

Автор: Хомяков Данил Алексеевич

Научный руководитель: Шабалин Алексей Павлович

Психологические факторы выраженности симптомов интернет-игрового расстройства у игроков жанра MOBA: чувствительность к подкреплению, регуляция эмоций и самоконтроль

Актуальность

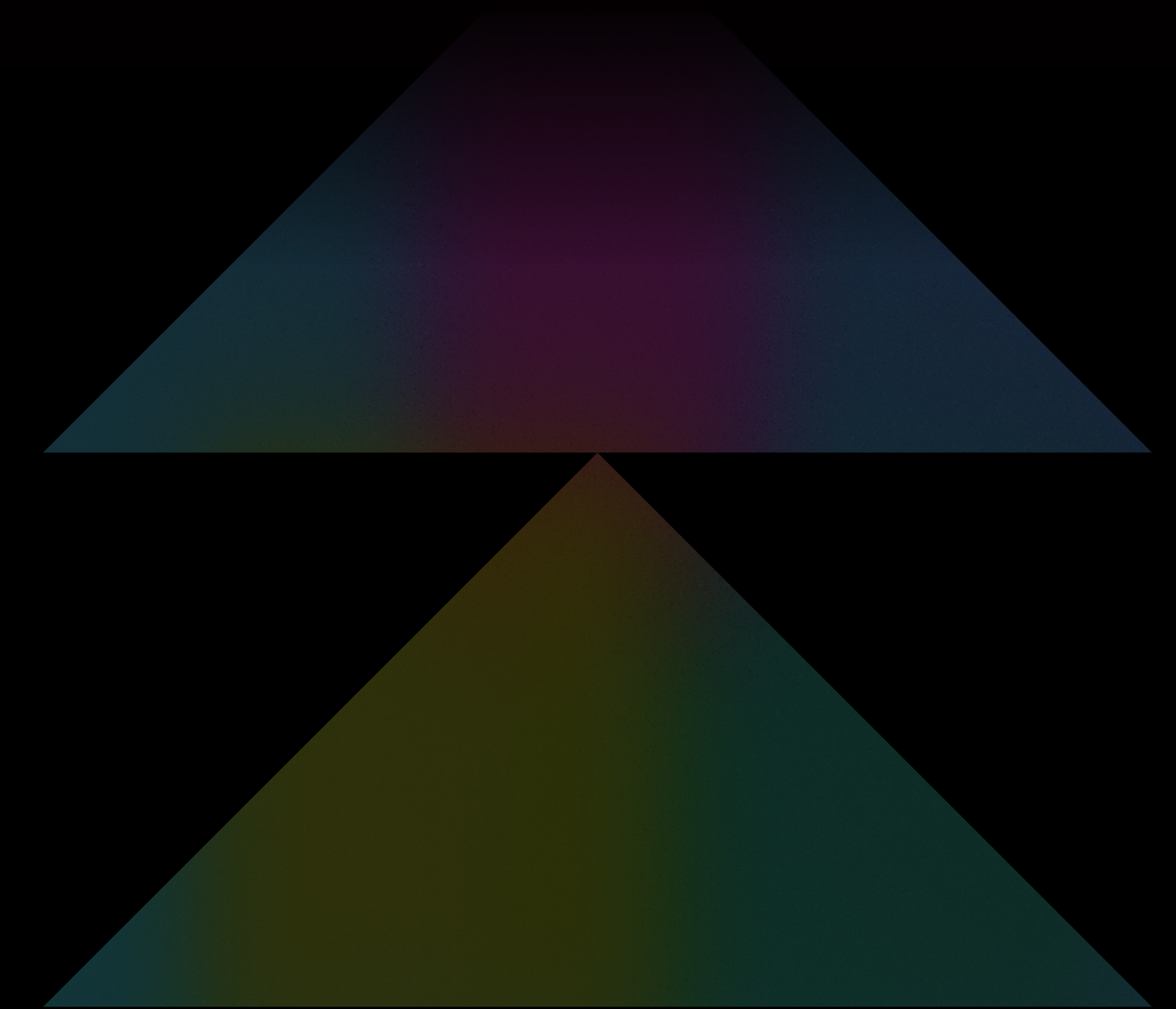
Интернет-игровое расстройство рассматривается как значимая тема психологии зависимого и проблемного поведения. При этом высокая игровая активность сама по себе не означает расстройство.

