

# ЭПИДЕМИЯ COVID-19: НАРКОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ

doi: 10.47877/0234-0623\_2021\_04\_73

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ И КОМПЬЮТЕРНЫХ ИНТЕРНЕТ-ИГР В ПЕРИОД ПАНДЕМИИ COVID-19 СТУДЕНТАМИ В ЯРОСЛАВСКОЙ ОБЛАСТИ

Лановая А.М.<sup>1</sup>, Шакун Е.Ю.<sup>1</sup>, Фадеева Е.В.<sup>1,2</sup>,  
Волков А.В.<sup>3</sup>, Минаков М.А.<sup>3,4</sup>, Амелина С.В.<sup>3,4</sup>

alesya.lan@gmail.com

- <sup>1</sup> Национальный медицинский исследовательский центр психиатрии и наркологии им. В.П. Сербского  
Национальный научный центр наркологии  
г. Москва, Россия
- <sup>2</sup> Московский государственный психолого-педагогический университет  
г. Москва, Россия
- <sup>3</sup> Ярославская областная клиническая наркологическая больница  
г. Ярославль, Россия
- <sup>4</sup> Ярославская региональная общественная организация по формированию здорового образа жизни «Много Добра»  
г. Ярославль, Россия

Статья поступила 19.02.2021

*В настоящей статье представлены результаты пилотного исследования по изучению использования социальных сетей и увлечения компьютерными интернет-играми среди студентов высших профессиональных образовательных учреждений г. Ярославля, а также изменение частоты и интенсивности указанных форм деятельности до и во время пандемии COVID-19. Исследование стало результатом сотрудничества ННЦ наркологии, ГБУЗ ЯО «Ярославская областная клиническая наркологическая больница» и Ярославской региональной общественной организации по формированию здорового образа жизни «Много Добра». В исследовании приняли участие 192 студента медицинского и педагогического университетов.*

Об авторах:

**Лановая Алеся Михайловна** – мл. науч. сотр. отделения организации профилактической помощи в наркологии Национального научного центра наркологии, филиала ФГБУ «Национальный медицинский исследовательский центр психиатрии и наркологии им. В.П. Сербского» Министерства здравоохранения РФ.

**Шакун Егор Юрьевич** – лаборант-исследователь отделения организации профилактической помощи в наркологии Национального научного центра наркологии, филиала ФГБУ «Национальный медицинский исследовательский центр психиатрии и наркологии им. В.П. Сербского» Министерства здравоохранения РФ.

**Фадеева Евгения Владимировна** – канд. психол. наук, заведующая отделением организации профилактической помощи в наркологии Национального научного центра наркологии, филиала ФГБУ «Национальный медицинский исследовательский центр психиатрии и наркологии им. В.П. Сербского» Министерства здравоохранения Российской Федерации; доцент кафедры юридической психологии ФГБУ ВО «Московский государственный психолого-педагогический университет» Министерства образования Российской Федерации.

Онлайн-опрос проводился в октябре 2020 – феврале 2021 г. с использованием платформы Google Forms.

Изучение использования различных социальных сетей до и в период пандемии COVID-19 продемонстрировало рост продолжительности и частоты посещений. Большинство респондентов использует социальные сети ежедневно от 4 часов и более, что может свидетельствовать о начале формирования зависимого поведения. Согласно модифицированной отечественными исследователями Шкале проблемного использования Facebook (Problematic Facebook Use Scale, PFUS) субъективно около трети (67 из 192 чел.) участников исследования оценивали свое использование социальных сетей как проблемное. Также в период пандемии COVID-19 треть (31 из 91 чел.) респондентов, увлекающихся видеоиграми, стала играть чаще, значительно увеличив время игровых сессий. Анализ результатов по шкале оценки зависимости от интернет-игр (Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form, IGDS9-SF) выявил только одного студента, ответы которого могли бы соответствовать критериям зависимости от видеоигр. Качественный же анализ ответов показал, что студенты чаще играют для того, чтобы отвлечься от проблем или избавиться от плохого настроения. У юношей были выявлены достоверно более высокие баллы по двум из девяти значимых критериев зависимого поведения от участия в компьютерных интернет-играх: «обман» и «негативные последствия» ( $p \leq 0,05$ ).

Также респонденты отметили ряд негативных последствий, связанных с пандемией COVID-19: 39,1% (75 чел.) опрошенных указывают на снижение совокупного дохода своей семьи, а 17,5% (9 чел.) из числа ранее трудоустроенных студентов потеряли работу в период пандемии. Подобные изменения потенциально могут негативно сказаться на увеличении частоты и продолжительности использования социальных сетей и компьютерных интернет-игр в ущерб образовательной, профессиональной и личной жизни студентов, что без сомнения должно найти отражение в укреплении профилактического подхода к формированию здорового образа жизни обучающейся молодежи высших профессиональных учреждений Ярославской области.

**Ключевые слова:** зависимое поведение, проблемное использование социальных сетей, зависимость от компьютерных интернет-игр, студенты.

## ВВЕДЕНИЕ

Проблемное использование социальных сетей и медиа, а также чрезмерная увлеченность компьютерными интернет-играми (или видеоиграми) неотъемлемо связаны с более широким термином «интернет-зависимость», которое опи-

**Волков Александр Васильевич** – главный врач ГБУЗ Ярославской области «Ярославская областная клиническая наркологическая больница».

**Минаков Михаил Александрович** – психолог-педагог, специалист по социальной работе ГБУЗ Ярославской области «Ярославская областная клиническая наркологическая больница»; председатель правления Ярославской региональной общественной организации по формированию здорового образа жизни «Много добра».

