

УДК 175: 178.9

DOI: 10.18384/2310-7235-2020-1-134-149

## СЕМЕЙНЫЕ ФАКТОРЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ЧРЕЗМЕРНУЮ ВОВЛЕЧЕННОСТЬ СТАРШИХ ПОДРОСТКОВ В ВИДЕОИГРОВУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

**Радионова М. С.<sup>1</sup>, Есаулова К. С.<sup>2</sup>, Фоменко А. Ю.<sup>3</sup>, Шленская Н. М.<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Московский государственный психолого-педагогический университет  
12705, г. Москва, ул. Сретенка, д. 29, Российская Федерация

<sup>2</sup> Московский государственный университет пищевых производств  
125080, г. Москва, Волоколамское ш., д. 11, Российская Федерация

<sup>3</sup> Психиатрическая Клиническая больница № 1 имени Н. А. Алексеева  
121099, г. Москва, Смоленская пл., д. 13/21, психоневрологический диспансер № 2,  
Российская Федерация

### **Аннотация.**

**Цель.** Данное исследование нацелено на выявление семейных факторов, обуславливающих уровень вовлечённости в видеоигровую деятельность старших подростков. Гипотезой исследования является положение, согласно которому отношение родителей к ребёнку является ключевым фактором, определяющим вовлечённость подростков в видеоигровую деятельность.

**Процедура и методы исследования.** Задачей исследования является выявление наличия / отсутствия гендерной обусловленности чрезмерной вовлечённости и локализация маркеров, определяющих чрезмерную склонность к видеоигровой деятельности. В исследовании приняли участие 78 девушек и 52 юноши (130 человек). Методический комплекс исследования включал: опросник чрезмерной вовлечённости в видеоигровую деятельность; методику «Поведение родителей и отношение подростков к ним» (ПоР).

**Результаты проведённого исследования.** Выявлено, что количество девушек с низким уровнем вовлечённости выше, чем юношей. Показатель чрезмерной вовлечённости статистически значимо связан с частотой и длительностью игровых сеансов, а также с денежными тратами на приобретение игровых программ. Обнаружено наличие взаимосвязи между склонностью к видеоигровой деятельности и характером взаимоотношений между подростками и их родителями: зафиксированы положительная связь характеристик «непоследовательность отца», «автономность отца», «директивность отца», «враждебность матери» и обратная корреляция с характеристикой «позитивный интерес матери».

**Теоретическая и/или практическая значимость.** Авторами были проанализированы факторы, влияющие на вовлечённость испытуемых в видеоигровую деятельность, обусловленные семейным бэкграундом, и описано их влияние. Результаты исследования углубляют представления о факторах, провоцирующих зависимость от видеоигр.

**Ключевые слова:** видеоигры, чрезмерная вовлечённость, видеоигровая зависимость, семейные факторы, подростки

## FAMILY FACTORS OF ADOLESCENTS' OVER-INVOLVEMENT IN VIDEO GAME ACTIVITIES

*M. Radionova<sup>1</sup>, K. Esaulova<sup>2</sup>, A. Fomenko<sup>3</sup>, N. Shlenskaya<sup>2</sup>*

<sup>1</sup> *Moscow State University of Psychology and Education  
29, Sretenka ul., Moscow, 127051, Russian Federation*

<sup>2</sup> *Moscow State University of Food Production  
11, Volokolamskoe shosse, Moscow, 125080, Russian Federation*

<sup>3</sup> *Psychiatric Clinical Hospital No. 1 named after Alekseev N.A., neuropsychiatric dispensary no. 2,  
13 / 21, Smolenskaya pl., Moscow, 121009, Russian Federation*

### **Abstract.**

**Purpose.** This study is aimed to identify the family factors that determine the level of older adolescents' involvement into video game activities. The hypothesis of the study is the provision according to which the attitude of parents to the child is a key factor determining the involvement of the latter into gambling.

**Methodology and Approach.** One of the objectives of the study is to identify the presence / absence of gender dependence of video gambling; localization of factors affecting the level of excessive involvement in video game activities. The study involved 52 boys and 78 girls (130 people). The methodological complex of the study included: a questionnaire of excessive involvement in video game activities; methodology "The behaviour of parents and adolescents' attitude to them" (PoR).

**Results.** As a result of the study, it was found that the number of girls with a low level of involvement is higher than boys. The indicator of excessive involvement is statistically significantly associated with the frequency and duration of gaming sessions, as well as with the money spent on acquiring gaming programs. Considering the relationship of excessive involvement in video game activities with family characteristics, a positive relationship was obtained with the indicators "father's inconsistency", "father's autonomy", "father's directive", "mother's hostility" and the inverse correlation with the indicator "mother's positive interest".

**Theoretical and Practical Implications.** Significant new factors were identified that influence the level of excessive involvement in video game activities due to the family background and their effect is described. The findings deepen our understanding of the factors that influence video game addiction.

**Keywords:** video games, excessive involvement, video game addiction, family factors, adolescents

### **Введение**

В конце 80-х гг. актуальной стала проблема «патологического» использования интернета и компьютера пользователями, а том числе подростками [6; 12; 30]. Зависимость от видеоигр (VGA – video game addiction) – чрезмерное и навязчивое использование компьютера и видеоигр, которое приводит к социальным и/или эмоциональным проблемам. Геймер не может управлять этим процессом, даже если чрезмерное использование приводит к серьёзным проблемам [24].

Видеоиграми увлекаются не только взрослые, но также и дети. В 70 % амери-

канских семей есть ребёнок, который уделяет избыточное внимание видеоиграм. Большинство родителей (74 %) считают видеоигры образовательными, а 57 % родителей играют вместе со своими детьми каждую неделю [22]. Российские и международные информационные агентства сообщают, что более 68 % подростков играют в компьютерные игры, при этом половина из них погружена в игровую среду на более чем 6–8 ч. в день [18].

Существует целый ряд исследований, в которых анализируются различные аспекты чрезмерной вовлечённости студентов в видеоигровую деятельность.

Так, А. Офлу (2019) сообщает, что мальчики и подростки с повышенной массой тела имеют большую склонность к видеоиграм по сравнению с девочками и подростками с нормальной массой тела. Консольные игры, онлайн-игры, игры со множеством участников способствуют вовлечению в виртуальную среду так же, как и стратегические игры. Напротив, игры на сообразительность и обычные игры были обратно связаны с вовлечённостью в видеоигровую деятельность [28]. По данным К. Муллан (2017), в период с 2000 по 2015 гг. увеличилось время, которое дети проводят с компьютерами и другими мобильными устройствами; особенно увеличилось время, которое проводят за видеоиграми мальчики [26].