Высокая активность ≠ расстройство

нарушение контроля над игрой
игра вытесняет другие сферы жизни
продолжение несмотря на негативные последствия

WHO, 2022; Stevens et al., 2020; Zhou et al., 2024; Petry et al., 2015.

ВВЕДЕНИЕ



распространённость игрового
расстройства

3,05%

Проблема

Недостаточно прояснён психологический профиль выраженности симптомов ИИР у активных игроков МОБА.

Под психологическим профилем понимается соотношение трёх характеристик: чувствительности к подкреплению, трудностей эмоциональной регуляции и самоконтроля.

Объект

выраженность симптомов ИИР у активных игроков МОБА

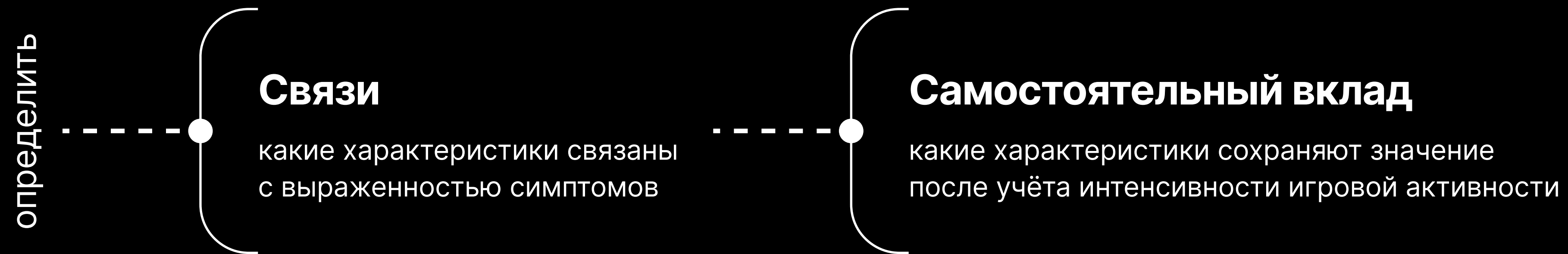
Предмет

связи симптомов с чувствительностью к подкреплению, трудностями эмоциональной регуляции и самоконтролем



Цель

Описать психологический профиль
выраженности симптомов ИИР у
активных игроков МОБА.



Логика работы



ВВЕДЕНИЕ

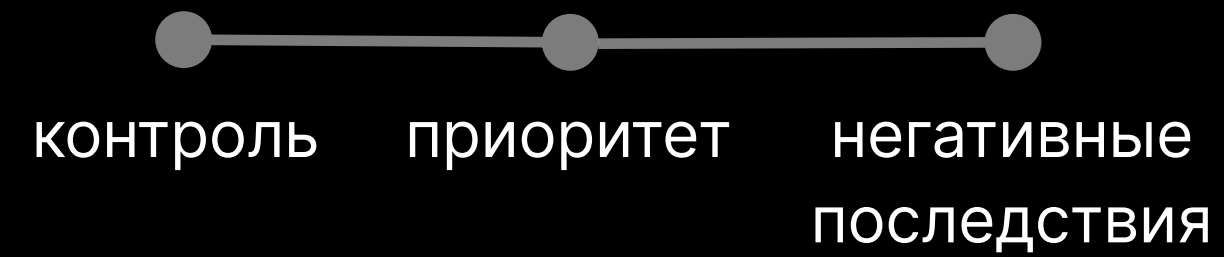
Исследовательская рамка

ИИР рассматривается как выраженность симптомов,
а МОВА — как контекст повторяющихся соревновательных матчей

Что измеряется

Выраженность симптомов ИИР

самоотчётная оценка



В каком контексте

MOBA

матч → исход → эмоции → след. матч
команда · рейтинг · видимая ошибка · быстрый повтор