**Амелина Светлана Владимировна** – специалист по социальной работе ГБУЗ Ярославской области «Ярославская областная клиническая наркологическая больница»; координатор профилактических проектов Ярославской региональной общественной организации по формированию здорового образа жизни «Много Добра».

сывается как чрезмерное недостаточно контролируемое поведение, связанное с использованием интернета, вызывающее пагубные последствия и приводящее к снижению качества социального и личного функционирования, а также нарушениям психического и физического здоровья [8]. Проблемное использование социальных сетей и медиа, а также чрезмерное увлечение видеоиграми зачастую удовлетворяет критериям поведенческих зависимостей: у отдельных пользователей могут наблюдаться рост толерантности, симптомы отмены, сверхценность увлечения, изменения настроения, потеря работы или отчисление из образовательной организации, возникновение конфликта с окружающими людьми, внутриличностный конфликт, а также рецидив зависимого поведения после длительного воздержания. Отечественные исследователи отмечают, что как химическим зависимостям, так и поведенческим аддикциям зачастую сопутствуют аффективные расстройства, обсессивно-компульсивные расстройства, синдром дефицита внимания и гиперактивности [2; 3; 5].

Настоящее исследование не акцентирует внимание на других видах деятельности в интернете, таких как поиск информации, онлайн-покупки, просмотр и прослушивание развлекательного контента (музыка, подкасты, фильмы) и другие действия, которые также могут вызывать зависимость и связанные с ней негативные последствия [2; 5]. В настоящем исследовании представлены данные, касающиеся проблемного использования социальных медиа и зависимости от видеоигр. Предмет исследования был определен в связи с высокой потенциальной аддиктогенностью использования социальных сетей и медиа, а также видеоигр в период вынужденной изоляции и ограничения социальной активности, связанных с пандемией COVID-19 (Coronavirus Disease 2019) – заболевания, вызываемого коронавирусом SARS-CoV-2 (Severe acute respiratory syndrome-related coronavirus).

### **Актуальность исследования**

Согласно результатам глобального аналитического отчета «Мы социальные» («We are social», 2021) в России насчитывается около 99 млн активных пользователей социальных сетей, что соответствует 67,8% населения страны. Наибольшую долю пользователей составляет молодежь от 25 до 34 лет, примерно в равном гендерном соотношении представлены молодые мужчины и женщины (12,6% и 14,5% от общего числа активных пользователей соответственно). Следующей категорией пользователей по степени вовлеченности в процесс использования социальных сетей являются дети, подростки и молодые взрослые в возрасте от 12 до 24 лет (девушки – 9,5%, молодые люди – 10,0%). В отчете говорится, что среднее время, которое россиянин проводит в интернете, составляет 7 ч. 52 мин. в день, при этом на социальные медиа приходится 2 ч. 28 мин. Примечательно, что на сегодняшний день среднестатистический российский пользователь заводит не менее 7 аккаунтов в различных социальных медиа [13]. При этом активное использование социальных сетей и медиа потенциально может приводить

к разного рода негативным психологическим и поведенческим изменениям. Так, российское исследование, посвященное изучению психологического благополучия у молодежи подросткового и юношеского возраста во время пандемии COVID-19, резюмирует, что активное использование интернета может усугублять имеющиеся семейные проблемы и является неадаптивной стратегией совладания со стрессом в период социального дистанцирования [1]. А одно из зарубежных исследований взаимосвязи проблемного использования социальных медиа и чувства страха перед коронавирусной инфекцией показало, что чрезмерное использование молодежью социальных сетей и мессенджеров негативно влияет на сон и общее эмоциональное состояние, а также приводит к возрастанию страха заражения коронавирусной инфекцией [16].

Чрезмерное увлечение видеоиграми также обладает заметным потенциально негативным эффектом. В отличие от проблемного использования социальных сетей, игровое расстройство (gaming disorders) включено Всемирной организацией здравоохранения в Международную классификацию болезней 11 пересмотра (МКБ-11), вступающую в силу в январе 2022 г. [4; 14]. Игровое расстройство определяется в МКБ-11 как модель игрового поведения (при игре в цифровые игры или видеоигры), отличающаяся нарушением контроля за игрой, отведением игре все большего приоритета, по сравнению с другими видами деятельности, до такой степени, что ей отдается предпочтение перед другими интересами и повседневными занятиями, а также продолжением или интенсификацией игровой деятельности, несмотря на появление нежелательных последствий [4; 14].

Игровое расстройство может быть диагностировано в том случае, если модель поведения отличается достаточной степенью тяжести, чтобы повлечь за собой значительные нарушения в личной, семейной, социальной, образовательной, профессиональной и других важных функциональных областях, при этом обычно такое расстройство очевидным образом наблюдается в течение не менее чем 12 месяцев. Еще одним негативным аспектом является потеря контроля над игровым временем, а также приоритет игр даже после того, как возникают негативные последствия [4; 14].

Использование компьютерных интернет-игр не всегда достигает значимых критериев игрового расстройства, однако чрезмерная увлеченность видеоиграми становится достаточно распространенным явлением во всем мире, и многие специалисты в области психического здоровья уделяют данной аддикции серьезное внимание. Исследователи обнаружили, что чрезмерная увлеченность видеоиграми может приводить к различным негативным последствиям, таким, как возникновение физических, психологических и поведенческих проблем, сложностей во взаимоотношениях, трудностей на работе [9; 12], усугубление психопатологической симптоматики [11]. Известно, что при отсутствии реального общения некоторые люди выбирают интернет и виртуальную реальность, включая онлайн-игры, чтобы удовлетворить свои по-

требности и получить социальную поддержку, особенно когда им необходимо восстановить социальные связи и поддерживать общение из-за изменений в окружающей их среде [17].