Результаты исследования И. Н. Тюнякина и В. И. Тимошилова (2019) показали, что чрезмерное увлечение компьютерными играми демонстрируют 28 % студентов, а наиболее часто возраст начала систематической игры приходится на 7–9 лет. Среди признаков игровой компьютерной зависимости наибольшее распространение имеют проявления положительного эмоционального состояния (у 35,1 % опрошенных) и нарушения режима дня в связи с игрой на компьютере (у 16,6 % опрошенных). Общение и интересы, связанные только с виртуальным миром, имеют 18 % студентов [16].

Высокая степень увлечения компьютерными играми связана с психологическими, академическими и социальными проблемами, а также предрасполагает к неблагоприятным вариантам самоопределения в жизни. Такая зависимость ведёт к психологическому и физическому истощению, связанному с высоким напряжением, ухудшает семейное, социальное и межличностное функционирование [5; 20].

Число подростков, увлечённых видеоигровой деятельностью, растёт с каждым годом, поэтому изучение психологических факторов, влияющих на формирование видеоигровой зависимости, осо-

бенно актуально. В то же время процессы социального взаимодействия усложняются [1]. Универсальный личностный конструкт – опыт погружения в видеоигру и потеря чувства реального времени – зависит от структурных особенностей видеоигр. Отношение подростка к этому опыту является фактором формирования аддикции в игровой компьютерной деятельности [23].

### **Феномен чрезмерной вовлечённости в видеоигровую деятельность**

Понятие «зависимое поведение», как правило, чаще используют применительно к употреблению наркотических средств, в то время как термин «аддитивное поведение» служит для объяснения деструктивного, патологического явления в зависимом поведении. Для определения склонности личности к игровой компьютерной активности российские авторы пользуются преимущественно двумя терминами – «увлечённость компьютерными играми», «интерес к компьютерным играм» [6; 15], а термин «игровая компьютерная зависимость» применяется для маркирования аддитивных аспектов патологической увлечённости [3; 8; 9].

Ряд авторов выявляет у увлечённых в видеоигровую деятельность признаки зависимости, которая соответствует критериям диагностического и статистического руководства по психическим расстройствам (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-IV)) и МКБ-10 (Международная классификация болезней), что позволяет нам говорить именно о зависимости от этого явления [27; 29]. В подростковом возрасте видеоигровая деятельность характеризуется отсутствием контроля, подверженностью воздействию, приводящему к стрессовому состоянию, наличием финансовых, социальных и учебных трудностей. Все вышеперечисленные факторы провоцируют развитие симптомов, свойственных гипомании [11; 29]. Зависимый подросток

устанавливает «контроль» над компьютером, поскольку не может осуществить свои замыслы и потребности в реальном мире и переносит их в виртуальную среду. Кроме того, появляется так называемая процессуальная мотивация, проявляющаяся в устойчивом стремлении к умственной деятельности, вызывающей положительные эмоции, в создании иллюзии личного воздействия на игровую среду, в возможности участвовать в игровой коммуникации [17]. Отношение игрока к потере реального времени является важным фактором формирования аддикции в игровой компьютерной деятельности [23]. Характерно, что подростки создают свой игровой персонаж, который совпадает с «Я» идеальным. Подростку необходимо иметь виртуальное «Я», которое было бы приближено к «Я» идеальному [19].

Неспособность контролировать свою вовлечённость в процесс игры, низкий уровень самостоятельности и свободы в выборе поведения и высокая восприимчивость к внешнему воздействию являются психологическими факторами формирования аддикции [2; 10; 13].

Л. В. Темнова и А. А. Климова провели анализ взаимосвязи между стилем родительского воспитания и формированием компьютерной игровой зависимости у подростков [14]. Была установлена связь между полом, возрастом подростков, составом семьи, стилем воспитания и степенью компьютерной зависимости. Стиль воспитания родителей был рассмотрен на основе классификации Д. Баумринд: авторитетный, авторитарный, индифферентный и либеральный. Согласно полученным данным, родители подростков, у которых была выявлена выраженная или умеренная степень компьютерной зависимости, придерживаются индифферентного (безразличного) стиля воспитания. Эмоциональное отчуждение и безразличие, непоследовательность в воспитании, отсутствие согласия между родителями и детьми выступают факторами формиро-

вания компьютерной игровой зависимости у подростков.

Специфические психопатологические проблемы у детей в раннем подростковом возрасте исследовались в ракурсе восприятия детьми родительского поведения матерей и отцов [25]. Исследования показали, что материнская и отцовская забота о ребёнке различаются по степени вовлечённости в воспитание ребёнка, его доминирующей деятельности и даже специфическим влияниям, которые они оказывают на ребёнка. Дети, которых родители не принимают, часто становятся агрессивными, мятежными, чрезмерно зависимыми или эмоционально холодными, с низкой самооценкой, склонными к проблемному поведению, депрессии и правонарушениям. Существуют эмпирические данные о связи отсутствия признания и поддержки с такими неадаптивными последствиями развития у детей, как абстиненция, агрессия и расстройства внимания [21].

Существующие исследования, затрагивающие проблему влияния видеоигр на личность подростка, освещают её с одного угла зрения, а именно данные исследования раскрывают и характеризуют лишь набор дифференциальных признаков подростковых групп, вовлечённых и не вовлечённых в видеоигровую деятельность. Отметим, что влияние семьи на формирование компьютерной игровой зависимости не изучалось в полном объёме, а сводилось лишь к описанию доминирующих форм воспитания в семье, а также к описанию отношения родителей к игровой деятельности подростка. В данном исследовании сделан акцент на предпосылках ухода в видеоигровую среду с учётом характера отношений родителей с подростком.

Объектом исследования является повышенная вовлечённость в видеоигровую деятельность. Предметом исследования являются семейные факторы, оказывающие влияние на развитие повышенной вовлечённости в видеоигровую деятельность у подростков. Цель исследо-

вания – выявить взаимосвязь семейных факторов с чрезмерной вовлечённостью в видеоигровую деятельность у старших подростков.