Фокус анализа

подкрепление

эмоциональная регуляция

самоконтроль

МОВА - контекст внутригруппового анализа;
сравнение с другими жанрами в дизайн исследования не входило



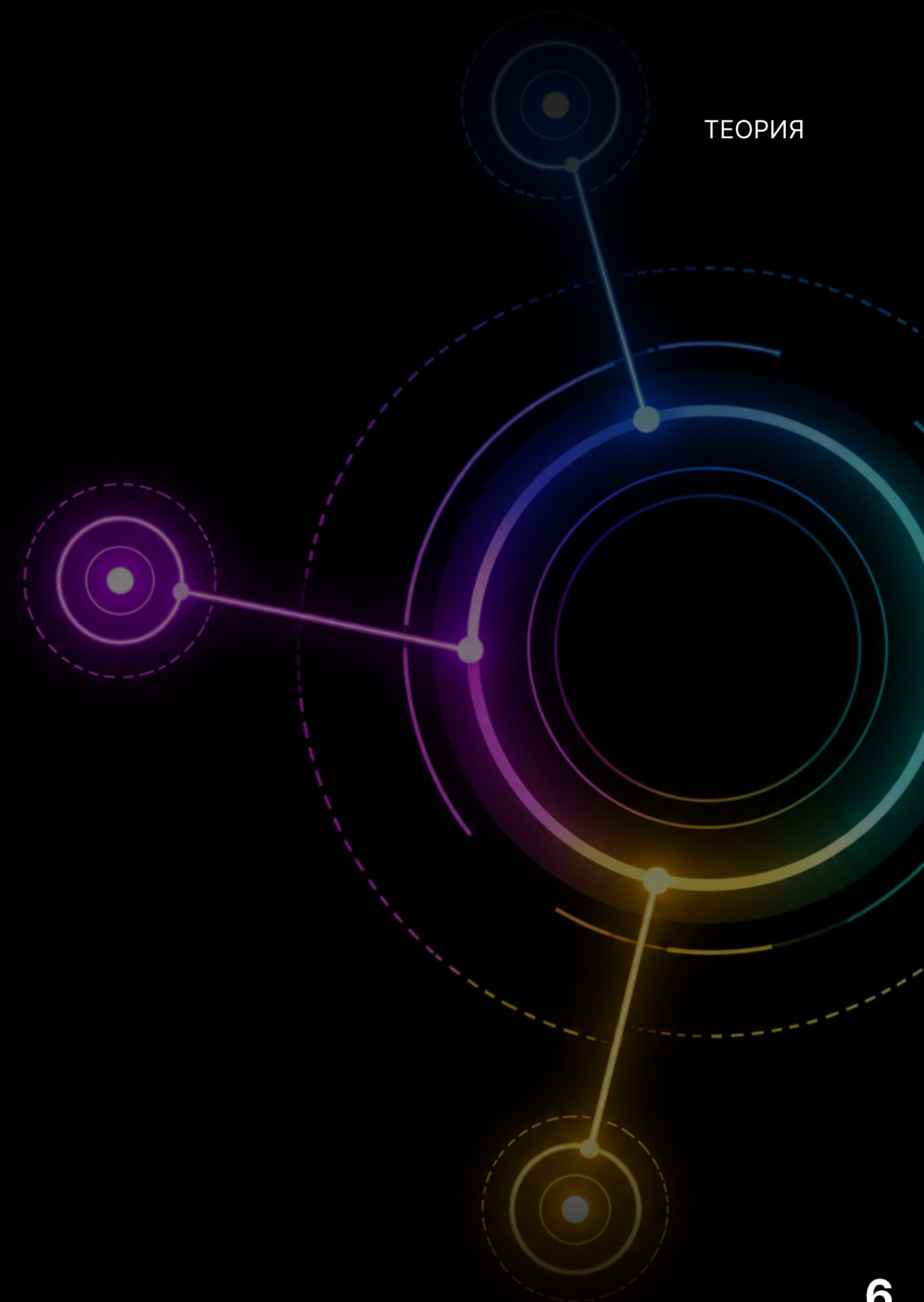
I-RACE

теоретическая рамка исследования

Модель I-RACE предложена Брандом и соавторами для объяснения развития и поддержания аддиктивного использования интернет-приложений, включая игровые. Она связывает проблемное поведение с взаимодействием предрасположенностей, аффективно-когнитивных процессов и исполнительного контроля.