Целью исследования являлось изучение особенностей использования социальных сетей и видеоигр среди обучающейся молодежи Ярославской области, включая возможные изменения их использования в период пандемии коронавирусной инфекции COVID-19.

## МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Выборку исследования составили 192 студента от 18 до 39 лет (средний возраст 20,6 лет,  $SD = 2,6$ ). В анкетировании участвовали преимущественно девушки (74%, 142 чел.), доля респондентов мужского пола составила примерно четвертую часть (26%, 50 чел.). Большая часть участников исследования (88,3%, 169 чел.) является студентами медицинского университета по направлениям «лечебное дело», «педиатрия», «фармация» и «клиническая психология», остальные опрошенные (11,7%, 23 чел.) являются студентами педагогического университета по направлениям «социальная педагогика и психология», «социальная работа». Как уже упоминалось, опрос проводился в электронном виде на базе основной анкеты исследования с использованием функции онлайн-платформы Google Forms. Анкета включала несколько разделов:

1) социодемографический раздел состоял из вопросов, касающихся влияния условий пандемии на социальные, экономические, психологические и поведенческие факторы риска проблемного использования социальных сетей и увлечения компьютерными интернет-играми, с которыми могли столкнуться участники опроса в последние 12 месяцев, включая период до наступления пандемии COVID-19 и во время пандемии COVID-19. Раздел включал в себя вопросы о возможном изменении совокупного дохода семьи респондентов, трудоустройстве или, наоборот, потере работы, адаптации студентов к условиям дистанционного обучения, отношении респондентов к ситуации с пандемией, как к стрессовой, а также о возможных случаях заболевания коронавирусной инфекцией среди самих студентов или членов их семей;

2) раздел, посвященный использованию социальных сетей и медиа, основанный на Шкале проблемного использования Facebook (Problematic Facebook Use Scale, PFUS; Marino C., 2017) [15]. Шкала была модифицирована и апробирована Н.А. Сиротой и соавт. в 2018 г. для изучения проблемного использования различных социальных сетей и выявления следующих феноменов: когнитивной поглощенности, компульсивного использования и негативных последствий, связанных с использованием социальных сетей, а также предпочтения онлайн-общения, использования социальных сетей для регуляции эмоций [7]. Раздел также включал вопросы об изменении частоты и продолжительности использования социальных сетей в период до наступления пандемии COVID-19 и во время пандемии;

3) раздел, посвященный использованию компьютерных интернет-игр (или видеоигр), основанный на Шкале оценки зависимости от интернет-игр, краткой форме (Internet Gaming Disorder Scale – Short-Form, IGDS9-SF; Pontes H.M., Griffiths M.D.) [18] в адаптации Петрова А.А., Черняка Н.Б. [6]. Шкала прошла валидацию на выборке более 1000 учащихся Иркутской области и включает 9 вопросов, соответствующих таким критериям зависимого поведения: 1) чрезмерная увлеченность компьютерными играми («озабоченность»); 2) проявление негативных симптомов отмены при невозможности или отказе от участия в игре («синдром отмены»); 3) увеличение количества времени, затрачиваемого на игру («толерантность»); 4) безуспешные попытки контроля респондентами над участием в компьютерных играх («потеря контроля»); 5) потеря интереса к предыдущим увлечениям и развлечениям за исключением компьютерных игр («отказ от других занятий»); 6) продолжающееся чрезмерное использование игр, несмотря на осознание психосоциальных проблем («продолжение»); 7) введение в заблуждение членов семьи, врачей или других лиц в отношении количества времени затрачиваемого на игры («обман»); 8) использование компьютерных игр для избавления от плохого настроения («уход от действительности»); 9) угроза или потеря значимых отношений, работы, образования или карьерного роста из-за участия в компьютерных играх («негативные последствия») [6; 18]. Раздел также включал вопросы об изменении частоты и продолжительности использования видеоигр в период до наступления пандемии COVID-19 и во время пандемии.

Для обработки данных применялись методы математической статистики в пакете IBM SPSS Statistics 26, а также методы количественного и качественного анализа полученных данных.

## РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

### Социодемографический раздел

Как уже упоминалось, все участники исследования (192 чел.) являются студентами высших профессиональных учебных заведений г. Ярославля, при этом чуть больше четверти опрошенных (26,6%, 52 чел.) указали, что до наступления пандемии COVID-19 они были трудоустроены как по основному профилю получаемого образования, так и в других сферах (услуги, продажи, реклама). С началом пандемии COVID-19 примерно равное количество студентов от общего числа лиц, совмещающих работу и учебу, сохранили работу (26,4%, 14 чел.) или нашли новую (23,1%, 12 чел.), однако пятая часть опрошенных (17,5%, 9 чел.) работу потеряла.

Для изучения изменения материального положения участников опроса в связи с социально-экономическими последствиями пандемии задавались вопросы об общем уровне доходов всех членов семьи респондента, с которыми он проживает вместе, а также об изменении ежемесячного дохода семьи после начала пандемии COVID-19. Существенная часть опрошенных (39,1%, 75 чел.) указы-

вает на снижение совокупного дохода своей семьи в период пандемии: 26,6% (52 чел.) респондентов указывают на незначительное снижение доходов (доход сократился менее, чем на 25%), 12% (23 чел.) отмечают умеренное снижение доходов (от 25% до 50%), 3,6% (7 чел.) отмечают существенное снижение дохода (более, чем на 50%). У 33,9% (65 чел.) респондентов совокупный доход всех членов семьи в период пандемии остался на прежнем уровне, а у 12% (23 чел.) – увеличился. Незначительная часть респондентов отказалась отвечать на вопросы, касающиеся уровня доходов и его изменения в период пандемии.