Задачи исследования: определить наличие взаимосвязи повышенной вовлечённости в видеоигровую деятельность подростков с семейными факторами; провести сравнительный анализ групп подростков, вовлечённых и не вовлечённых в видеоигровую деятельность, а также установить характер их взаимоотношений с родителями; выявить факторы, оказывающие влияние на высокий уровень вовлечённости в видеоигровую деятельность.

Были сформулированы следующие гипотезы исследования: отношение родителей к ребёнку является ключевым фактором, определяющим вовлечённость последних в видеоигровую деятельность; существует связь чрезмерной вовлечённости в видеоигровую деятельность с позитивным интересом со стороны матери и/или отца, директивностью матери и/или отца.

### Материалы и методы

#### Методы исследования

В ходе исследования нами были применены следующие методики:

– «Опросник чрезмерной вовлечённости в видеоигровую деятельность» (Иванова, Радионова, 2012 (приложение к [7])) для изучения вовлечённости в видеоигровую деятельность;

– Методика «Поведение родителей и отношение подростков к ним» (ПоР) Шафера, (1965), Э. Матейчика и П. Ржичана ADOR [4] для изучения семейных факторов.

#### Участники исследования

В исследовании принимали участие 130 подростков (52 лица мужского пола и 78 лиц женского пола) в возрасте от 14 до 17 лет. Все реципиенты являются учениками 9–11 классов средних общеобразовательных школ г. Москвы. По возрастным группам участники распределились следующим образом: 14 лет – 34 подростка (18 девочек и 16 мальчиков), 15 лет – 32 подростка (15 девочек и 17 мальчиков), 16 лет – 32 подростка (23 девочки и 9 мальчиков), 17 лет – 32 подростка (22 девочки и 10 мальчиков). Все испытуемые живут в полных семьях.

Описание выборки представлено в таблице 1.

Учащиеся были осведомлены о проводимом исследовании и добровольно дали согласие принять участие.

Таблица 1

### Распределение участников по возрасту и полу

Table 1

#### Distribution of participants by age and gender

Возраст, лет	Мальчики, кол-во чел. / %	Девочки, кол-во чел. / %	Число участников по возрастным группам, кол-во чел. / %
14	16 / 47,1	18 / 52,9	34 / 26,2
15	17 / 53,1	15 / 46,9	32 / 24,6
16	9 / 28,1	23 / 71,9	32 / 24,6
17	10 / 31,3	22 / 68,7	32 / 24,6
Общее число участников, кол-во чел. / %	52 / 40	78 / 60	130 / 100

Источник: составлено авторами.

### Процедура исследования

На первом этапе испытуемым было предложено заполнить два опросника: «Опросник чрезмерной вовлеченности в видеоигровую деятельность» (Иванова, Радионова, 2014) и опросник «Поведение родителей и отношение подростков к ним» (ПоР). Все участники заполнили по 2 анкеты (130 человек).

На втором этапе был реализован анализ ответов учащихся на «Опросник чрезмерной вовлеченности в видеоигровую деятельность». Участники исследования были ранжированы по группам, исходя из критерия нормальности суммированных баллов, стандартного отклонения и метода процентилей (75 % и 25 %).

При помощи программы статистического критерия Колмогорова-Смирнова была получена кривая нормальности распределения по данным опросника «Чрезмерной вовлеченности в видеоигровую деятельность».

Взаимосвязь семейных характеристик с чрезмерной вовлеченностью в видеоигровую деятельность была исследована при помощи корреляционного анализа Пирсона.

### Результаты и их обсуждение

Внешние характеристики видеоигровой деятельности испытуемых представлены в таблицах 2 и 3.

Таблица 2 / Table 2

#### Данные о частоте игрового сеанса учащихся старших классов

#### Data on the frequency of high school students' game sessions

Частота игрового сеанса	количество испытуемых, кол-во чел. / %	Юноши, кол-во чел. / %	Девушки, кол-во чел. / %
Нет	4 / 3,1	0 / 0	5 / 3,8
Ежедневно	39 / 30,0	22 / 17,0	17 / 13,1
Ежемесячно	20 / 15,4	6 / 4,6	14 / 10,8
Еженедельно	41 / 31,5	21 / 16,1	20 / 15,4
Несколько раз в год	26 / 20,0	3 / 2,3	22 / 16,9
Всего:	130 / 100	52 / 40	78 / 60

Источник: составлено авторами.

Таблица 3 / Table 3

#### Данные о продолжительности игрового сеанса учащихся старших классов

#### Data on the duration of high school students' game sessions

Продолжительность игрового сеанса	количество испытуемых, кол-во чел. / %	Юноши, кол-во чел. / %	Девушки, кол-во чел. / %
Не играю вообще	4 / 3	0 / 0	4 / 3,1
Менее 2-х часов	46 / 35	13 / 10,0	33 / 25,4
2-4 часа	55 / 42	26 / 20,0	29 / 22,3
5-7 часов	21 / 16	11 / 8,5	10 / 7,7
Более 7 часов	4 / 3	2 / 1,5	2 / 1,5
Всего:	130 / 100	52 / 40	78 / 60

Источник: составлено авторами.

Согласно таблице 2, юноши ежедневно играют в видеоигры, и значительно чаще (17,0 %), чем девушки (13,1 %). При этом еженедельная игровая вовлечённость у юношей и девушек практически одинаковая: 16,1 % и 15,4 %. Интересно, что ежемесячный баланс вовлеченности различается принципиально: 4,6 % юношей и 10,8 % девушек. Лишь у 3,8 % испытуемых (девушки) зафиксирована абсолютная невовлеченность в видеоигры.

Как видно из таблицы 3, 10,0 % юношей и 25,4 % девушек предпочитают двухчасовой игровой сеанс. Склонность к более длительным сеансам зарегистрировали 20 % юношей и 22,3 % девушек. Сеансы в 5–7 часов зафиксировали 8,5 % юношей и 7,7 % девушек. Дневную вовлечённость в игры более 7 часов отметили по 1,5 % юношей и девушек.

#### **Предпочтения в выборе игрового жанра**

Выбор игровых жанров чаще всего фиксировался ответом «нет предпочтений» – у 31,9 % участников. Самыми редкими ответами стали: «моба», «action», «фэнтези», «мморпг» (глобальная много-

пользовательская ролевая игра) и «кооперативные» (2 % от всего числа исследуемых).

