

Особенности родительско-детских отношений среди подростков, имеющих зависимость от онлайн-игр

Елисеева М.И.

Институт психологии им. Л.С. Выготского ФГБОУ ВО «Российский государственный гуманитарный университет» (ФГБОУ ВО РГГУ), г. Москва, Российская Федерация
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0373-896X>, e-mail: mariaeliseevamv@yandex.ru

Кригер Е.Э.

Институт психологии им. Л.С. Выготского ФГБОУ ВО «Российский государственный гуманитарный университет» (ФГБОУ ВО РГГУ), г. Москва, Российская Федерация
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0649-9191>, e-mail: eekrig@yandex.ru

Семья выступает одним из основных институтов воспитания ребенка начиная с момента рождения и заканчивая его становлением зрелой личностью. Развитие родительско-детских отношений будет определять дальнейшее формирование человека, в том числе возникновение аддикций и других девиаций. Данная статья посвящена проблеме взаимосвязи отношений с родителями среди подростков, у которых проявляется зависимость от онлайн-игр. Выборку составили 50 человек – учащиеся средних общеобразовательных школ, государственных колледжей и техникумов. Среди них 21 девушка и 29 юношей в возрасте от 14 до 18 лет. В ходе исследования были использованы тестовые методики: PVP Questionnaire (Problem Video Game Playing Questionnaire) Рикардо Техейро-Сальгуэро и Розы Марии Берсабе-Моран для количественного измерения степени зависимости от видеоигр; методика «Взаимодействие родитель-ребенок» (ВРР) И.М. Марковской. В ходе исследования устанавливалась взаимосвязь между оценкой удовлетворенности отношениями с родителями и степенью зависимости от видеоигр в полных и неполных семьях. Результаты показали, что у подростков, имеющих зависимость от онлайн-игр, можно наблюдать дисгармоничные отношения как с матерью, так и с отцом. Было выявлено, что оценка удовлетворенности отношениями с родителями не зависит от состава семьи. Также полученные результаты продемонстрировали наличие нарушений в структуре детско-родительских отношений, которые способствуют уходу от реальности в онлайн-игры с целью компенсации тех потребностей, что не смогли реализовать родители.

Ключевые слова: детско-родительские отношения, семейные отношения, подростковый возраст, онлайн-игры, зависимое поведение, психология зависимости.

Благодарности. Авторы благодарят организаторов Международной научно-практической конференции «Практическая психология и новая реальность», проводимой Российским государственным гуманитарным университетом, за возможность представить обсуждаемые в статье материалы.

Для цитаты: Елисеева М.И., Кригер Е.Э. Особенности родительско-детских отношений среди подростков, имеющих зависимость от онлайн-игр [Электронный ресурс] //

Елисеева М.И., Кригер Е.Э.
Особенности родительско-детских отношений среди подростков, имеющих зависимость от онлайн-игр
Психолого-педагогические исследования. 2021.
Том 13. № 3. С. 51–67.

Eliseeva M.I., Krieger E.E.
The Peculiarities of Parent-Child Relationship among Teenagers who are Addicted to Online Games
Psychological-Educational Studies. 2021.
Vol. 13, no. 3, pp. 51–67.

Психолого-педагогические исследования. 2021. Том 13. № 3. С. 51–67.
DOI:10.17759/psyedu.2021130304

The Peculiarities of Parent-Child Relationship among Teenagers who are Addicted to Online Games

Maria I. Eliseeva

Vygotsky Institute of psychology, Russian state humanitarian University, Moscow, Russia
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0373-896X>, e-mail: mariaeliseevamv@yandex.ru

Eugenia E. Krieger

Vygotsky Institute of psychology, Russian state humanitarian University, Moscow, Russia
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0649-9191>, e-mail: eekrig@yandex.ru

The family is one of the main institutions for raising a child, starting from the moment of birth and ending with his formation of a mature personality. The development of parent-child relations will determine the further formation of a person, including the emergence of addictions and other deviations. This article is devoted to the problem of the relationship between parents among teenagers who are addicted to online games. The sample consisted of 50 people, including students of secondary schools, public colleges and technical schools. Among them there are 21 girls and 29 boys aged 14 to 18 years. In the course of the study, test methods: PVP Questionnaire (Problem Video Game Playing Questionnaire) of Dr. Ricardo Tejeiro-Salguero and Dr. Rosa María Bersabé-Moran (designed to measure the disorder commonly referred to as video game addiction); questionnaire PCI (parent-child interaction) of I.M. Markovskaya. In the course of the study, a relationship was established between the assessment of satisfaction with relationships with parents and with the degree of dependence on video games in complete and single-parent families. The results showed that adolescents who are addicted to online games can experience disharmonious relationships with both their mother and father. It was found that the assessment of satisfaction with relations with parents does not depend on the composition of the family. The results also demonstrated the presence of violations in the structure of parent-child relations, which contribute to the escape from reality in online games in order to compensate for those needs that parents could not realize.

Keywords: child-parent relationships, family relationships, adolescence, online games, addictive behavior, addiction psychology.

Acknowledgements. The authors are grateful of organizers of the International Scientific and Practical Conference "Practical Psychology and New Reality" held by the Russian State University for the Humanities for the opportunity to present the materials discussed in the article.

For citation: Eliseeva M.I., Krieger E.E. The Peculiarities of Parent-Child Relationship among Teenagers who are Addicted to Online Games *Psikhologo-pedagogicheskie issledovaniya* =

Psychological-Educational Studies, 2021. Vol. 13, no. 3, pp. 51–67.
DOI:10.17759/psyedu.2021130304 (In Russ.).

Введение

Семья – это сложная система отношений, которая объединяет не только супругов, но и детей, а также других родственников [17]. Одной из основных функций родителей выступает воспитание детей. Семья всегда выступала в роли основного института воспитания человека начиная с момента рождения и заканчивая его становлением как зрелой личности. Важность семьи заключается в том, что ребенок в течение большей части своей жизни находится в окружении родителей, которые закладывают основы личности.

Особые затруднения возникают в период возрастных кризисов, когда происходит переход от одного возрастного этапа к другому. Возрастные кризисы характеризуются конфликтами, что является естественной природой любого ребенка. Л.С. Выготский в своих работах говорит о такой характеристике возрастных кризисов, как отсутствие четких границ возникновения и окончания кризиса [6]. Многие авторы характеризуют подростковый возраст как один из самых сложных в рамках воспитания, поскольку в этот период происходят важнейшие изменения в формировании личности – образуются индивидуальное мировоззрение, основанное на том, как подросток воспринимает окружающий мир, и самоопределение, которые способствуют осознанию своих возможностей [3].

