and physical fighting among Filipino adolescents: results from the global school-based health survey // *Indian Journal of Pediatrics*. 2008. Vol. 75, No. 12. Pp. 1243–1247.
39. Hazemba A., Siziya S., Muula A. S., Rudatsikira E. Prevalence and correlates of being bullied among in-school adolescents in Beijing: results from the 2003 Beijing Global School-Based Health Survey // *Annals of General Psychiatry*. 2008. Vol. 7, article 6.
40. Laeheem K., Kuning M., Mcneil N., Besag V. E. Bullying in Pattani primary schools in southern Thailand // *Child*. 2009. Vol. 35, No. 2. Pp. 178–183.
41. Yodprang B., Kuning M., McNeil N., Bullying among lower secondary school students in Pattani Province, Southern Thailand // *Asian Social Science*. 2009. Vol. 5, No. 4. Pp. 23–30.
42. Page R.M., Hall C.P. Psychosocial distress and alcohol use as factors in adolescent sexual behavior among sub-saharan african adolescents // *Journal of School Health*. 2009. Vol. 79, No. 8. Pp. 369–379.
43. Volk A., Craig W., Boyce W. Adolescent risk correlates of bullying and different types of victimization // *International Journal of Adolescent Medicine and Health*. 2006. Vol. 18, No. 4. Pp. 575–586.
44. Hart K.H., Herriot A., Bishop J.A. Promoting healthy diet and exercise patterns amongst primary school children: a qualitative investigation of parental perspectives // *Journal of Human Nutrition and Dietetics*. 2003. Vol. 16, No. 2. Pp. 89–96.
45. Dembo R., Gullede L.M. Truancy intervention programs: challenges and innovations to implementation // *Criminal Justice Policy Review*. 2009. Vol. 20, No. 4. Pp. 437–456.
46. Deichmann S. Wenn Schule zur Schikane wird: Was tun bei Mobbing unter Schülern? German: Disserta Verlag, 2015. 310 S.
47. Kollmer N. Mobbing im Arbeitsverhältnis: Was Arbeitgeber dagegen tun können – und sollten. Heidelberg: Verlagsgruppe Hüthig/Jehle-Rehm, 2007. 218 S.

REFERENCES

1. Andreeva G.M. Social psychology. Moscow, Prospect Publ., 1996 (in Russian).
2. Abul'hanova-Slavskaja K.A. Activity and consciousness of the individual as a subject of activity. *Psihologija lichnosti v socialisticheskom obshhestve: Aktivnost' i razvitie lichnosti*. Moscow, Nauka, 1989, pp. 110-134.134 (in Russian).
3. Belovol EV, Kolotilova I.V. Development of a questionnaire for assessing the degree of enthusiasm for role-playing computer games. *Psihologicheskij zhurnal*, 2011, no. 6, t. 32, pp. 49-58 (in Russian).
4. Bol'bot T.Ju., Jur'eva L.N. Computer addiction: formation, diagnosis, correction and prevention. Dnepropetrovsk, Thresholds Publ., 2006 (in Russian).
5. Bozhovich L.I. Personality and its formation in childhood. St. Petersburg, Peter, 2008 (in Russian).