Большинство опрошенных отмечают, что у них самих или у их близких (62,5%, 121 чел.) была диагностирована коронавирусная инфекция, в связи с чем чуть более половины опрошенных респондентов (54,2%, 104 чел.) определяют ситуацию, связанную с пандемией, как стрессовую. Положительно характеризуют введение ограничительных мер (необходимость соблюдения социальной дистанции, введение режима самоизоляции, режима дистанционного обучения и т.д.) 72,4% (138 чел.) респондентов.

### **Использование социальных сетей участниками исследования и изменения, коснувшиеся онлайн-коммуникации в период пандемии COVID-19**

В период пандемии COVID-19 электронные средства коммуникации, включая общение в социальных сетях, позволили не прерывать трудовой и образовательный процесс, а также межличностное взаимодействие в условиях введенных комплексных ограничительных мер в целях предотвращения распространения коронавирусной инфекции, которые были объявлены в Москве и Московской области в марте 2020 г., а затем установлены и в других субъектах Российской Федерации. Изменения в использовании социальных сетей при введении мер социального дистанцирования и самоизоляции непосредственно коснулись участников исследования и были отображены в ответах. По результатам исследования было выявлено, что все респонденты пользовались социальными сетями (онлайн-платформами, которые используются для общения, знакомств, обмена определенным контентом) в течение последних 12 месяцев. Самыми популярными социальными медиа-ресурсами среди испытуемых были: ВКонтакте (100%), YouTube (85%), Instagram (79%), WhatsApp (70%), Zoom (62%), Telegram (50%), TikTok (36%), Viber (31%).

Ограничения, коснувшиеся привычных ранее форм офлайн-общения, спровоцировали неизбежный рост общения по телефону, видеосвязи и в социальных сетях: 26,6% (52 чел.) участников анкетирования отметили, что стали проводить время в социальных сетях значительно чаще; 38,5% (75 чел.) – немного чаще; треть респондентов (30,2%, 58 чел.) отметила, что частота использования ими социальных сетей не изменилась с момента начала пандемии COVID-19; минимальное количество участников ответили, что стали проводить время в социальных сетях немного реже (2,6%, 5 чел.) либо значительно реже (2,2%, 4 чел.).

Указанные изменения коснулись увеличения как частоты, так и продолжительности времени, которое участники исследования затрачивали на общение в социальных сетях. Согласно субъективным оценкам респондентов, до начала пандемии подавляющее большинство студентов (82,3%, 158 чел.) использовали социальные сети ежедневно, 14,1% (27 чел.) – практически ежедневно, 3% (6 чел.) респондентов пользовались социальными сетями несколько раз в неделю, а 0,5% (1 чел.) почти никогда ими не пользовались.

С началом пандемии респонденты отметили рост частоты использования социальных сетей: 89,6% (172 чел.) студентов стали проводить время в социальных сетях ежедневно, соответственно количество лиц, которые проводили время в социальных сетях реже, снизилось. Практически ежедневно стали использовать социальные сети 9,4% (18 чел.) респондентов, и лишь 1% (2 чел.) участников исследования отметили, что пользовались социальными сетями несколько дней в неделю.

По результатам анкетирования было выявлено, что в обычный учебный (рабочий) день до начала пандемии треть участников исследования (33,9%, 65 чел.) проводила в социальных сетях в среднем 4 часа и больше, при этом во время пандемии количество студентов, давших подобный ответ, выросло на 15% (28 чел.) – в социальных сетях 4 часа и более проводили уже 48,4% (93 чел.) ответивших. Процентное соотношение участников, которые проводили 3 часа и меньше в социальных сетях в обычный учебный день, соответственно снизилось во всех группах (табл. 1).

Таблица 1. Изменения продолжительности использования социальных сетей в период до и во время пандемии COVID-19

День недели Время, затрачиваемое на социальные сети	Обычный учебный или рабочий день		Выходной день	
	до пандемии	во время пандемии	до пандемии	во время пандемии
4 ч. и более	33,9%	48,4% ▲	41,1% ▽	51% ▲
около 3 ч.	25%	23,4% ▽	25% ▽	20,8% ▽
около 2 ч.	22,4%	14,6% ▽	17,7% ▽	13,5% ▽
около 1 ч.	10,9%	9,9% ▽	10,9% ▽	7,8% ▽
около 15–30 мин.	7,8%	3,6% ▽	4,2% ▽	6,8% ▲

Интересны полученные данные, касающиеся выходных дней, когда студентам нужно использовать социальные сети для учебы с меньшей вероятностью. Так, в обычный выходной день даже до начала пандемии большинство участников



41,1% (79 чел.) проводили в социальных сетях 4 часа и более, а во время пандемии такой ответ дали уже половина респондентов (51%, 98 чел.). До пандемии четверть опрошенных (25%, 48 чел.) ответили, что проводили в социальных сетях около 3 часов, тогда как во время пандемии в указанную временную группу входила уже пятая часть студентов (20,8%, 40 чел.). Наблюдался небольшой рост ответов об использовании социальных сетей в течение непродолжительного времени (15–30 мин.) в выходной день во время пандемии за счет того, что в эту группу вошли студенты, которые до пандемии вообще не пользовались социальными сетями в нерабочие дни (табл. 1).

Важно отметить, что средства онлайн-коммуникации в период пандемии COVID-19 предоставили возможность перехода на дистанционные формы работы и обучения, в связи с чем в вопросах анкеты была отражена функциональная возможность использования социальных сетей с профессиональной и образовательной целью. Примерно равное количество участников исследования ответили, что пользуются социальными сетями 4 ч. и более в день (24,7%, 47 чел.), а также около 3 ч. (24,2%, 47 чел.) по учебе. Пятая часть ответивших (21,6%, 42 чел.) использует для учебы социальные сети 2 ч. в день, и еще столько же 1 ч., 7% (13 чел.) – 15–30 мин. в день, 0,5% (1 чел.) респондентов не пользуется социальными сетями в учебных целях.