Игра – это форма деятельности в условиях ситуации, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта [10]. Через игры ребенок познает и усваивает предметную и социальную действительность, которая сложилась исторически в обществе. Помимо этого, игры способствуют интеллектуальному, эмоциональному и нравственному развитию ребенка. Л.С. Выготский утверждал, что любое действие в воображаемой ребенком ситуации, создание произвольного намерения, а также образование жизненного плана в своей совокупности возникают в игре. Все эти элементы в процессе игры достигают наивысшего уровня развития [5]. Д.Б. Эльконин в своих работах придерживался теории, что игра является стремлением ребенка действовать как взрослый, в которой отражается отношение и деятельность взрослых [18]. Таким образом, он уделял значительное внимание сюжетно-ролевой игре как ведущей в развитии ребенка. В игре ребенок символически переходит в мир взрослых, где необходимо соблюдать исторически сложившиеся общественные нормы и правила.

В современном мире термин «компьютерные игры» стал все чаще звучать не только среди детей и молодежи, но и во многих исследовательских работах, а также в средствах массовой информации, поскольку игры стали не только развлекательной деятельностью, но и большой проблемой во всех сферах жизнедеятельности человека. Наибольшее распространение среди подростков получили многопользовательские онлайн-игры. Помимо красивой визуальной картинки и подробно прописанного сюжета разработчики заинтересовывают аудиторию регулярными обновлениями, которые стимулируют игроков на продолжительное прохождение игры. Большинство онлайн-игр построены так, чтобы игрок проводил как можно больше времени для достижения внутриигровых целей. Большой азарт вызывают рейтинги между игроками, что, в свою очередь, также

предполагает достаточно долгое времяпрепровождение внутри игры. Наличие коротких путей по достижению целей в онлайн-игре подталкивает игроков к приобретению ресурсов и внутриигровой валюты за реальные деньги. Среди подростков многопользовательские онлайн-игры являются наиболее распространенной разновидностью досуга, поскольку они считаются условно бесплатными, доступны в домашних условиях, предоставляют возможность сформировать новые отношения и открывают перспективы в новом популярном спортивном направлении – киберспорте.

К факторам риска среди подростков можно отнести психофизиологические особенности (в рамках исследовательской работы будут рассмотрены особенности подросткового кризиса: индивидуальное мировоззрение, стремление к самоопределению, новые интересы, чувство взрослости, потребность в общении со сверстниками), дефекты воспитания (детские травмы, внутрисемейные конфликты) и социальные факторы (длительная работа за компьютером). Многие авторы считают, что в компьютерных играх компенсируются неудовлетворенные потребности. Поскольку подростковый период отличается от других возрастных этапов стремлением к поиску себя и одновременно с этим желанием быть принятым социальными группами, то именно здесь встречаются внутренние и внешние конфликтные ситуации. Неудовлетворенные потребности и желания подростков в реальном мире могут быть удовлетворены в мире фантазий [11]. И.А. Фурманов в своих работах выделяет неблагоприятную обстановку в семье как одну из причин ухода подростка в видеоигры [16]. Вопрос о влиянии компьютерных игр на взаимоотношения детей с их родителями уже затрагивался сингапурскими учеными [19]. Свое исследование мы также посвятили изучению особенностей межличностных отношений у подростков с родителями, имеющих зависимость от онлайн-игр, но на русской выборке и с использованием иных методик. Так, нами был использован опросник PVP Questionnaire диагностики степени зависимости от компьютерных игр. Особенностью данной методики является использование критериев, которые встречаются для определения патологического пристрастия к азартным играм [21]: озабоченность видеоиграми, потеря самообладания, избегание проблем путем вовлеченности в видеоигры, ложь с целью скрыть свою увлеченность компьютерными играми, игнорирование физических и психологических последствий продолжительного времяпрепровождения в видеоиграх, проблемы в семье и др. Впоследствии эти критерии были дополнены и объединены Американской психиатрической ассоциацией в общие критерии для диагностики зависимости от компьютерных игр [20].

Программа исследования

Целью предпринятого нами исследования было изучение и расширение представлений о семейных отношениях среди подростков с зависимостью от онлайн-игр.

Ведущая гипотеза исследования: чрезмерная увлеченность онлайн-играми у подростков из полных семей связана с дисгармонией в отношениях с матерью.

Дополнительные гипотезы исследования:

1. Подростки из полной семьи с игровой зависимостью отмечают наименьший контроль со стороны отца, нежели со стороны матери.

2. Подростки с игровой зависимостью из полных и неполных семей отмечают неудовлетворенность отношениями с родителями.

Для проведения своего исследования мы использовали методы опроса как один из основных психодиагностических методов практической психологии. Организация эмпирического исследования включала в себя несколько этапов. На первом этапе исследования респондентам была предъявлена методика PVP Questionnaire на диагностику степени зависимости от компьютерных игр, в ходе которой отбирались респонденты, чьи результаты попадали в диапазон «средняя зависимость» или превышали ее. Данная методика уже была использована в различных исследованиях во многих странах. Полученные результаты продемонстрировали надежность и точность опросника. Для использования методики на русской выборке требуется незначительная ее адаптация. В нашей стране к данной методике обращался А.Д. Толчинский. Мы вслед за ним использовали данные так, как они представлены в авторском варианте. Поэтому допускаем также незначительные погрешности. Второй этап исследования заключался в прохождении опросника «Взаимодействие родитель-ребенок» И.М. Марковской, где каждый вариант опросника подбирался индивидуально для респондентов из полных и неполных семей (респондентам из неполных семей предоставлялся один вариант опросника, респондентам из полных семей – два). Заключительный этап был посвящен анализу результатов исследования данных методик (с использованием непараметрического U-критерия Манна-Уитни и H-критерия Краскела-Уоллиса, а также корреляционного анализа Ч. Спирмена) и их сопоставлений. Обработка данных происходила с помощью стандартного пакета статистической обработки SPSS-26.

Респондентам были предложены:

1. PVP Questionnaire Problem Video Game Playing Questionnaire (Рикардо Техейро-Сальгуэро и Розы Марии Берсабе-Моран).

2. Методика «Взаимодействие родитель-ребенок» (ВРР) (И.М. Марковской).