В работе модель использовалась не для полной проверки, а как основание для выбора показателей:

- личностно-мотивационные предрасположенности → чувствительность к подкреплению
- аффективно-регуляторный уровень → трудности эмоциональной регуляции
- исполнительный контроль → самоконтроль



Переменные исследования

ТЕОРИЯ

ЗАВИСИМЫЙ ПОКАЗАТЕЛЬ

Выраженность симптомов интернет-игрового расстройства

- нарушение контроля над игрой • повышение приоритета игры
- продолжение игры, несмотря на негативные последствия

IGD-20

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ПОКАЗАТЕЛИ

Чувствительность к подкреплению

- Система торможения поведения — чувствительность к наказанию, ошибке и неприятному исходу
- Система активации поведения — чувствительность к награде, достижению цели и приближению к желаемому результату

BIS/BAS

Трудности эмоциональной регуляции

трудности сохранять целенаправленное поведение, контролировать импульсы и находить способы регуляции в негативном эмоциональном состоянии

DERS

Самоконтроль

способность удерживать границы поведения, сдерживать импульсивные действия и переключаться на другую активность

BSCS

Гипотезы

ЭМПИРИКА

Выраженность симптомов ИИР у активных игроков МОБА связана с психологическими характеристиками, отражающими чувствительность к подкреплению (СТП/САП), трудности эмоциональной регуляции и самоконтроль.

Более высокая выраженность СТП, САП и трудностей эмоциональной регуляции связана с большей выраженностью симптомов ИИР, а более высокий самоконтроль — с меньшей выраженностью симптомов.

Выборка

ЭМПИРИКА

167

активных игроков MOBA

18–48 лет · средний возраст — 26,2 года

Пол

134 мужчин — 80,2%

33 женщины — 19,8%

Основные игры

Dota 2 — 68,9%

League of Legends — 21,0%

другие MOBA — 10,1%

Частота игры

ежедневно — 38,3%

4–6 раз в неделю — 29,9%

2–3 раза в неделю — 31,7%

Часы игры в неделю

менее 5 — 9,6%

5–10 — 15,6%

11–20 — 24,0%

21–30 — 24,0%

31–40 — 12,6%

более 40 — 14,4%



Предварительные корреляции

ЭМПИРИКА

Связи с выраженностью симптомов ИИР • ρ Спирмена • ρ после поправки Холма • $N = 167$

выраженность симптомов ИИР (IGD-20)

Система торможения
поведения

$$\rho = +0,281$$

$p \text{ Холма} < 0,001$

Система активации
поведения

$$\rho = +0,446$$

$p \text{ Холма} < 0,001$

Трудности эмоц.
регуляции

$$\rho = +0,386$$

$p \text{ Холма} < 0,001$

Самоконтроль

$$\rho = -0,505$$

$p \text{ Холма} < 0,001$

Все основные связи значимы после поправки Холма.

Иерархическая регрессия

Самостоятельный статистический вклад показателей в выраженность симптомов ИИР

шаг 1

Игровое время

часы игры в неделю

$R^2 = 17,1\%$
скорр. $R^2 = 16,6\%$



шаг 2

+ психологические показатели

система торможения поведения
система активации поведения
трудности эмоциональной регуляции
самоконтроль