В женской группе ответ «нет предпочтений» встретился у 24,7 %, наиболее редким был ответ «мморпг» (1 % от общего числа ответивших на вопросы анкеты девушек).

В мужской группе характерным выбором стал жанр «симуляторы» (10,3 %), наименее предпочтительными стали «моба», «action», «фэнтези», «мморпг» и «логические» (1 % от общего числа ответивших на вопросы анкеты юношей).

#### **Результаты анализа влияния взаимоотношений в семье на степень вовлечённости подростков в видеоигровую деятельность**

Участники исследования сформировали три группы (критерии: (1) нормальность распределения баллов опросника «Чрезмерной вовлечённости в видеоигровую деятельность»; (2) стандартное отклонение). Результаты представлены в таблице 4.

Таблица 4

#### **Группы по показателю чрезмерной вовлеченности в видеоигровую деятельность**

Table 4

#### **Groups on the indicator of excessive involvement in video game activities**

	N	Соотношение девушек и юношей	Балл min	Балл max	Возраст, лет			
					14	15	16	17
Низкий уровень вовлеченности	32	26/6	0	27	8	7	9	8
Средний уровень вовлеченности	65	37/28	28	59	17	14	17	17
Высокий уровень вовлеченности	33	15/18	60	97	9	11	6	7

Источник: составлено авторами.

Из представленных данных очевидно, что гендерный фактор оказался значимым в распределении (статисти-

чески значимые различия – уровень корреляции Спирмена = 0,258 ( $p < 0,01$ ). Зависимость от видеоигр у девушек

ниже, чем у юношей (согласно критерию U Манна-Уитни, статистическая значимость 0,001 ( $p < 0,05$ )). По возрастному фактору (различия между 14–15-летними и 16–17-летними по уровню вовлечённости) статистической значимости не зафиксировано.

Чрезмерная вовлечённость связана с частотностью игровой деятельности, времязатратностью и тратами на приобретение игр. Однако частотность игровых сеансов оказывает большее влияние на склонность к видеоиграм, нежели траты на приобретение игр (табл. 5).

Таблица 5

**Взаимосвязь чрезмерной вовлечённости с возобновляемостью игровой деятельности, длительностью и затратами на приобретение игр по уровню корреляции Пирсона**

Table 5

**Relationship of excessive involvement with game activity renewal, duration, and cost of purchasing games according to the Pearson correlation level**

	Частота игры	Время на игру	Денежные траты
Показатель чрезмерной вовлеченности в видеоигровую деятельность (уровень корреляции Спирмена)	0,789**	0,676**	0,531**

\*\* уровень значимости,  $p < 0,01$

Источник: составлено авторами.

При проверке семейных факторов, влияющих на зависимость от видеоигр, с помощью корреляционного анализа Пирсона зарегистрировано наличие сла-

бой корреляционной связи со шкалами «враждебность матери» 0,197 ( $p < 0,05$ ) и «позитивный интерес матери» -0,188 ( $p < 0,05$ ) (см. табл. 6).

Таблица 6

**Связь чрезмерной вовлечённости с показателем «отношение матери к подростку» по уровню корреляции Пирсона**

Table 6

**Association of over-engagement with the “mother-to-teen ratio” indicator by the Pearson correlation level**

	Позитивный интерес матери	Директивность матери	Враждебность матери	Автономность матери	Непоследовательность матери
Показатель чрезмерной вовлеченности	-0,188*	0,1	0,197*	-0,02	0,07

\* уровень значимости,  $p < 0,05$

Источник: составлено авторами.



Параллельная зависимость зарегистрирована и в отношении шкал «автономия отца» 0,196 ( $p < 0,05$ ), «директивность

отца» 0,218 ( $p < 0,05$ ), «непоследовательность отца» 0,224 ( $p < 0,05$ ) (см. табл. 7).

Таблица 7

**Связь чрезмерной вовлечённости с показателем «отношение отца к подростку» по уровню корреляции Пирсона**

Table 7

**Association of over-engagement with the “father-to-teen ratio” indicator by the Pearson correlation level**

	Позитивный интерес Отца	Директивность Отца	Враждебность Отца	Автономность Отца	Непоследовательность Отца
Показатель чрезмерной вовлеченности	0,014	<b>0,218*</b>	0,140	<b>0,196*</b>	<b>0,224*</b>

\* уровень значимости,  $p < 0,05$

Источник: составлено авторами.

**Зависимость степени вовлечённости подростков в видеоигровую деятельность от характера взаимоотношений в семье**

Влияние взаимоотношений с родителями на склонность к избыточной зависимости от видеоигр зафиксировано посредством наличия значимых статистических различий между группами подростков, вовлечённых и не вовлечённых в видеоигровой процесс в результате анализа результатов методики «Подростки о родителях»: «директивность матери» 0,030 ( $p < 0,05$ ) и «директивность отца» 0,038 ( $p < 0,05$ ) (см. табл. 8). Гендерные различия статистической значимости не получили.

Результаты множественного регрессионного анализа, основанного на общей выборке респондентов, продемонстрировали, что семейные факторы оказывают

статистически значимое влияние на повышенную вовлечённость в видеоигровую деятельность. Наиболее статистически значимыми семейными факторами являются «Непоследовательность отца» и «Позитивный интерес матери» и объясняют 9,3 % влияния дисперсии на повышенную зависимость от видеоигровой деятельности. Чем выше числовые показатели по данным параметрам, тем выше уровень зависимости (табл. 9).