Выбор методик объясняется возможностью сравнения данных по степени удовлетворенности отношениями с родителями среди подростков и их зависимости от онлайн-игр, а также поиском возможных причин, влияющих на межличностные отношения и взаимодействия.

Участие приняли 50 человек (21 девушка и 29 юношей в возрасте от 14 до 18 лет) – учащиеся средних общеобразовательных школ, государственных колледжей и техникумов. Среди них 31 респондент проживает в полной семье, 19 – в неполной семье. В соответствии с этим респонденты были распределены на 2 группы: группа 1, в состав которой входят респонденты, проживающие в полной семье (12 девушек и 19 юношей); группа 2, в состав которой входят респонденты, проживающие в неполной семье (9 девушек и 10 юношей).

Результаты

Рассмотрим полученные в ходе исследования результаты.

На первом этапе исследования респондентам был предложен опросник PVP Questionnaire для диагностики степени зависимости от онлайн-игр. Результаты проведения теста на зависимость от компьютерных игр представлены на рис. 1 и 2.

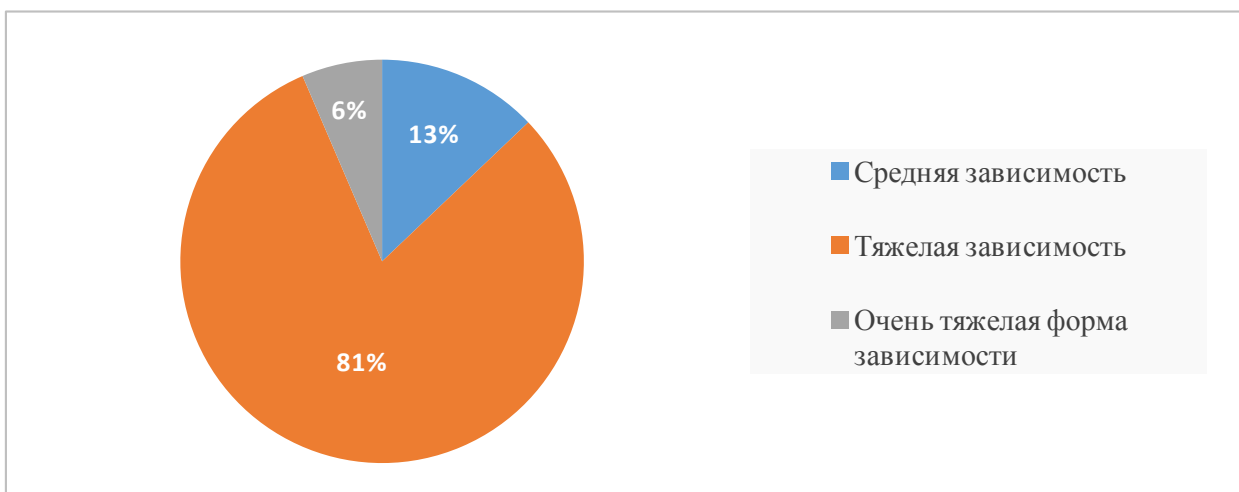


Рис. 1. Общие показатели уровня зависимости и группы 1 по методике PVP Questionnaire

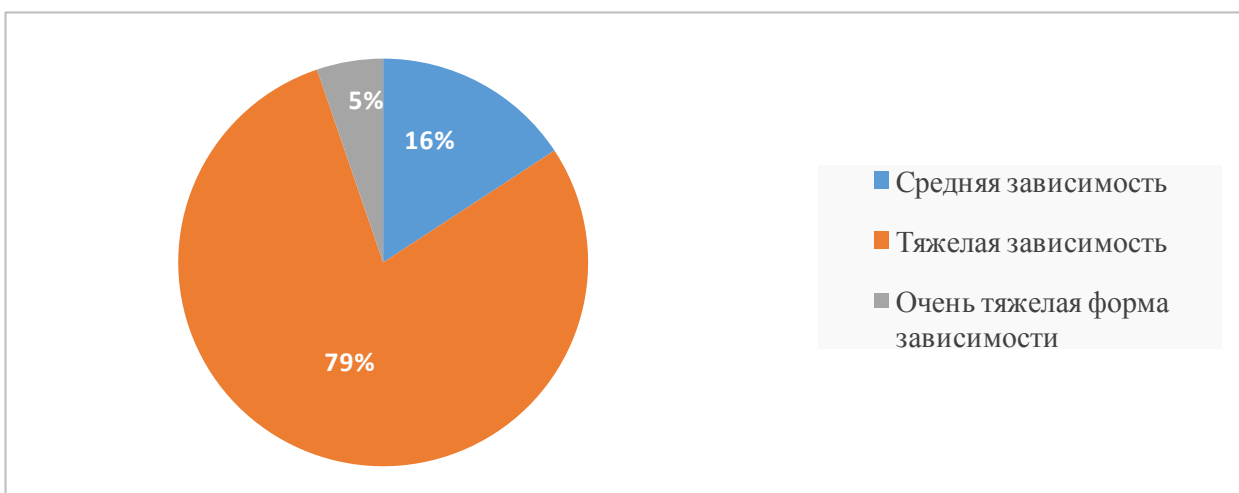


Рис. 2. Общие показатели уровня зависимости и группы 2 по методике PVP Questionnaire

Исходя из полученных результатов можно сделать вывод о том, что данная выборка соответствует основному критерию исследования – у большинства выборки наблюдается тяжелая зависимость от компьютерных игр (тяжелую зависимость от онлайн-игр имеют 81% респондентов из полных семей и 79% – из неполных семей). Для респондентов характерен слабо выраженный контроль за своим поведением (тяжелее отказаться от сеанса в видеоигре, нежели респондентам со средней и легкой формой зависимости), а времяпрепровождение в онлайн-играх выступает в роли бегства от реальности. Помимо этого, чрезмерное использование компьютерных игр оказывает негативное влияние на обучаемость и коммуникацию со сверстниками. Реже встречаются респонденты с очень

тяжелой формой зависимости (6% и 5% респондентов из полных и неполных семей соответственно). Таким образом, выборка является пригодной для проведения дальнейшего исследования.