Developmental Psychology, Acmeology

6. Volkova E.N. Subektnost' pedagoga (Teorija i praktika). *Diss. d-ra psihol. nauk* [Subjectivity of the teacher (Theory and practice). Dr. psychol. sci. diss.]. Moscow, 1998 (in Russian).
7. Volochkov A.A. Activity of the subject of being: an integrative approach. Perm, Perm. gos. ped. un-t Publ., 2007 (in Russian).
8. Voiskunsky A.E. From the psychology of computerization to the psychology of the Internet. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Ser.14. Psihologija*, 2008, no. 2, pp. 140-153 (in Russian).
9. Vygotsky L.S. Pedology of a teenager. *Sobranie sochinenij v 4-h tt.* Moscow, Pedagogika Publ., 1984. T. 4 (in Russian).
10. Grishina A.V. Psychological factors of the formation of computer game addiction in younger adolescence. *Aspirantskie tetradi (Rossijskij gosudarstvennyj pedagogicheskij universitet im. A.I. Gercena)*. St. Petersburg, RGPU Publ., 2009, no. 39, pp. 237-243 (in Russian).
11. Grishina A.V. *Psihologicheskie faktory vzniknovenija i preodolenija igrovoj komp'juternoj zavisimosti v mladšem podrostkovom vozraste. Diss.kand. psihol. nauk* [Psychological factors of occurrence and overcoming of computer game dependence in the younger adolescence. Cand. psychol. sci. diss.]. Nizhny Novgorod, 2011 (in Russian).
12. Zotikova N.V. *Lichnostnye predposylki subektnosti mladshih podrostkov. Diss.kand. psihol. nauk* [Personal preconditions for the subjectivity of younger adolescents. Cand. psychol. sci. diss.]. Moscow, 2002 (in Russian).
13. Libin A.V. Differential psychology: at the intersection of European, Russian and American traditions. Moscow, Sense Publ., 1999 (in Russian).
14. Loskutova V.A. *Internet-zavisimost' kak forma nehimicheskikh addiktivnyh rasstrojstv. Diss.kand. med. nauk* [Internet addiction as a form of non-chemical addictive disorders. Diss. cand. honey. sci. diss.]. Novosibirsk, 2004 (in Russian).
15. Lysenko E.E. *Igra s JeVM kak vid tvorcheskoj dejatel'nosti. Diss.kand. psihol. nauk.* [Game with a computer as a kind of creative activity: the author's abstract. Cand. psychol. sci. diss.]. Moscow, 1988 (in Russian).
16. Nasledov A.D. Mathematical methods of psychological research. Analysis and interpretation of data. St. Petersburg, Speech Publ., 2004 (in Russian).
17. Ognev A.S. Psychology of subjectogenesis of personality. Moscow, MGUH Publishing House, 2009 (in Russian).
18. Petrovskij V.A. Personality in psychology: the paradigm of subjectivity. Rostov n / a, Phoenix Publ., 1996 (in Russian).
19. Piljugin A.E. Dependence on video games as a consequence of the teenagers' lack of subjectivity deficiency. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta*, 2010, no. 5, pp. 115-118 (in Russian).
20. Pyzh'janova M.A. *Psihologo-pedagogicheskie uslovija razvitija sub#ektnosti v mladšem shkol'nom vozraste. Diss.kand. psihol. nauk* [Psychological and pedagogical conditions for the development of subjectivity in junior school age. Cand. psychol. sci. diss.]. Nizhny Novgorod, 2006 (in Russian).
21. Rippinen T.O., Slobodskaja E.R. Interrelationships of personal characteristics of adolescents with the daily use of computers. *Psihologicheskij zhurnal*, 2014, t. 35, no. 4, pp. 18-25 (in Russian).

22. Ryzhenko S.K. *Psihologicheskoe vozdejstvie na igrovuju komp'juternuju zavisimost' mladshih podrostkov. Diss. kand. psihol. nauk* [Psychological effect on computer game dependence of younger adolescents. Cand. psychol. sci. diss.]. Krasnodar, 2009 (in Russian).
23. Seregina I.A. *Psihologicheskaja struktura subektivnosti kak lichnostnogo svojstva pedagoga. Diss. kand. psihol. nauk* [Psychological structure of subjectivity as a personal property of the teacher. Cand. psychol. sci.]. Moscow, 1999 (in Russian).
24. Soldatova G.U., Rasskazova E.I. Excessive use of the Internet: factors and signs. *Psihologicheskij zhurnal*, 2013, t. 34, no. 4, pp. 105-114 (in Russian).
25. Trafimchik Zh.I. Modern computer games: consequences and peculiarities of influence on the psyche of children of primary school age. *ZOZh*, 2011, no. 1, pp. 22-26 (in Russian).
26. Shapkin S.A. Computer game: a new field of psychological research. *Psihologicheskij zhurnal*, 1999, t. 20, no. 1, pp. 86-102 (in Russian).
27. Shhukina M.A. *Osobennosti razvitiya subektivnosti lichnosti v podrostkovom vozraste. Diss. kand. psihol. nauk* [Features of development of subjectivity of the person at teenage age. Cand. psychol. sci. diss.]. Moscow, 2005 (in Russian).
28. Goldberg I. Internet addiction. 1995. Available at: <http://www.psycom.net/iasg.html> (accessed 18.01.2018).
29. Turkle Sh. *Constructions and Reconstructions of the Self in Virtual Reality* // Massachusetts Institute of Technology. Identity workshop. 1997.
30. Shotton M.A. Computer Addiction? A study of computer dependency // *J. Affective Disorders*. 1998. Vol. 5. P. 56-59.
31. Young K. *Caught in the Net*. N.-Y.: John Wiley and Sons, 1996.
32. Zych I., Ortega-Ruiz R. Systematic review of theoretical studies on bullying and cyberbullying: Facts, knowledge, prevention, and intervention // *Aggression and Violent Behavior*. 2015. Vol. 23. Pp. 1-21.
33. Brown D.W., Riley L., Butchart A. Bullying among youth from eight African countries and associations with adverse health behaviors // *Pediatric Health*. 2008. Vol. 2, No. 3. Pp. 289-299.
34. Fleming L.C., Jacobsen K.H., Bullying among middle-school students in low and middle income countries // *Health Promotion International*. 2010. Vol. 25, No. 1. Pp. 73-84.
35. Turagabeci A.R., Nakamura K., Takano T. Healthy lifestyle behaviour decreasing risks of being bullied, violence and injury // *PLoS One*. 2008. Feb. 20. Vol. 3, No. 2. Article ID: e1585. DOI: 10.1371/journal.pone.0001585.
36. Siziya P., Rudatsikira E., Muula A.S., Victimization from bullying among school-attending adolescents in grades 7 to 10 in Zambia // *Journal of Injury and Violence Research*. 2012. Vol. 4, No. 1. Pp. 30-35.
37. Fleming L.C., Jacobsen K.H., Bullying and symptoms of depression in Chilean middle school students // *Journal of School Health*. 2009. Vol. 79, No. 3. Pp. 130-137.
38. Rudatsikira E., Mataya R.H., Siziya S., Muula A.S. Association between bullying victimization and physical fighting among Filipino adolescents: results from the global school-based health survey // *Indian Journal of Pediatrics*. 2008. Vol. 75, No. 12. Pp. 1243-1247.
39. Hazemba A., Siziya S., Muula A. S., Rudatsikira E. Prevalence and correlates of being bullied among in-school adolescents in Beijing: results from the 2003 Beijing Global School-Based Health Survey // *Annals of General Psychiatry*. 2008. Vol. 7, article 6.
40. Laeheem K., Kuning M., Mcneil N., Besag V. E. Bullying in Pattani primary schools in southern Thailand // *Child*. 2009. Vol. 35, No. 2. Pp. 178-183.