С профессиональными целями используют социальные сети 4 ч. в день и более 10,1% (20 чел.) респондентов, 14,4% (28 чел.) – 3 ч., столько же ответивших – 2 ч., 13,3% (26 чел.) – 1 ч., 9% (17 чел.) – 15–30 мин. в день, и 38,8% (73 чел.) не используют социальные сети для работы и подработки.

Несмотря на безусловно значимую положительную роль социальных медиа, возможности использования онлайн-коммуникации в период пандемии COVID-19, многие люди столкнулись с другой стороной общения в социальных сетях, а именно с их проблемным использованием в условиях удаленного выполнения своих учебных и должностных обязанностей. По Шкале проблемного использования Facebook было выявлено, что 30,7% (59 чел.) респондентов имеют баллы выше среднего по суммарной шкале методики, что может свидетельствовать о том, что данная группа испытуемых субъективно оценивает свое использование социальных сетей как чрезмерное. Для выделения достоверно различающихся групп по данной методике был использован двухэтапный кластерный анализ (информационный критерий Акаикэ, Log-правдоподобия, силуэтная мера связности – 0,4, что соответствует среднему качеству разделения кластеров), благодаря чему было выделено две группы: респонденты с проблемным использованием социальных сетей – 34,9% (67 чел.) от общего числа опрошенных студентов, что соотносится с долей испытуемых, получивших высокий общий балл, и группа участников исследования (64,6%, 125 чел.), считающая, что их использование социальных сетей не является проблемным.

Среди выделенных групп наблюдаются статистически значимые различия по всем шкалам методики на высоком уровне значимости,  $p \leq 0,001$  (табл. 2). Применялся непараметрический критерий Манна-Уитни для двух независимых выборок.

Таблица 2. Сравнение результатов опроса студентов с проблемным использованием социальных сетей и студентов, не отмечающих у себя проблемного использования социальных сетей, по шкале PFUS

Шкалы	Пользователи с проблемным использованием социальных сетей (N = 67)		Пользователи, не отмечающие проблемного использования социальных сетей (N = 125)		p
	Средний ранг	Среднее значение	Средний ранг	Среднее значение	
Предпочтение онлайн-общения	128,42	11,6	79,39	7,9	<0,001
Регуляция эмоций	142,46	14,0	71,86	7,7	<0,001
Когнитивная поглощенность	151,68	14,2	66,92	6,3	<0,001
Компульсивное использование	148,78	13,7	68,48	6,8	<0,001
Негативные последствия	134,63	9,3	76,06	5,2	<0,001

Так, группа испытуемых с проблемным использованием социальных сетей более склонна к онлайн-коммуникации, чаще использует социальные сети как средство для поднятия настроения. Респонденты данной группы отмечают, что им значительно труднее контролировать время, проведенное в социальных сетях, и они часто поглощены мыслями о них, если заняты каким-либо другим делом. Также, исходя из ответов, социальные сети привели к некоторым негативным изменениям в жизни данных испытуемых.

### **Изменения частоты и продолжительности участия в компьютерных интернет-играх в период до и во время пандемии COVID-19**

Говоря об изменении динамики увлеченности использованием компьютерных интернет-игр в период пандемии COVID-19, было выявлено, что среди всех респондентов, принявших участие в исследовании (192 человека), практически половина (47,4% или 91 человек – 40 юношей и 51 девушка) играли в видеоигры в течение последних 12 месяцев. Средний возраст для юношей составил 20,1, SD = 2,6, а средний возраст для девушек – 20,6, SD = 2,1, что сопоставимо с основной выборкой. Самыми популярными видеоиграми среди испытуемых были: “Among Us”

(31%), "The Witcher 3" (23%), "Minecraft" (14%), "GTA V" (13%), "Dota 2" и "The Last of Us 2" (12%). Среди участников исследования большинство респондентов (82,4%, 75 чел.) не тратит деньги на видеоигры, а незначительная часть (10%, 9 чел.) тратит меньше 1000 рублей в месяц, однако у 4,4% (4 чел.) студентов расходы на видеоигры, включая внутриигровые предметы, увеличились с началом пандемии.

Было выявлено изменение динамики использования компьютерных интернет-игр в период пандемии COVID-19: 14,3% (13 чел.) опрошенных из числа играющих с компьютерные интернет-игры стали играть с начала пандемии значительно чаще; 19,8% (18 чел.) стали играть немного чаще; 53,9% (49 чел.) отметили, что частота их игровых сессий не изменилась. Незначительная часть опрошенных отметила, что с начала пандемии стали играть немного реже или значительно реже (4,4% (4 чел.) и 7,7% (7 чел.) соответственно).

Увеличение коснулось как частоты, так и продолжительности игровых сессий. По результатам опроса можно говорить о незначительном росте частоты игровых сессий. Так, если за несколько месяцев до пандемии COVID-19 каждый день играли 7,7% (7 чел.) опрошенных, то во время пандемии играли каждый день уже 9,9% (9 чел.). Аналогичная ситуация касалась и других временных интервалов: почти каждый день до пандемии играли 13,2% (12 чел.) опрошенных, тогда как во время пандемии уже 14,3% (13 чел.), несколько дней в неделю играли до пандемии и во время пандемии 26,4% (24 чел.) и 27,5% (25 чел.) соответственно.