На втором этапе исследования проводилась диагностика отношений подростков с родителями по методике «Взаимодействие родитель-ребенок» (ВРР). Результаты всех групп по данной методике были разбиты на подгруппы: оценка отношений с матерью, оценка отношений с отцом, оценка отношений с матерью-одиночкой и оценка отношений с отцом-одиночкой. Результаты респондентов представлены на рис. 3 и 4.

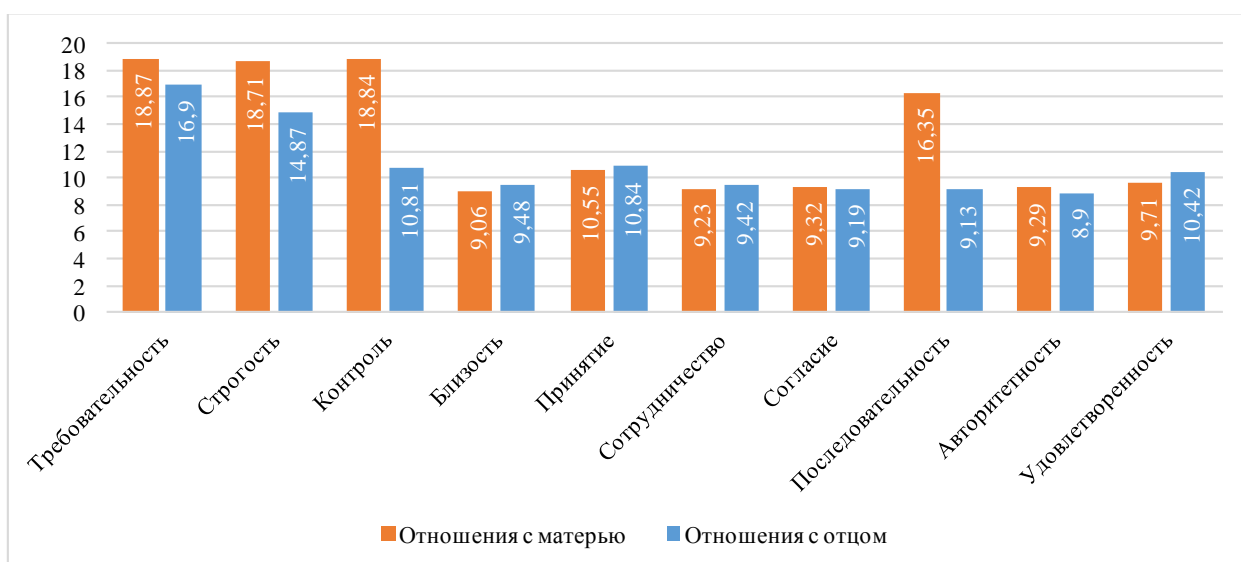


Рис. 3. Особенности взаимодействия родителей и детей группы 1 по методике ВРР

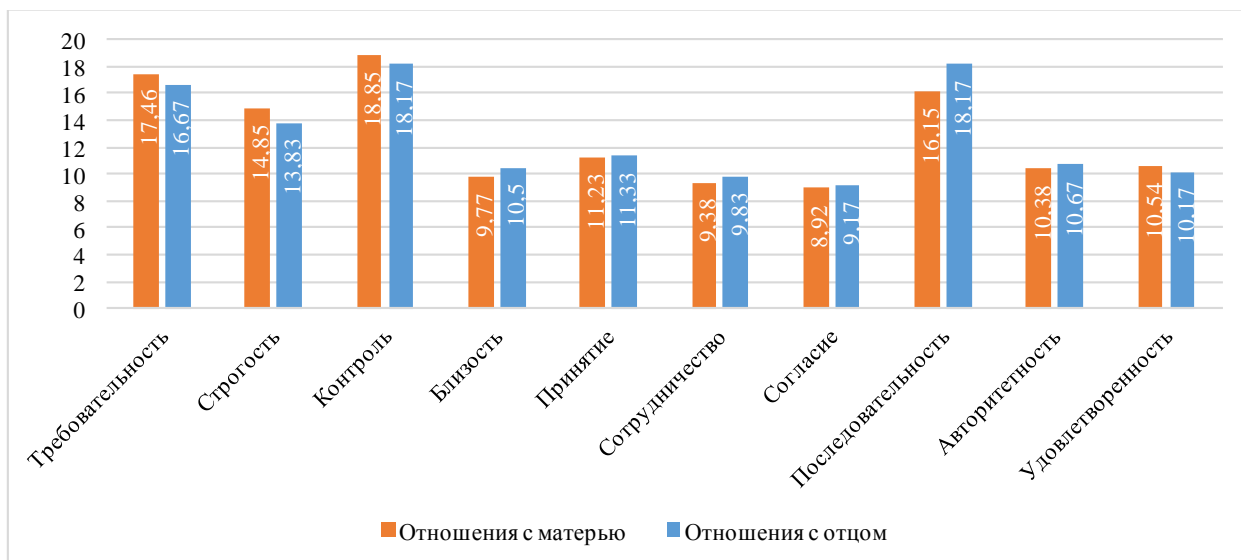


Рис. 4. Особенности взаимодействия родителей и детей группы 2 по методике ВРР

Исходя из полученных результатов можно заметить, что средние значения по некоторым шкалам в группе 1 не отличаются от средних значений группы 2. В обеих группах наблюдается высокий уровень по шкалам «требовательность» и «строгость», а низкий уровень – по шкалам «близость», «принятие», «сотрудничество», «согласие», «авторитетность». Несмотря на схожие результаты по перечисленным шкалам между группами, также наблюдаются различия между ними. Так, по шкалам «контроль» и «последовательность» низкие значения имеют отцы из группы 1. Таким образом, средние значения по методике «Взаимодействие родитель-ребенок» свидетельствуют о низкой степени удовлетворенности отношениями с родителями в обеих группах. Из этого следует, что существуют нарушения в структуре родительско-детских отношений, которые могут приводить к частым конфликтам между ребенком и родителем и которые не зависят от структуры семьи.

На третьем этапе исследования было рассмотрено наличие значимых различий между отношениями с матерью и отцом. Для проверки выдвинутого предположения об отсутствии различий удовлетворенности отношениями с матерью и отцом в полных семьях был применен групповой анализ. Анализ значимости между группами проводился с использованием непараметрического критерия Манна-Уитни (табл. 1).