Исследуя взаимосвязь чрезмерной вовлечённости в видеоигровую деятельность с семейными факторами, мы получили положительную корреляционную связь с показателями стилей родительского воспитания: «директивность отца», «автономность отца», «непоследовательность отца» и «враждебность матери». При этом обнаруживается обратная корреляционная связь с показателем мате-

Таблица 8

## Различия показателей по результатам опросника ПоР

Table 8

## Differences in indicators based on the results of the PoR questionnaire

Наименование шкал	Низкий уровень 16	Средний уровень 29	Высокий уровень 22	Уровень значимости (p) (по критерию Краскала-Уоллиса)
	M(SD)	M(SD)	M(SD)	
Позитивный интерес матери	13,3 (5,3)	12,6 (5,5)	10,7 (5,4)	0,10
Директивность матери	<b>8,7 (4,9)</b>	<b>7,7 (4,3)</b>	<b>10,3 (4,4)</b>	<b>0,03*</b>
Автономность матери	9,5 (3,7)	10 (4,1)	9,2 (4,6)	0,59
Враждебность матери	5,3 (3,9)	5,6 (4,5)	7,5 (5,5)	0,25
Непоследовательность матери	8 (4,2)	7,46 (3,7)	8,4 (3)	0,46
Позитивный интерес отца	9,4 (6,6)	9 (5,9)	9,2 (5,3)	0,96
Директивность отца	<b>6,8 (5)</b>	<b>7,6 (5,5)</b>	<b>10 (5,4)</b>	<b>0,03*</b>
Враждебность отца	5 (4,6)	6 (5,2)	7 (4,7)	0,18
Непоследовательность отца	6 (3,8)	6 (4)	8,3 (3,8)	0,06
Автономность отца	8 (4,6)	10 (4,9)	9,7 (4,8)	0,12

M (SD) – среднее значение (стандартное отклонение)

\* различия значимы,  $p < 0,05$

Источник: составлено авторами.

Таблица 9

## Влияние семейных факторов на вовлечённость в видеоигровую деятельность

Table 9

## Influence of indicators of influence of family factors on dependence on video game activity

Показатель	Значимость	R квадрат
Непоследовательность отца	0,01*	0,05
Позитивный интерес матери	0,03*	0,03
Позитивный интерес матери, не последовательность отца	0,002*	0,09

\* уровень значимости,  $p < 0,05$

Источник: составлено авторами.

ринского стиля воспитания «позитивный интерес матери» к подростку. Данные свидетельствуют о том, что оценка подростком отцовской фигуры как отстранённого, властного, не последовательного в принятии решений, не слушающего потребностей подростка, не принимающего активного участия в жизни ребёнка, а также оценка материнского стиля вос-

питания в качестве агрессивного и чрезмерно строгого связаны с высокими показателями чрезмерной вовлечённости в видеоигровую деятельность. Низкие же показатели чрезмерной вовлечённости связаны с большей включённостью обоих родителей в жизнь подростка и принятием его желаний, стремлений, мыслей, потребностей, а также с доступностью и

понятностью воспитательных мер со стороны родителей, т. е. родительский стиль воспитания оценивается как доброжелательный и последовательный.

Обратная взаимосвязь показателей чрезмерной вовлечённости со стилем родительского воспитания «позитивный интерес матери» свидетельствует о том, что ведущая роль во взаимоотношениях с матерью у подростка отводится позитивному принятию со стороны материнской фигуры, что даёт простор для самореализации и снижает уровень увлечённости видеоиграми. При этом подросток, стремящийся всё время проводить в видеоигровом пространстве, может не приниматься и отвергаться матерью, что будет оцениваться как враждебный стиль воспитания и усиливать тенденции к уходу в видеоигры.

Сравнение групп вовлечённых и не вовлечённых в видеоигровую деятельность показало значимые различия по шкалам «директивность матери» и «директивность отца». Группа вовлечённых оценивала стиль родительского воспитания по данным шкалам значимо выше. Эти данные показывают, что подростки, оценивающие родительский стиль воспитания как деспотичный, с жёстким контролем, с встраиванием чувства вины, ощущающие постоянную критику и агрессию по отношению к себе, более подвержены уходу в видеоигровую деятельность. Тогда как ощущение, что их способны принять и понять, интересуются жизнью и увлечениями, проявляют теплоту и заботу, – может создать такую среду, откуда подросткам не нужно будет сбежать в видеоигровое пространство.

Регрессионный анализ показал влияние семейных факторов на видеоигровую вовлечённость. Анализ данных зафиксировал влияние родительского стиля воспитания (высокие показатели по шкале «непоследовательность отца» и низкие показатели по шкале «позитивный интерес матери») на уровень чрезмерной вовлечённости в видеоигровую деятельность и

объясняет 9 % всей дисперсии, тогда как по отдельности это 5 % и 3 % соответственно. Эти данные свидетельствуют о том, что совокупность непринятия и невозможности предвидеть ответную реакцию на свои действия со стороны родителей способствует уходу в виртуальное пространство, где подросток чувствует себя в безопасности. Игровой мир становится для него понятным и предсказуемым, что снимает его эмоциональное напряжение, тогда как такой совокупный стиль родительского воспитания ведёт к высокому уровню эмоциональной напряжённости.

### Выводы

Исследование зафиксировало, что среди его участников количество девушек с низким уровнем вовлечённости в четыре раза превышает число юношей. Девушки в большей степени вербализуют собственные переживания и эмоции в отличие от юношей, которые предпочитают рационализировать происходящее. Отсюда видеоигровая вовлечённость как копинг оказывается не востребованной девушками. Видеоигра предоставляет юношам эмоциональную разрядку.

Показатель чрезмерной вовлечённости в видеоигровую деятельность статистически значимо связан с частотой игры, временем, затраченным на игру, и денежными тратами на приобретение программ. Это говорит о том, что с увеличением продолжительности игрового сеанса и его частоты, а также денежных затрат на видеоигры вовлечённость в видеоигровую деятельность также увеличивается. При этом происходит формирование новых мотивов, связанных с игрой.

Эффект от увлечения видеоигровой деятельностью неоднозначен: с одной стороны, развиваются когнитивные способности и личностно-эмоциональная сфера игрока; с другой стороны, любая аддикция оказывает пагубное влияние не только на личность в целом, но и на все сферы жизни подростка. Одним из важнейших механизмов в видеоигровой

деятельности является состояние потока, формирование виртуального пространства, максимально комфортного для подростка, позволяющего ему реализовать все свои потребности и стремления.

Гипотезы исследования о взаимосвязи характера взаимоотношений с родителями и влияния на зависимость от видеогровой деятельности подтвердились. Анализ данных зафиксировал наличие обратной корреляционной связи с показателем позитивного отношения со стороны матери. Директивность отца продемонстрировала прямую корреляционную связь. По сути, все элементы стиля воспитания в семье (автономность отца

и др.) оказывают влияние на склонность к игре. Авторитарность и директивность в семье оказались максимально характерными для подростков, увлеченных видеоиграми, а оценка родительского стиля как непоследовательного и не позитивного оказывает значимое влияние на уровень вовлеченности. Закономерной мыслится профилактика чрезмерной вовлеченности посредством работы в семье, нацеленная на создание оптимального микроклимата, который позволит ребёнку не искать решения проблем в виртуальной реальности.