Продолжительность времени, затрачиваемая на участие в компьютерных играх, является одной из ключевых характеристик игрового компьютерного расстройства (Internet gaming disorder), поскольку игроки, которые посвящают участию в компьютерных играх не менее 30 ч. в неделю (4 и более часов в день), как правило, имеют сопутствующие данному расстройству психические и поведенческие проблемы [14]. Помимо количественных характеристик затрачиваемого на игровые сессии времени, существует разница между продолжительностью игровых сессий в учебный (или рабочий) день и в выходной. В большинстве случаев в выходные дни люди затрачивают на игру большее количество времени, что было также подтверждено и в нашем исследовании. Было отмечено увеличение продолжительности игровых сессий в период пандемии. Так, в обычный учебный (или рабочий) день до начала пандемии 2,2% (2 чел.) опрошенных играли 4 ч. и более, тогда как в обычный день во время пандемии играли 4 ч. и более уже 11% (10 чел.) опрошенных. От 3 до 4 ч. до пандемии играли 8,8% (8 чел.) опрошенных, а во время пандемии – уже 13,2% (12 чел.). При этом количество студентов, предпочитающих участие в относительно коротких игровых сессиях, осталось на прежнем уровне: как до пандемии, так и во время пандемии в обычный день играли по 15–30 мин. в день 19,8% (18 чел.) опрошенных. Также достаточно большое количество студентов (26,4%, 24 чел.) не тратило время на участие в компьютерных интернет-играх в учебные (или рабочие) дни как до пандемии, так и в период пандемии (табл. 3).

Таблица 3. Изменения продолжительности участия в компьютерных интернет-играх в период до и во время пандемии COVID-19

Время, затрачиваемое на игры	День недели	Обычный учебный или рабочий день		Выходной день	
		до пандемии	во время пандемии	до пандемии	во время пандемии
4 ч. и более		2,2%	11% ▲	8,8%	16,5% ▲
около 3 ч.		8,8%	13,2% ▲	15,4%	14,3% ▽
около 2 ч.		19,8%	11% ▽	25,3%	17,6% ▽
около 1 ч.		23,1%	18,7% ▽	17,6%	16,5% ▽
около 15–30 мин.		19,8%	19,8%	16,5%	19,8% ▲
0		26,4%	26,4%	16,5%	15,4% ▽

Схожая ситуация наблюдалась и в выходные дни: до начала пандемии 8,8% (8 чел.) опрошенных играли 4 ч. и более, тогда как во время пандемии играли 4 ч. и более уже 16,5% (15 чел.) опрошенных. Около 3 ч. в день до пандемии играли 15,4% (14 чел.) опрошенных, а во время пандемии – 14,3% (13 чел.). При этом количество студентов, предпочитающих участие в относительно коротких игровых сессиях, возросло: 16,5% (15 чел.) – до пандемии и 19,8% (18 чел.) – во время пандемии. Немного снизилось количество студентов, которые не тратили время на участие в компьютерных интернет-играх в выходные дни, – с 16,5% (15 чел.) до пандемии до 15,4% (14 чел.) в период пандемии (табл. 3).

Изучение зависимости от участия в компьютерных интернет-играх оценивалось по Шкале оценки зависимости от интернет-игр (IGDS9-SF), представляющей собой краткий психометрический инструмент, основанный на девяти ключевых критериях интернет-игрового расстройства в соответствии с DSM-V (Диагностическое и статистическое руководство по психическим расстройствам 5-го издания). Стоит отметить, что основная цель шкалы не диагностировать расстройство, связанное с чрезмерным использованием игр в интернете (Internet Gaming Disorder, IGD), а оценить серьезность зависимого поведения, сопутствующие пагубные последствия для психического здоровья и социальной жизни игрока. В соответствии с методологией, предполагать наличие расстройства, связанного с чрезмерным использованием игр в интернете, можно начиная с количества набранных баллов от 36 и до 45 баллов, т.е. у тех опрошенных, кто ответил «часто» и «очень часто» на все девять вопросов теста. Минимальным количественным показателем, позволяющим предположить наличие зависимости от компьютерных игр, является не менее пяти ответов «очень часто» из девяти вопросов теста. Соответствие критериям игрового расстройства было диагностировано лишь у одного респондента (1,1% выборки), которое на основании

методологии опросника (IGDS9-SF), было установлено при наличии пяти ответов «очень часто» из девяти возможных.

Переходя к качественному анализу каждого из девяти вопросов, соотносимых с критериями зависимого поведения, следует начать с вопроса, касающегося чрезмерной увлеченности компьютерными интернет-играми:

1) чрезмерную увлеченность компьютерными играми с разной степенью периодичности испытывают 40,6% (37 чел.) участников опроса. Однако «часто» и «очень часто» испытывают ощущение, что их полностью поглощает увлечение играми, только 3,3% (3 чел.) и 2,2% (2 чел.) респондентов соответственно;

2) проявление таких негативных симптомов отмены, как тревога, раздражение или грусть, при невозможности или отказе от участия в игре отмечает пятая часть (20,9%, 19 чел.) респондентов, принимающих участие в компьютерных интернет-играх. Испытывают подобные ощущения «часто» 3,3% (3 чел.) респондентов;

3) увеличение количества времени, затрачиваемого на игру, или рост толерантности, отмечают 30,7% (28 чел.) респондентов. При этом «часто» испытывают потребность в увеличении времени, уделяемого видеоиграм, 5,5% (5 чел.) студентов;

4) безуспешные попытки контроля респондентами над участием в компьютерных играх знакомы 15,3% (14 чел.) опрошенных. Однако «часто» и «очень часто» испытывают подобные ощущения 2,2% (2 чел.) и 1,1% (1 чел.) опрошенных;