Таблица 1

Критерий Манна-Уитни для независимых выборок по методике «Взаимодействие родитель-ребенок» для группы 1

ВРР	Значимость	Н0	Отцы (ср. ранг)	Матери (ср. ранг)
Нетребовательность-требовательность	0,136	Принимается	34,89	28,11
Мягкость-строгость	0,001	Отклоняется	39,26	23,74
Автономность-контроль	0,000	Отклоняется	46,76	16,24
Эмоциональная дистанция-близость	0,638	Принимается	30,44	32,56
Отвержение-принятие	0,739	Принимается	30,74	32,26
Отсутствие сотрудничества-сотрудничество	0,798	Принимается	30,92	32,08
Несогласие-согласие	0,815	Принимается	32,03	30,97
Непоследовательность-последовательность	0,000	Отклоняется	46,81	16,19
Авторитетность	0,304	Принимается	33,82	29,18
Удовлетворенность отношениями	0,399	Принимается	29,58	33,42

Исходя из полученных результатов анализа можно утверждать, что подростки не удовлетворены отношениями как с матерью, так и с отцом, т.е. различия между оценкой отношений с матерью и с отцом отсутствуют. Об этом свидетельствуют значения анализа ($p > 0,05$). Данные результаты свидетельствуют о значительном напряжении в родительско-детских отношениях, которые, предположительно, выстроились вследствие воспитательной неуверенности родителей или полной неготовности к воспитанию ребенка. Также стоит отметить, что различия имеются по шкалам «мягкость-строгость», «автономность-контроль» и «непоследовательность-последовательность». Это означает, что в воспитании родители не согласуют между собой строгость применяемых мер наказаний, контроль и наблюдение за ребенком, а также родители отличаются последовательностью в своих требованиях и постоянством в применении наказаний. Таким образом, данные результаты подтверждают эмпирическую гипотезу: «Подростки из полной семьи с игровой зависимостью отмечают наименьший контроль со стороны отца, нежели со стороны матери».

Для проверки выдвинутого предположения об отсутствии различий в оценке родительско-детских отношений между полными и неполными семьями был использован статистический критерий Краскела-Уоллиса (табл. 2). Таким образом, полученные результаты указывают на различия между группами по шкалам «мягкость-строгость», «автономность-контроль» и «непоследовательность-последовательность». Можно предположить, что на данные результаты повлияли различия между оценкой отношений с матерью и оценкой отношений с отцом из группы 1, описанные ранее. Стоит отметить, что различий не наблюдается по остальным шкалам, в том числе по шкале «удовлетворенность отношениями». Это говорит о том, что оценки родительско-детских отношений между респондентами из полных и неполных семей не имеют различий. Подростки отмечают дисгармоничные отношения как с отцами, так и с матерями. Таким образом, полученные данные подтверждают эмпирическую гипотезу: «Подростки с игровой зависимостью из полных и неполных семей отмечают неудовлетворенность отношениями с родителями».

Таблица 2

Критерий Краскела-Уоллиса для нескольких независимых выборок по методике «Взаимодействие родитель-ребенок» для обеих групп

	Н Краскела-Уоллиса	ст. св.	Асимп. знач.
Нетребовательность-требовательность	5,060	3	0,167
Мягкость-строгость	20,905	3	0,000
Автономность-контроль	55,600	3	0,000
Эмоциональная дистанция-близость	1,273	3	0,736
Отвержение-принятие	1,296	3	0,730
Отсутствие сотрудничества-сотрудничество	0,234	3	0,972
Несогласие-согласие	0,224	3	0,974

Непоследовательность- последовательность	56,018	3	0,000
Авторитетность	7,146	3	0,067
Удовлетворенность отношениями	0,901	3	0,825

Для проверки предположения о взаимосвязи родительско-детских отношений с зависимостью от онлайн-игр был проведен расчет рангового коэффициента корреляции Спирмена для респондентов из группы 1. Результаты проведенного анализа представлены в табл. 3.

Таблица 3

Значимые корреляционные связи между оценкой отношений с матерью и степенью зависимости от онлайн-игр

		Уровень зависимости
Оценка отношений с матерью	Нетребовательность- требовательность	,702**
	Мягкость-строгость	,660**
	Автономность-контроль	,753**
	Эмоциональная дистанция-близость	-,553**
	Отсутствие сотрудничества- сотрудничество	-,815**
	Удовлетворенность отношениями	-,858**
<i>Примечание.</i> Значимые коэффициенты корреляции выделены шрифтом: * – при $p < 0,05$; ** – при $p < 0,01$.		

Согласно представленным в таблице данным, прямую пропорциональную связь можно наблюдать по шкалам «уровень зависимости», «нетребовательность-требовательность», «мягкость-строгость», «автономность-контроль». Из этого следует, что по мере увеличения требований к ребенку, правил, ограничивающих его свободу, и по мере ужесточения мер наказания со стороны матери подросток будет больше времени уделять видеоиграм, что, в свою очередь, будет способствовать развитию зависимости от них. Можно утверждать, что подросток через компьютерные игры стремится освободиться от ограничений, которые выстраивает мать вокруг него. Таким образом, респонденты удовлетворяют потребность в свободе через видеоигры. Также особое внимание стоит уделить обратно пропорциональной связи между шкалами «уровень зависимости», «отсутствие сотрудничества-сотрудничество» и «удовлетворенность отношениями». Данная связь свидетельствует о том, что чем реже мать выстраивает равные отношения с ребенком, тем больше времени подросток будет проводить за онлайн-играми. Иными словами, при доминировании матери в отношениях как главенствующего в семье

подросток будет стремиться найти партнерские и дружеские отношения в виртуальном мире. Помимо этого, на сильную увлеченность компьютерными играми влияет эмоциональная дистанция в отношениях с матерью. Это может означать, что подросток проводит больше времени в компьютерных играх и заинтересован в них, поскольку пытается компенсировать отсутствие близких, доверительных отношений с матерью.

Для анализа корреляционных связей между оценкой отношений с отцом, друзьями и соигроками необходимо обратиться к табл. 4.

Таблица 4

Значимые корреляционные связи между оценкой отношений с отцом и степенью зависимости от онлайн-игр

		Уровень зависимости
Оценка отношений с отцом	Эмоциональная дистанция-близость	-,640**
	Отвержение-принятие	-,467**
	Отсутствие сотрудничества-сотрудничество	-,535**
	Непоследовательность-последовательность	-,417*
	Авторитетность	-,411*
<i>Примечание.</i> Значимые коэффициенты корреляции выделены шрифтом: * – при $p < 0,05$; ** – при $p < 0,01$.		