*Статья поступила в редакцию 19.11.2019*

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Авдеева Т. Г. Личностные особенности подростков с Интернет-зависимостью // Альманах современной науки и образования. 2010. № 3–1. С. 111–113.
2. Алтухов В. Д. Влияние видеоигр на агрессивное поведение общества // Вклад психологии и педагогики в социокультурное развитие общества: сборник статей / под ред. А. А. Сукиасяна. Казань, 2018. С. 12–16.
3. Бузик О. Ж. Профилактика игровой и компьютерной зависимости // Психическое здоровье и образование: сборник статей по материалам II Конгресса «Психическое здоровье человека XXI века», Москва, 5–7 октября 2018 г. М., 2018. С. 489–491.
4. Вассерман Л. И., Горьковая И. А., Ромицына Е. Е. Психологическая методика «Подростки о родителях» и ее практическое применение. СПб., 2001. 68 с.
5. Волкова Е. Н., Гришина А. В. Оценка распространенности игровой компьютерной зависимости у младших подростков // Вестник Минского университета. 2014. № 3. С. 1–6.
6. Деревянко Ю. П., Ковалева О. Л., Локтева А. В. Психологические особенности лиц, склонных к нехимическим формам зависимого поведения // Проблема современного педагогического образования. 2016. № 51 (2). С. 324–330.
7. Иванова Н. Г. Личностные факторы «зависимости от видеоигр» // Аддиктивное поведение: профилактика и реабилитация: материалы конференции, Москва, 6–7 декабря 2012 г. / ред.-сост. В. В. Барцалкина, Н. Б. Флорова, А. В. Киселева. М., 2012. С. 110–117.
8. Игровая аддикция школьников: природа, формы проявления, способы преодоления: сборник научных статей / под. общ. ред. Е. А. Репринцевой. Курск, 2008. 146 с.
9. Кардашян Р. А. Психологические особенности лиц с компьютерной игровой зависимостью и предрасположенных к ее формированию // Журнал неврологии и психиатрии им. С. С. Корсакова. 2018. Т. 118. № 2. С. 18–22.
10. Менделевич В. Д. Клиническая и медицинская психология. М, 2008. 432 с.
11. Пережогин Л. О., Вострокнутов Н. В. Нехимические зависимости в детской психиатрической практике // Российский психиатрический журнал. 2009. Т. 4. С. 86–91.
12. Солдатова Г. У., Теславская О. И. Видеоигры, академическая успеваемость: опыт и итоги зарубежных эмпирических исследований детей и подростков // Современная зарубежная психология. 2017. № 6 (4). С. 21–28. DOI: 10.17759/jmfp.2017060402
13. Степанова Н. А. Проблема зависимого поведения и его профилактики в отечественной психологической науке // Теоретическая и экспериментальная психология. 2017. № 10 (1). С. 65–71.
14. Темнова Л. В., Климова А. А. Влияние семейного типа воспитания на формирование компьютерной игровой зависимости у подростков // Север и молодежь: здоровье, образование, карьера: сборник материалов I Международной научно-практической конференции, Ханты-Мансийск, 28–29 ноября 2019 г. Ханты-Мансийск, 2019. С. 129–134.

15. Трухан Е. А., Рыжковский Н. С. Взаимосвязь эмоционального интеллекта и увлеченности компьютерными играми у подростков // Вестник Омского университета. Серия: Психология. 2019. № 1. С. 4–11.
16. Тюнякин И. Н., Тимошилов В. И. Анализ распространенности факторов зависимости от компьютерных игр среди студентов КГМУ // Здоровый образ жизни и здоровьесберегающее мировоззрение как приоритет национальной политики: сб. статей / под ред. В. А. Лазаренко, Т. А. Шульгиной, Ю. С. Филиппович. Курск, 2019. С. 514–519.
17. Фомичёва Ю. В., Шмелёв А. Г., Бурмистров И. В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник Московского университета. Серия 14: Психология. 1991. № 3. С. 27–39.
18. Швацкий А. Ю. Социально-психологические последствия увлечения подростков компьютерными играми // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2019. Т. 8. № 2 (27) С. 409–412.
19. Bessière K., Seay A. F., Kiesler S. The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft // *CyberPsychology & Behavior*. 2007. Vol. 10 (4). P. 530–535. DOI: 10.1089/cpb.2007.9994
20. Chun J., Shim H., Kim S. A meta-analysis of treatment interventions for Internet addiction among Korean adolescents // *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 2017. Vol. 20 (4). P. 225–231. DOI: 10.1089/cyber.2016.0188
21. Cummings E. M., Davies P. T., Campbell S. B. *Developmental Psychopathology and Family Process, Theory, Research and Clinical Implications*. New York, London: The Guilford Press, 2000. 494 p.
22. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry // ESA. Entertainment Software Association: [сайт]. [2019]. URL: [https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA\\_Essential\\_facts\\_2019\\_final.pdf](https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA_Essential_facts_2019_final.pdf) (дата обращения: 18.01.2020).
23. Griffiths M. D., Woods R. T. A., Parke J., Parke A. Gaming industry, social responsibility and academia [Электронный ресурс] // *Casino & Gaming International*. 2007. Vol. 3 (3). URL: <http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/2069> (дата обращения: 18.01.2020).
24. Lemmens J. S., Valkenburg P. M., Peter J. Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents // *Media Psychology*. 2009. Vol. 12 (1). P. 77–95. DOI:10.1080/15213260802669458
25. Macuka I. M. The Role of Children's Perception of Parental Behavior in Explaining Internalizing and Externalizing Problems. *Društvena Istraživanja* // *Journal for General Social Issues*. 2008. Vol. 17 (6). P. 1179–1202.
26. Mullan K. Technology and Children's Screen-Based Activities in the UK: The Story of the Millennium So Far // *Child Indicators Research*. 2017. Vol. 11 (6). P. 1781–1800. DOI:10.1007/s12187-017-9509-0
27. Müller K. W., Janikian M., Dreier M., Wölfling K., Beutel M. E., Tzavara C., Tsitsika A. Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates // *European Child & Adolescent Psychiatry*. 2014. Vol. 24 (5). P. 565–574. DOI: 10.1007/s00787-014-0611-2
28. Ofli A., Yalcin S. S. Video game use among secondary school students and associated factors // *Archivos Argentinos De Pediatría*. 2019. Vol. 117 (6). P. e584–e591. DOI: 10.5546/aap.2019.eng.e584
29. Petry N. M., Rehbein F., Gentile D. A., Lemmens J. S., Rumpf H.-J., Mößle T., O'Brien C. P. An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach // *Addiction*. 2014. Vol. 109 (9). P. 1399–1406. DOI:10.1111/add.12457
30. Zhang M. W., Lim R. B., Lee C., Ho R. C. Prevalence of Internet addiction in medical students: A meta-analysis // *Academic Psychiatry*. 2018. Vol. 42 (1). P. 88–93. DOI: 10.1007/s40596-017-0794-1UDC 175: 178.9