*прирост модели
статистически значим

$R^2 = 64,9\%$
скорр. $R^2 = 63,8\%$
 $\Delta R^2 = 47,8\%$

ИТОГОВАЯ МОДЕЛЬ

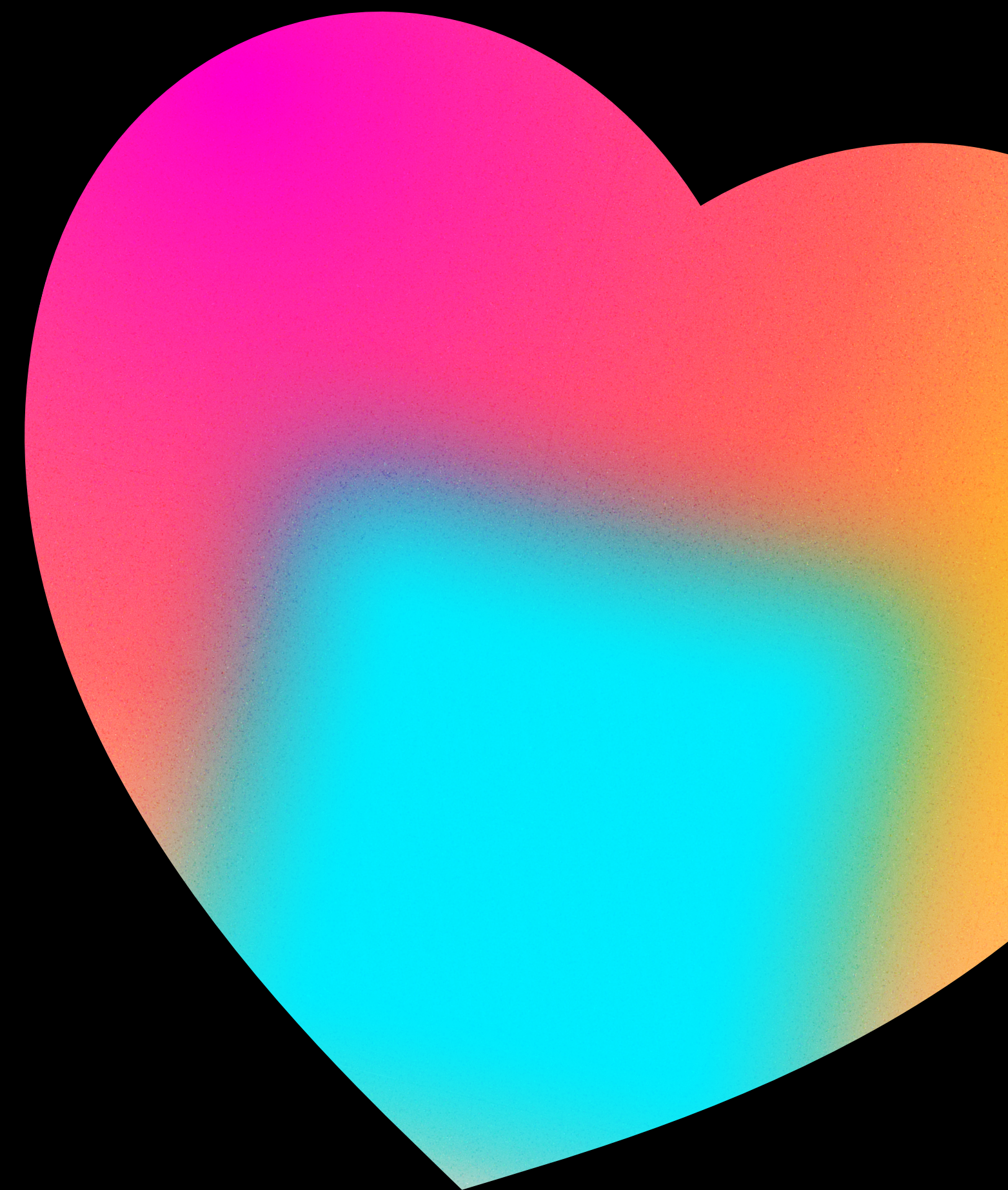
- **Игровое время**
 $\beta = 0,275 \cdot p < 0,001$
- Система активации поведения**
 $\beta = 0,455 \cdot p < 0,001$

- Трудности эмоциональной регуляции**
 $\beta = 0,338 \cdot p < 0,001$
- Самоконтроль**
 $\beta = -0,393 \cdot p < 0,001$

- Система торможения поведения**
 $\beta = -0,016 \cdot p = 0,760$
самостоятельный вклад не сохранился