Обратно пропорциональная связь наблюдается между шкалами «уровень зависимости», «эмоциональная дистанция-близость» и «отсутствие сотрудничества-сотрудничество». Это означает, что при отсутствии близких доверительных и равных отношений с отцом будет наблюдаться чрезмерная увлеченность компьютерными играми. Данная тенденция также наблюдается и в отношениях с матерью. Помимо этого, шкала «уровень зависимости» имеет связь со шкалой «отвержение-принятие». Это указывает на то, что при отвержении отцом ребенка как личности, его особенностей и качеств подросток будет стремиться больше времени проводить в компьютерных играх. Данную тенденцию также можно назвать уходом от реальности с целью удовлетворения потребности быть принятым. Также можно утверждать, что отсутствие позитивных эмоциональных связей с окружающими и уход от реальности в мир компьютерных игр указывает на нарушения в родительско-детских отношениях подростка. Кроме того, обратно пропорциональную связь можно наблюдать между шкалами «уровень зависимости», «непоследовательность-последовательность» и «авторитетность». Иными словами, подросток будет больше проводить времени за онлайн-играми, если отец достаточно часто меняет свое решение относительно наказаний и поощрений ребенка, что может быть следствием воспитательной неуверенности, и оказывает наименьшее влияние на своего ребенка. Таким образом, исходя из анализа полученных результатов, можно утверждать, что респонденты, ощущая чувства дискомфорта и неблагополучия, а также испытывая

отсутствие позитивных эмоций в родительско-детских отношениях, вынуждены компенсировать их отсутствие в компьютерных играх. Из этого следует, что основная гипотеза о связи зависимости от онлайн-игр с дисгармонией в отношениях с матерью подтвердилась.

Обсуждение результатов

В результате статистической обработки было установлено, что значимые различия между удовлетворенностью отношениями с матерью и отцом в полных семьях не наблюдаются. Сравнительный анализ оценок взаимоотношений с родителями в полных и неполных семьях среди подростков, имеющих зависимость от онлайн-игр, при помощи *H*-критерия Краскела-Уоллиса позволил заключить, что различия в оценке удовлетворенности отношениями не зависят от состава семьи. Респонденты как из полных, так и из неполных семей отмечают неудовлетворенность отношениями с родителями. В рамках исследования мы проводили корреляционный анализ Спирмена между уровнем зависимости от онлайн-игр и оценкой родительско-детских отношений, который показал, что нарушения в структуре детско-родительских отношений способствуют уходу от реальности в онлайн-игры с целью компенсации тех потребностей, что не смогли реализовать родители.

В науке уже имеются исследования, посвященные проблеме игровой зависимости от компьютерных игр. Были систематизированы подходы к проблеме интернет-зависимости, разработаны методики диагностики, показано, как происходит социализация подростков в интернет-пространстве. Полученные нами результаты не противоречат близким по смыслу исследованиям: Зарецкая О.В. «Компьютерная и интернет-зависимость: анализ и систематизация подходов к проблеме» [7]; Кочетков Н.В. «Социально-психологические аспекты зависимости от онлайн-игр и методика ее диагностики» [9]; Собкин В.С. и Федотова А.В. «Сеть как пространство социализации современного подростка» [14].

Новизна данного исследования заключается в том, что в нем были представлены данные об удовлетворенности детско-родительскими отношениями с обоими родителями в полных и неполных семьях у подростков, имеющих игровую зависимость. Было показано, что подростки с игровой зависимостью имеют дисгармоничные отношения с матерью, в полных семьях наблюдается недостаточный контроль со стороны отца, чем со стороны матери.

Выводы

Таким образом, проведенное эмпирическое исследование было посвящено изучению родительско-детских отношений среди подростков, имеющих зависимость от онлайн-игр. Стоит отметить, что исследование проводилось через Google-формы на базе игровых форумов. Исходя из этого, допускается, что ответы респондентов могут быть не всегда точными. В процессе анализа было выявлено, что для подростка уход от реальности в видеоигры является способом удовлетворения тех потребностей, которые родители не

способны реализовать в полной мере для благополучного формирования ребенка. Собранные материалы позволили сформулировать следующие выводы и рекомендации:

1. Чрезмерная увлеченность онлайн-играми у подростков из полных семей связана с дисгармонией в отношениях с матерью. Можно утверждать, что с выраженностью игровой зависимости оказались связаны следующие характеристики детско-родительских отношений: высокая требовательность в самостоятельности ребенка; установленные в семье жесткие правила; чрезмерная опека и ограничение ребенка, что, в свою очередь, препятствует формированию у ребенка самостоятельности; ослабление или отсутствие положительных эмоций, связанных с теплыми и доверительными отношениями с родителем; преобладание авторитарной системы воспитания со стремлением к доминированию над ребенком (исходя из ограничений и правил, выстраиваемых вокруг ребенка). Полученные результаты указывают на наличие авторитарной позиции у матерей. Исходя из этого, матерям зависимых подростков необходимо сменить свою позицию в отношениях с ребенком, направить усилия на установление демократического стиля воспитания. Матерям предстоит сфокусироваться на личности ребенка и его принятии, установить активные роли для каждого члена семьи и сменить жесткий надзор на более бережный контроль, который будет способствовать формированию самостоятельности подростка.

2. С выраженностью игровой зависимости у подростков оказались связаны следующие характеристики отношений с отцом: ослабление или отсутствие эмоциональной близости с родителем; непринятие и отвержение личностных качеств ребенка; отсутствие равноправных и партнерских отношений между родителем и ребенком; непоследовательные принимаемые меры наказания и поощрения в воспитательной деятельности, которая может быть связана с низкой самооценкой своих родительских способностей; отсутствие оказываемого авторитарного влияния на ребенка и положительной оценки родителя как примера для подражания. Подростки из полной семьи с игровой зависимостью отмечают наименьший контроль со стороны отца, нежели со стороны матери. Отцам зависимых подростков необходимо пересмотреть позицию в отношении своих детей. Основываясь на полученных сведениях, у отцов наблюдается попустительский стиль воспитания, который заключается в предоставлении полной свободы действий и отсутствии последовательных и своевременных мер наказаний и поощрений. Иными словами, отцы не задействованы в воспитании своего ребенка, что может быть связано с равнодушием и незаинтересованностью. Отцам необходимо сосредоточиться на включении в воспитательную деятельность, быть замотивированным и в данном процессе, а также на восстановлении взаимного доверия и уважения с ребенком и на повышении родительского авторитета. Не стоит забывать, что все это необходимо сочетать с проявлением уважения и любви к ребенку и заботой о нем.