## REFERENCES

1. Avdeeva T. G. [Personal characteristics of adolescents with Internet addiction]. In: *Al'manakh sovremennoi nauki i obrazovaniya* [Almanac of modern science and education], 2010, no. 3–1, pp. 111–113.
2. Altukhov V. D. [The effects of video games on the aggressive behavior of the society]. In: Sukiasyan A. A., ed. *Vklad psikhologii i pedagogiki v sotsiokul'turnoe razvitie obshchestva: sbornik statei* [Contribution of psychology and pedagogy in the sociocultural development of society: collected articles]. Kazan, 2018, pp. 12–16.
3. Buzik O. Zh. [Prevention of gaming and computer addiction]. In: *Psikhicheskoe zdorov'e i obrazovanie: sbornik statei po materialam II Kongressa «Psikhicheskoe zdorov'e cheloveka XXI veka»*, Moskva, 5–7

- oktyabrya 2018 g. [Mental health and education: proceedings of the II Congress "Mental health in XXI century", Moscow, October 5th–7th, 2018]. Moscow, 2018, pp. 489–491.
4. Vasserman L. I., Gor'kovaya I. A., Romitsyna E. E. *Psikhologicheskaya metodika «Podrostki o roditelyakh» i ee prakticheskoe primeneniye* [Psychological technique "Teenagers about parents" and its practical application]. St. Petersburg, 2001. 68 p.
  5. Volkova E. N., Grishina A. V. [Assessment of the prevalence of computer game addiction among younger teens]. In: *Vestnik Minskogo universiteta* [Bulletin of the University of Minsk], 2014, no. 3, pp. 1–6.
  6. Derevyanko Yu. P., Kovaleva O. L., Lokteva A. V. [Psychological characteristics of individuals prone to non-chemical forms of dependent behavior]. In: *Problema sovremennoy pedagogicheskoy obrazovaniya* [The problem of modern pedagogical education], 2016, no. 51 (2), pp. 324–330.
  7. Ivanova N. G. [Personal factors of video game dependence]. In: Bartsalkina V. V., Frolova N. B., Kiselev A. V., eds.-comps. *Additivnoye povedeniye: profilaktika i reabilitatsiya: materialy konferentsii, Moskva, 6–7 dekabrya 2012 g.* [Addictive behavior: prevention and rehabilitation: proceedings of the conference, Moscow, December 6th–7th, 2012]. Moscow, 2012, pp. 110–117.
  8. Reprintseva E. A., ed. *Igrovaya addiksiya shkol'nikov: priroda, formy proyavleniya, sposoby preodoleniya* [Gaming addiction in schools: the nature, manifestations, coping methods]. Kursk, 2008. 146 p.
  9. Kardashyan R. A. [Psychological characteristics of persons with computer game addiction and predisposed to its formation]. In: *Zhurnal nevrologii i psikiatrii im. S. S. Korsakova* [Journal of neurology and psychiatry. S. S. Korsakov], 2008, vol. 118, no. 2., pp. 18–22.
  10. Mendeleevich V. D. *Klinicheskaya i meditsinskaya psikhologiya* [Clinical and medical psychology]. Moscow, 2008. 432 p.
  11. Perezhogin L. O., Vostroknutov N. V. [Chemical dependency in child psychiatric practice]. In: *Rossiiskii psikiatricheskii zhurnal* [Russian journal of psychiatry], 2009, vol. 4, pp. 86–91.
  12. Soldatova G. U., Teslavskaya O. I. [Video games and academic achievement: experience and results of foreign empirical studies of children and adolescents]. In: *Sovremennaya zarubezhnaya psikhologiya* [Modern foreign psychology], 2017, no. 6 (4), pp. 21–28. DOI: 10.17759/jmfp.2017060402
  13. Stepanova N. A. [The problem of addictive behavior and its prevention in the domestic psychological science]. In: *Teoreticheskaya i eksperimental'naya psikhologiya* [Theoretical and experimental psychology], 2017, no. 10 (1), pp. 65–71.
  14. Temnova L. V., Klimova A. A. [The influence of family type upbringing on the formation of computer gaming addiction in adolescents]. In: *Sever i molodezh': zdorov'e, obrazovanie, kar'era: sbornik materialov I Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoy konferentsii, Khanty-Mansiysk, 28–29 noyabrya 2019 g.* [North and youth: health, education, career: proceedings of the I International scientific-practical conference, Khanty-Mansiysk, November 28th–29th, 2019]. Khanty-Mansiysk, 2019, pp. 129–134.
  15. Trukhan E. A., Ryzhkovsky N. S. [The relationship of emotional intelligence and passion for computer games in adolescents]. In: *Vestnik Omskogo universiteta. Seriya: Psikhologiya* [Bulletin of Omsk University. Series: Psychology], 2019, no. 1, pp. 4–11.
  16. Tyunyakin I. N., Timoshilov V. I. [Analysis of prevalence factors of dependence on computer games among students of KSMU]. In: Lazarenko V. A., Shulgina T. A., Filippovich Yu. S., eds. *Zdorovyi obraz zhizni i zdorov'esberegayushchee mirovozzreniye kak prioritet natsional'noi politiki* [Healthy lifestyle and worldview formation as a priority of national policy]. Kursk, 2019, pp. 514–519.
  17. Fomicheva Yu. V., Shmelev A. G., Burmistrov I. V. [Psychological correlates of computer games keenness]. In: *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 14: Psikhologiya* [Bulletin of Moscow University. Series 14: Psychology], 1991, no. 3, pp. 27–39.
  18. Shvatsky A. Yu. [Social and psychological consequences of adolescent fascination with computer games]. In: *Azimut nauchnykh issledovaniy: pedagogika i psikhologiya* [The azimuth of research: pedagogy and psychology], 2019, vol. 8, no. 2 (27), pp. 409–412.
  19. Bessière K., Seay A. F., Kiesler S. The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft. In: *CyberPsychology & Behavior*, 2007, vol. 10 (4), pp. 530–535. DOI: 10.1089/cpb.2007.9994
  20. Chun J., Shim H., Kim S. A meta-analysis of treatment interventions for Internet addiction among Korean adolescents. In: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2017. vol. 20 (4), pp. 225–231. DOI: 10.1089/cyber.2016.0188
  21. Cummings E. M., Davies P. T., Campbell S. B. *Developmental Psychopathology and Family Process, Theory, Research and Clinical Implications*. New York, London, The Guilford Press, 2000. 494 p.

22. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. In: *ESA. Entertainment Software Association*, 2019. Available at: [https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA\\_Essential\\_facts\\_2019\\_final.pdf](https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA_Essential_facts_2019_final.pdf) (accessed: 18.01.2020).
23. Griffiths M. D., Woods R. T. A., Parke J., Parke A. Gaming industry, social responsibility and academia. In: *Casino & Gaming International*, 2007, vol. 3 (3). Available at: <http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/2069> (accessed: 18.01.2020).
24. Lemmens J. S., Valkenburg P. M., Peter J. Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. In: *Media Psychology*, 2009, vol. 12 (1), pp. 77–95. DOI: 10.1080/15213260802669458
25. Macuka I. M. The Role of Children's Perception of Parental Behavior in Explaining Internalizing and Externalizing Problems. *Društvena Istraživanja*. In: *Journal for General Social Issues*, 2008, vol. 17 (6), pp. 1179–1202.
26. Mullan K. Technology and Children's Screen-Based Activities in the UK: The Story of the Millennium So Far. In: *Child Indicators Research*, 2017, vol. 11 (6), pp. 1781–1800. DOI:10.1007/s12187-017-9509-0
27. Müller K. W., Janikian M., Dreier M., Wölfling K., Beutel M. E., Tzavara C., Tsitsika A. Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. In: *European Child & Adolescent Psychiatry*, 2014, vol. 24 (5), pp. 565–574. DOI: 10.1007/s00787-014-0611-2
28. Ofli A., Yalcin S. S. Video game use among secondary school students and associated factors. In: *Archivos Argentinos De Pediatría*, 2019, vol. 117(6), pp. e584–e591. DOI: 10.5546/aap.2019.eng.e584
29. Petry N. M., Rehbein F., Gentile D. A., Lemmens J. S., Rumpf H.-J., Mößle T., O'Brien C. P. An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach. In: *Addiction*, 2014, vol. 109 (9), pp. 1399–1406. DOI:10.1111/add.12457
30. Zhang M. W., Lim R. B., Lee C., Ho R. C. Prevalence of Internet addiction in medical students: A meta-analysis. In: *Academic Psychiatry*, 2018, vol. 42 (1), pp. 88–93. DOI: 10.1007/s40596-017-0794-1 UDC 175: 178.9

### ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ<sup>1</sup>

*Радионова Мария Сергеевна* – кандидат психологических наук, доцент кафедры клинической психологии и психотерапии факультета консультативной и клинической психологии Московского государственного психолого-педагогического университета;  
e-mail: radionova.m@list.ru

*Есаулова Кира Сергеевна* – кандидат психологических наук, проректор по международной деятельности и дополнительному профессиональному образованию; доцент кафедры социально-гуманитарных дисциплин Института международного образования Московского государственного университета пищевых производств;  
e-mail: esaulovaks@mgupp.ru

*Фоменко Андрей Юрьевич* – медицинский психолог Психиатрической Клинической больницы № 1 им. Н. А. Алексеева, психоневрологический диспансер № 2;  
e-mail: andrfom94@gmail.com

*Шленская Наталия Марковна* – доцент кафедры лингвистики и профессиональной коммуникации Института международного образования Московского государственного университета пищевых производств;  
e-mail: n.shlenskaya@mgupp.ru

<sup>1</sup> **Конфликт интересов:** в представленной публикации отсутствуют заимствованный материал без ссылок на автора и (или) источник заимствования; нет результатов научных работ, выполненных авторами публикации, лично и (или) в соавторстве, без соответствующих ссылок. Авторы подтверждают отсутствие конфликта интересов, связанных с публикацией этой статьи / Conflict of interest: in the presented publication there is no borrowed material without reference to the author and (or) source of borrowings; no results of scientific works performed by the authors, personally and (or) in collaboration, without relevant links. The authors declare no conflict of interest related to the publication of this article.

### INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

*Maria S. Radionova* – candidate of Psychological Sciences, Associate Professor, of the Department of Clinical Psychology and Psychotherapy, Faculty of Advisory and Clinical Psychology, Moscow State University of Psychology and Education,  
e-mail: radionova.m@list.ru

*Kira S. Esaulova* – candidate of Psychological Sciences, Vice-rector for international activities and additional professional education; Associate Professor, Department of Social and Humanitarian Disciplines, Institute of International Education associate professor, Moscow State University of Food Production,  
e-mail: esaulovaks@mgupp.ru

*Andrey Yu. Fomenko* – Medical Psychologist, Psychiatric Clinical Hospital No. 1 named after N.A. Alekseev, neuropsychiatric dispensary No. 2,  
e-mail: andrfom94@gmail.com

*Nataliya M. Shlenskaya* – associate Professor, Department of Linguistics and Professional Communication, Institute of International Education, Moscow State University of Food Production,  
e-mail: n.shlenskaya@mgupp.ru

---

### ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ

Семейные факторы, определяющие чрезмерную вовлечённость старших подростков в видеоигровую деятельность / М. С. Радионова, К. С. Есаулова, А. Ю. Фоменко, Н. М. Шленская // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Психологические науки. 2020. № 1. С. 134–149.

DOI: 10.18384/2310-7235-2020-1-134-149

### FOR CITATION

Radionova M. S., Esaulova K. S., Fomenko A. Yu., Shlenskaya N. M. Family factors of adolescents' over-involvement in video game activities. In: *Bulletin of the Moscow Region State University. Series: Psychology*, 2020, no. 1, pp. 134–149.

DOI: 10.18384/2310-7235-2020-1-134-149