5) потерю интереса к предыдущим увлечениям и развлечениям в результате увлечения компьютерными играми отмечают 15,3% (14 чел.) опрошенных. Однако только у одного респондента подобное ощущение возникает «часто» и также у одного – «очень часто»;

6) чрезмерное использование игр, несмотря на осознание наличия проблем во взаимоотношениях с другими людьми, свойственно 24,1% (22 чел.) респондентов. При этом, «часто» и «очень часто» подобное ощущение испытывают 5,5% (5 чел.) и 2,2% (2 чел.) опрошенных соответственно;

7) к введению в заблуждение членов семьи, врачей или других лиц в отношении количества времени, затрачиваемого на игры, как минимум единожды прибегли 23% (21 чел.) опрошенных. При этом, «часто» и «очень часто» подобные поступки совершали 3,3% (3 чел.) и 1,1% (1 чел.) респондентов соответственно;

8) использование компьютерных игр для избавления от плохого настроения или «уход от действительности» практикует больше половины респондентов – 65,9% (60 чел.). «Часто» и «очень часто» используют видеоигры в этих целях 12,1% (11 чел.) и 2,2% (2 чел.) опрошенных соответственно;

9) угроза или потеря значимых отношений, работы, образования или карьерного роста из-за участия в компьютерных играх знакомы почти четверти опрошенных – 23% (21 чел.). С подобными негативными последствиями сталкивались «часто» и «очень часто» 2,2% (2 чел.) и 5,5% (5 чел.) респондентов соответственно. Примечательно, что данный вопрос получил больше всего ответов «очень часто» во всем опроснике.

Гендерные различия по критериям зависимого поведения среди респондентов, участвующих в компьютерных интернет-играх, также представляли большой исследовательский интерес. Для выявления различий между группами применялся непараметрический критерий Манна-Уитни (табл. 4).

Таблица 4. Гендерные различия по критериям зависимого поведения среди респондентов, участвующих в компьютерных интернет-играх

Критерий шкалы оценки зависимости от интернет-игр (IGDS9-SF)	Средний балл по выборке N = 91	Юноши N = 40	Девушки N = 51	p
Чрезмерная увлеченность	1,65	1,88	1,47	0,170
Негативные симптомы отмены	1,33	1,50	1,20	0,124
Рост толерантности	1,49	1,60	1,41	0,569
Безуспешный контроль	1,24	1,30	1,20	0,610
Отказ от других занятий	1,24	1,35	1,16	0,524
Продолжение	1,45	1,73	1,24	0,132
Обман	1,36	1,58	1,20	0,016
Уход от действительности	2,29	2,25	2,31	0,652
Негативные последствия	1,49	1,85	1,22	0,011
Общий балл	13,55	15,03	12,39	0,124

Изучение зависимости от участия в компьютерных интернет-играх позволило сделать следующие выводы: наиболее явной тенденцией среди респондентов является использование видеоигр в качестве способа ухода от действительности и избавления от негативных мыслей, переживаний. Этот момент примечателен также тем, что только в данном вопросе средний балл для респондентов женского пола превышает средний балл респондентов мужского. Наибольшая разница в средних значениях в пользу респондентов мужского пола была отмечена в вопросах, касающихся негативных последствий (0,63) и обмана (0,38). Различия по данным критериям между группами мужского и женского пола являются статистически значимыми ( $p \leq 0,05$ ). Согласно ответам участников исследования, юноши достоверно чаще прибегают к обману членов семьи или других людей по поводу количества времени, которое они тратят на видеоигры. Также преимущественно юноши отмечали, что из-за их увлечения интернет-играми страдают важные отношения, работа, учеба или возможности карьерного роста (табл. 4).

## ВЫВОДЫ

Пандемия коронавирусной инфекции отразилась на профессиональной и финансовой сфере жизни участников исследования: пятая часть (9 чел.) из числа ранее трудоустроенных студентов потеряли работу, а практически 40% (75 чел.) ре-

спондентов отмечают снижение совокупного дохода своей семьи. Значительная часть опрошенных (62,5%, 121 чел.) отмечает, что у них самих или у их близких была диагностирована коронавирусная инфекция, в связи с чем более половины опрошенных респондентов (54,2%, 104 чел.) определяют ситуацию, связанную с пандемией, как стрессовую. Данные изменения наряду с вынужденной социальной изоляцией во время болезни и мерами социального дистанцирования потенциально могут быть связаны с увеличением продолжительности и частоты использования социальных сетей и видеоигр в период пандемии COVID-19.

В частности, более половины (65,1%, 127 чел.) респондентов ответили, что стали использовать социальные сети чаще: возможно, при введенных мерах социального дистанцирования данные изменения являются неизбежными. Однако при более детальном анализе можно наблюдать, что количество времени, проведенного в социальных сетях в период пандемии, увеличилось до 4 часов в сутки в половине случаев как в обычный учебный, так и в выходной день, что может свидетельствовать о начале формирования зависимого поведения. Так, по результатам опросника проблемного использования социальных сетей была выделена группа респондентов (67 чел., 34,9%), которая оценивала свое использование социальных сетей как проблемное. Это отражалось в более высоких показателях по всем шкалам опросника: участники исследования данной группы чаще заходили в социальные сети, чтобы улучшить свое эмоциональное состояние, не могли преодолеть свое желание, тягу зайти в социальную сеть, испытывали сложности при контроле своего времени, проведенного в сети и отмечали, что порой социальные сети приводят к проблемам в их жизни.