3. Подростки с игровой зависимостью как из полных, так и из неполных семей отмечают неудовлетворенность отношениями с родителями. Опираясь на полученные данные, родителям необходимо сосредоточиться на формировании положительного отношения к ребенку и объективной оценки возможностей своего ребенка. Помимо этого, родителям предстоит развить эмпатию, а именно – научиться слушать и слышать своего ребенка, наблюдать за его поведением и эмоциональным настроением, научиться понимать, что ощущает, чувствует и переживает ребенок. Для успешного развития

эмпатии родителям также предстоит научиться определять и распознавать свои собственные чувства и переживания.

4. Озвученные выводы можно представить в виде целей, которые необходимо реализовать при проведении профилактических и коррекционных программ зависимого поведения среди подростков в общеобразовательных и государственных учреждениях, а также в техникумах. Основными способами профилактики могут выступать переосмысление характера родительско-детских отношений, построение их на гуманитарной основе и др.

В перспективах дальнейшего исследования мы планируем провести сравнительный анализ оценок детско-родительских отношений среди подростков, имеющих и не имеющих зависимость от онлайн-игр.

Литература

1. *Абрамова Г.С.* Возрастная психология. Учебное пособие для студентов вузов. 4-е изд. М.: Издательский центр «Академия», 1999. 672 с.
2. *Берн Э.* Игры, в которые играют люди; Люди, которые играют в игры: Пер. с англ. М.: Издательство «Э», 2018. 592 с.
3. *Божович Л.И.* Проблемы формирования личности: Избранные психологические труды / Под ред. Д.И. Фельдштейна. 3-е изд. М.: Международная педагогическая академия, 1995. 212 с.
4. *Варга А.Я.* Системная семейная психотерапия // Журнал практической психологии и психоанализа. 2002. № 2. С. 42–51.
5. *Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62–77.
6. *Выготский Л.С.* Собрание сочинений: в 6 т. Т. 4. Детская психология / Под ред. Д.Б. Эльконина. М.: Педагогика, 1984. 432 с.
7. *Зарецкая О.В.* Компьютерная и интернет-зависимость: анализ и систематизация подходов к проблеме [Электронный ресурс] // Психолого-педагогические исследования. 2017. Том 9. № 2. С. 145–165. DOI:10.17759/psyedu.2017090213
8. *Карабанова О.А.* Психология семейных отношений и основы семейного консультирования: Учебное пособие. М.: Гардарики, 2005. 320 с.
9. *Кочетков Н.В.* Социально-психологические аспекты зависимости от онлайн-игр и методика ее диагностики [Электронный ресурс] // Социальная психология и общество. 2016. Том 7. № 3. С. 148–163. DOI:10.17759/sps.2016070311
10. Краткий психологический словарь / Сост. Карпенко Л.А.; под общ. ред. Петровского А.В., Ярошевского М.Г. М.: Политиздат, 1985. 431 с.
11. *Кулагина И.Ю., Колюцкий В.Н.* Возрастная психология: Полный жизненный цикл человека. Учебное пособие для студентов высших учебных заведений. М.: ТЦ «Сфера», 2001. 464 с.
12. *Массен П., Кондджер Дж., Каган Дж., Хьюста А.* Развитие личности ребенка. М.: Прогресс, 1987. 270 с.
13. *Сатир В.* Как строить себя и свою семью: Пер. с англ. М.: Педагогика-Пресс, 1992. 192 с.

14. Собкин В.С., Федотова А.В. Сеть как пространство социализации современного подростка [Электронный ресурс] // Консультативная психология и психотерапия. 2019. Т. 27. № 3. С. 119–137. DOI:10.17759/cpp.2019270308
15. Флэйк-Хобсон К., Робинсон Б.Е., Скин П. Мир входящему: Развитие ребенка и его отношений с окружающими: Пер. с англ. / Под ред. М.С. Мацковского. М.: Центр общечеловеческих ценностей, 1992. 511 с.
16. Фурманов И.А. Психология депривированного ребенка. М.: Владос, 2010. С. 70.
17. Харчев А.Г., Мацковский М.С. Современная семья и ее проблемы. М.: Статистика, 1978. 224 с.
18. Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. 360 с.
19. Chai S.L., Chen V.H.-H., Khoo A. Social relationships of gamers and their parents [Электронный ресурс] // ScienceDirect. 2011. Vol. 30. P. 1237–1241. DOI:10.1016/j.sbspro.2011.10.239
20. Petry N.M. et al. An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach [Электронный ресурс] // Wiley Online Library. 2014. Vol. 109 (9). P. 1399–1406. DOI:10.1111/add.12457
21. Tejeiro Salguero R.A., Moran R.M.B. Measuring problem video game playing in adolescents [Электронный ресурс] // Wiley Online Library. 2002. Vol. 97 (12). P. 1601–1606. DOI:10.1046/j.1360-0443.2002.00218.x
22. Tolchinsky A., Jefferson Stephen D. Problematic Video Game Play in a College Sample and Its Relationship to Time Management Skills and Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder Symptomology [Электронный ресурс] // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. 2011. Vol. 14 (9). P. 489–496. DOI:10.1089/cyber.2010.0315

References

1. Abramova G.S. Vozrastnaya psikhologiya [Developmental psychology]. Uchebnoe posobie dlya studentov vuzov. 4nd ed. Moscow: Izdate'lskii tsentr «Akademiya», 1999. 672 p.
2. Bern E. Iгры, v kotorye igrayut lyudi; Lyudi, kotorye igrayut v igrы: Per. s angl. [Games People Play; People who play games]. Moscow: Izdate'lstvo «E», 2018. 592 p.
3. Bozhovich L.I. Problemy formirovaniya lichnosti: Izbrannye psikhologicheskie trudy [Problems of personality formation: Selected psychological works]. Fe'l'shtein D.I. (ed.). 3nd ed. Moscow: Mezhdunarodnaya pedagogicheskaya akademiya, 1995. 212 p.
4. Varga A.Ya. Sistemnaya semeinaya psikhoterapiya [Systemic family psychotherapy]. Zhurnal prakticheskoi psikhologii i psikhoanaliza = Journal of Practical Psychology and Psychoanalysis, 2002, no. 2, pp. 42–51.
5. Vygotskii L.S. Igra i ee rol' v psikhicheskom razvitii rebenka [Play and its role in the mental development]. Voprosy psikhologii = Issues of psychology, 1966, no. 6, pp. 62–77.
6. Vygotskii L.S. Sobranie sochinenii: V 6 t. T. 4. Detskaya psikhologiya [Collected works: in 6 vol. Vol. 4. Children's psychology]. El'konin D.B. (ed.). Moscow: Pedagogika, 1984. 432 p.
7. Zaretskaya O.V. Computer and Internet Addiction: Analysis and Systematization of Approaches to Problems [Elektronnyi resurs]. Psikhologo-pedagogicheskie issledovaniya =