Developmental Psychology, Acmeology

41. Yodprang B., Kuning M., McNeil N., Bullying among lower secondary school students in Pattani Province, Southern Thailand // *Asian Social Science*. 2009. Vol. 5, No. 4. Pp. 23-30.

42. Page R.M., Hall C.P. Psychosocial distress and alcohol use as factors in adolescent sexual behavior among sub-saharan african adolescents // *Journal of School Health*. 2009. Vol. 79, No. 8. Pp. 369-379.

43. Volk A., Craig W., Boyce W. Adolescent risk correlates of bullying and different types of victimization // *International Journal of Adolescent Medicine and Health*. 2006. Vol. 18, No. 4. Pp. 575-586.

44. Hart K.H., Herriot A., Bishop J.A. Promoting healthy diet and exercise patterns amongst primary school children: a qualitative investigation of parental perspectives // *Journal of Human Nutrition and Dietetics*. 2003. Vol. 16, No. 2. Pp. 89-96.

45. Dembo R., Gullede L.M. Truancy intervention programs: challenges and innovations to implementation // *Criminal Justice Policy Review*. 2009. Vol. 20, No. 4. Pp. 437-456.

46. Deichmann S. Wenn Schule zur Schikane wird: Was tun bei Mobbing unter Schülern? German: Disserta Verlag, 2015. 310 S.

47. Kollmer N. Mobbing im Arbeitsverhältnis: Was Arbeitgeber dagegen tun können – und sollten. Heidelberg: Verlagsgruppe HüthigJehle-Rehm, 2007. 218 S.

© Гришина А.В., Волкова Е.Н., 2018

Информация об авторах

Гришина Анна Викторовна – кандидат психологических наук, начальник управления научных исследований, Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина (Мининский университет), Нижний Новгород, Российская Федерация, e-mail: angrisha@mail.ru

Волкова Елена Николаевна – доктор психологических наук, профессор факультета психологии, Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, г. Санкт-Петербург, Российская Федерация, e-mail: envolkova@yandex.ru

Information about authors

Grishina Anna Viktorovna – candidate of psychological Sciences, head of research, Federal state budgetary educational institution of higher professional education, Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University, Nizhny Novgorod, Russian Federation, e-mail: angrisha@mail.ru

Volkova Elena Nikolaevna – Doctor of Psychology, professor of Faculty of Psychology, Herzen State Pedagogical University of Russia, Saint Petersburg, Russian Federation, e-mail: envolkova@yandex.ru