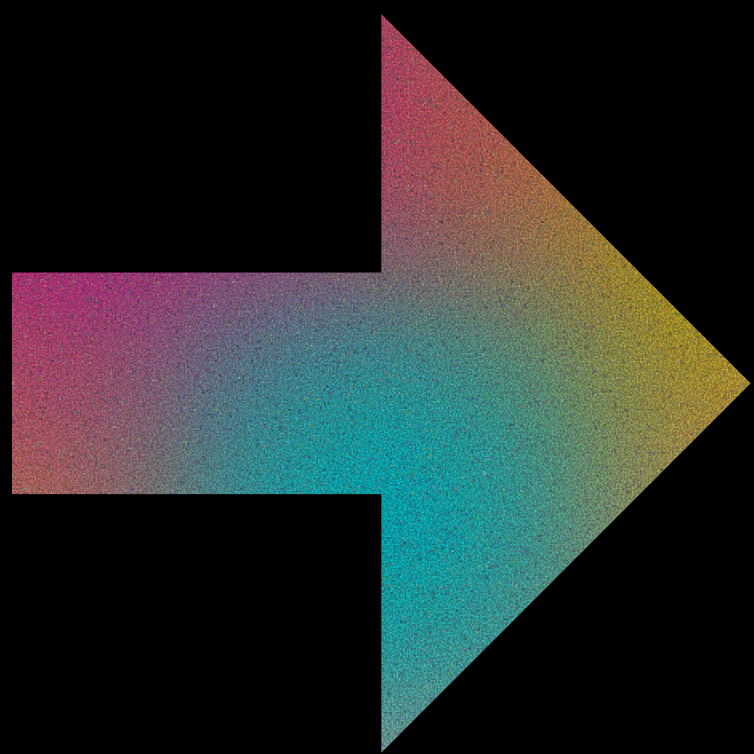
*Условия модели проверены: критических нарушений не выявлено.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!



Психологические факторы выраженности симптомов
интернет-игрового расстройства у игроков жанра МОБА:
чувствительность к подкреплению, регуляция эмоций и
самоконтроль

Дополнительные материалы по теме



Ограничения исследования

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

Кросс-секционный дизайн

результаты показывают статистические связи, но не позволяют делать выводы о причинности и направлении влияния

Самоотчётные методики

показатели отражают субъективные оценки участников, а не клиническое интервью или поведенческую диагностику

Неклинический характер исследования

диагноз ИИР не ставился;
анализировалась выраженность
симптомов по опроснику

Нет группы сравнения других жанров

результаты нельзя использовать для вывода о жанровых различиях или о том, что МОБА «рискованнее» других игр

Особенности выборки

выборка гендерно несбалансирована;
среди участников преобладали игроки
Dota 2

Подшкалы САП и DERS

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

Дополнительные корреляции с выраженностью симптомов ИИР · ρ Спирмена · r после поправки Холма · N = 167

Система активации поведения (BAS)

Самая сильная связь — чувствительность к награде.

1.	Чувствительность к награде	$\rho = 0,428$	$r \text{ Холма} < 0,001$
2.	Драйв	$\rho = 0,326$	$r \text{ Холма} < 0,001$
3.	Поиск развлечений	$\rho = 0,250$	$r \text{ Холма} = 0,001$

Трудности эмоциональной регуляции (DERS)

Наиболее выраженные связи — цели, импульс и стратегии.

1.	Цели	$\rho = 0,367$	$r \text{ Холма} < 0,001$
2.	Импульс	$\rho = 0,361$	$r \text{ Холма} < 0,001$
3.	Стратегии	$\rho = 0,348$	$r \text{ Холма} < 0,001$
4.	Неприятие	$\rho = 0,261$	$r \text{ Холма} = 0,005$
5.	Ясность	$\rho = 0,236$	$r \text{ Холма} = 0,013$
6.	Осознанность	$\rho = 0,086$	$r \text{ Холма} = 0,328$ незначимо

Все коэффициенты положительные; осознанность эмоций значимой связи не показала.