- Psychological-Educational Studies*, 2017. Vol. 9, no. 2, pp. 145–165. DOI:10.17759/psyedu.2017090213 (In Russ., abstr. in Engl.).
8. Karabanova O.A. *Psikhologiya semeinykh otnoshenii i osnovy semeinogo konsultirovaniya* [Psychology of family relationships and the basics of family counseling]. Uchebnoe posobie. Moscow: Gardariki, 2005. 320 p.
 9. Kochetkov N.V. Socio-psychological aspects of addiction to online games and methods of its diagnosis [Elektronnyi resurs]. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo = Social psychology and society*, 2016. Vol. 7, no. 3, pp. 148–163. DOI:10.17759/sps.2016070311 (In Russ., abstr. in Engl.).
 10. Karpenko L.A. *Kratkii psikhologicheskii slovar'* [Brief psychological dictionary]. Petrovskogo A.V., Yaroshevskogo M.G. (ed.). Moscow: Politizdat, 1985. 431 p.
 11. Kulagina I.Yu., Kolyutskii V.N. *Vozrastnaya psikhologiya: Polnyi zhiznennyi tsikl cheloveka* [Age psychology: The complete life cycle of a person]. Uchebnoe posobie dlya studentov vysshikh uchebnykh zavedenii. Moscow: TTs «Sfera», 2001. 464 p.
 12. Massen P., Kondzher Dzh., Kagan Dzh., Kh'yusta A. *Razvitie lichnosti rebenka* [Child personality development]. Moscow: Progress, 1987. 270 p.
 13. Satir V. *Kak stroit' sebya i svoyu sem'yu: Per. s angl.* [How to build yourself and your family]. Moscow: Pedagogika-Press, 1992. 192 p. (In Russ.).
 14. Sobkin V.S., Fedotova A.V. Network as a socialization space for a modern teenager [Elektronnyi resurs]. *Konsul'tativnaya psikhologiya i psikhoterapiya = Counseling psychology and psychotherapy*, 2019. Vol. 27, no. 3, pp. 119–137. DOI:10.17759/cpp.2019270308 (In Russ., abstr. in Engl.).
 15. Fleik-Khobson K., Robinson B. E., Skin P. *Mir vkhodyashchemu: Razvitie rebenka i ego otnoshenii s okruzhayushchimi: Per. s angl.* [Peace to the incoming: Development of the child and his relationship with others]. Matskovskii (ed.). Moscow: Tsentr obshchechlovecheskikh tsennostei, 1992. 511 p.
 16. Furmanov I.A. *Psikhologiya deprivirovannogo rebenka* [Psychology of a deprived child]. Moscow: Vldos, 2004, p. 70.
 17. Kharchev A.G., Matskovskii M.S. *Sovremennaya sem'ya i ee problem* [Modern family and its problems]. Moscow: Statistika, 1978. 224 p.
 18. El'konin D.B. *Psikhologiya igry* [Psychology of the game]. 2nd ed. Moscow: Gumanit. izd. tsentr VLADOS, 1999. 360 p.
 19. Chai S.L., Chen V.H.-H., Khoo A. Social relationships of gamers and their parents [Elektronnyi resurs]. *ScienceDirect*, 2011. Vol. 30, pp. 1237–1241. DOI:10.1016/j.sbspro.2011.10.239
 20. Petry N.M. et al. An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach [Elektronnyi resurs]. *Wiley Online Library*, 2014. Vol. 109, no. 9, pp. 1399–1406. DOI:10.1111/add.12457
 21. Tejeiro Salguero R.A., Moran R.M.B. Measuring problem video game playing in adolescents [Elektronnyi resurs]. *Wiley Online Library*, 2002. Vol. 97, no. 12, pp. 1601–1606. DOI:10.1046/j.1360-0443.2002.00218.x
 22. Tolchinsky A., Jefferson Stephen D. Problematic Video Game Play in a College Sample and Its Relationship to Time Management Skills and Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder

Елисеева М.И., Кригер Е.Э.
Особенности родительско-детских отношений среди подростков, имеющих зависимость от онлайн-игр
Психолого-педагогические исследования. 2021.
Том 13. № 3. С. 51–67.

Eliseeva M.I., Krieger E.E.
The Peculiarities of Parent-Child Relationship among Teenagers who are Addicted to Online Games
Psychological-Educational Studies. 2021.
Vol. 13, no. 3, pp. 51–67.

Symptomology [Elektronnyi resurs]. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2011.
Vol. 14, no 9, pp. 489–496. DOI:10.1089/cyber.2010.0315

Информация об авторах

Елисеева Мария Игоревна, специалист, Институт психологии им. Л.С. Выготского ФГБОУ ВО «Российский государственный гуманитарный университет» (ФГБОУ ВО РГГУ), г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0373-896X>, e-mail: mariaeeliseevamv@yandex.ru

Кригер Евгения Эвальдовна, доктор психологических наук, заведующая кафедрой психологии и педагогики образования, Институт психологии им. Л.С. Выготского ФГБОУ ВО «Российский государственный гуманитарный университет» (ФГБОУ ВО РГГУ), г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0649-9191>, e-mail: eekrig@yandex.ru

Information about the authors

Maria I. Eliseeva, specialist degree, Russian State University for the Humanities (RSUH), Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0373-896X>, e-mail: mariaeeliseevamv@yandex.ru

Eugenia E. Krieger, professor, a head of Department of Psychology and Pedagogy of Education, Russian State University for the Humanities (RSUH), Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0649-9191>, e-mail: eekrig@yandex.ru

Получена 25.07.2021
Принята в печать 10.09.2021

Received 25.07.2021
Accepted 10.09.2021