Говоря об увлечении участников исследования видеоиграми в период пандемии COVID-19, можно выделить следующие изменения: чаще стали играть более трети (34,1%, 31 чел.) респондентов, при этом было отмечено увеличение продолжительности игровых сессий в период пандемии. Примечательно, что в обычный учебный день более 4 часов в сутки проводили в 4 раза больше респондентов и в 2 раза больше – в обычный выходной. Исходя из результатов методики исследования зависимости от интернет-игр (IGDS9-SF), поведение большинства участников исследования (98,9%, 90 чел.) нельзя отнести к зависимому. Однако, в соответствии с критериями зависимого поведения, было выявлено, что две трети (60 чел.) испытуемых используют компьютерные игры, чтоб отвлечься от проблем или избавиться от плохого настроения («уход от действительности», как и при использовании социальных сетей); 40,6% (37 чел.) ответивших испытывают потребность играть все больше, чтобы получить удовлетворение; рост толерантности (увеличение количества времени, затрачиваемого на игру) отмечается у трети (30 чел.) респондентов. Относительно негативных последствий – чрезмерное использование игр, несмотря на осознание наличия проблем во взаимоотношениях с другими людьми, свойственно 24,1% (22 чел.) респондентов и 23% (21 чел.) признают, что увлечение видеоиграми негативно сказывается на их

отношениях, учебе и работе. При изучении гендерных различий по критериям зависимого поведения среди респондентов, увлекающихся видеоиграми, было выявлено, что студенты мужского пола статистически чаще прибегают к обману членов семьи или других людей по поводу количества времени, которое они тратят на игры, а также среди мужской аудитории было выявлено достоверно больше ответов о негативном влиянии увлечения видеоиграми на важные отношения, работу, учебу или возможности карьерного роста.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Определенно можно утверждать, что ограничения, коснувшиеся привычных ранее форм офлайн-общения, спровоцировали неизбежный рост общения по телефону, видеосвязи и в социальных сетях, а также увеличение частоты и интенсивности использования социальных медиа и компьютерных интернет-игр и видеоигр. Полученные в исследовании данные подтверждают не только высокую распространенность и популярность социальных сетей, но и тот факт, что средства онлайн-коммуникации являются неотъемлемой частью современной жизни. При изучении проблемного использования социальных сетей и увлеченности видеоиграми были выявлены значимые качественные характеристики зависимого поведения. Отмечаются достаточно сильные изменения как в частоте, так и в продолжительности игровых сессий в период пандемии COVID-19, а также в продолжительности использовании социальных сетей.

На текущий момент задача по изучению аспектов изменений, связанных с введенными мерами социального дистанцирования и самоизоляции, напрямую затронувших коммуникационные сферы взаимодействия людей друг с другом, остается особо актуальной. Вероятно, уже на данном этапе могут отмечаться негативные либо противоречивые изменения в поведении отдельных лиц за счет роста проблемного использования социальных сетей в ущерб личному общению и компьютерных интернет-игр в ущерб профессиональной и учебной деятельности. На подобные изменения должны обратить внимание, с одной стороны, специалисты образовательных и медицинских организаций в области укрепления профилактического подхода к формированию здорового образа жизни подростков и молодежи, а с другой – необходимо увеличить долю альтернативных видов деятельности и способствовать самоконтролю подростков и молодежи за своим «экранном временем» и продолжительностью игровых сессий.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Герасимова А.А., Холмогорова А.Б. Стратегии совладания, психологическое благополучие и проблемное использование интернета в период пандемии // Психологическая наука и образование. – 2020. – Т. 25. – №6. – С. 31–40. – doi: 10.17759/pse2020250603.
2. Егоров А.Ю. Нехимические (поведенческие) аддикции: вопросы типологии, диагностики и классификации // Вопросы наркологии. – 2020. – №4 (187). – С. 7–23.



3. *Егоров А.Ю.* Современные представления об интернет-аддикциях и подходах к их коррекции // Медицинская психология в России : электрон. науч. журн. – 2015. – №4 (33) [Электронный ресурс]. – URL: <http://mprj.ru>. – (дата обращения 05.03.2021).
4. Международная классификация болезней 11 пересмотра (МКБ-11) [Электронный ресурс]. – URL: <https://icd11.ru>. – (дата обращения 05.03.2021).
5. *Меркурьева Ю.А., Малыгин В.Л.* Особенности социально-психологической адаптации и психопатологических феноменов, сопровождающих интернет-зависимость у подростков // Вопросы наркологии. – 2020. – №4 (187). – С. 63–77.
6. *Петров А.А., Черняк Н.Б.* Валидизация русскоязычной версии опросника “Internet gaming disorder scale – short-form” // Обозрение психиатрии и медицинской психологии им. В.М. Бехтерева. – 2019. – №3. – С. 53–63. – doi: 10.31363/2313-7053-2019-3-53-63.
7. *Сирота Н.А., Московченко Д.В., Ялтонский В.М., Ялтонская А.В.* Разработка русскоязычной версии опросника проблемного использования социальных сетей // Консультативная психология и психотерапия. – 2018. – Т. 26. – №3. – С. 33–55. – doi: 10.13140/RG.2.2.34034.56001.
8. *Трусова А.В., Гречаный С.В., Поздняк В.В., Ильичев А.Б., Хуторянская Ю.В., Егоров А.Ю., Кибитов А.О.* Психологические факторы риска интернет-зависимости: данные пилотного исследования здоровых молодых взрослых // Социальная и клиническая психиатрия. – 2019. – Т. 29. – №3. – С. 23–29.
9. *Alam S.S., Hashim N.M.H.N., Ahmad M., Wel C.A.C., Nor S.M., Omar N.A.* Negative and positive impact of internet addiction on young adults: Empericial study in Malaysia // Intangible Capital. – 2014. – Vol. 10. – N3. – P. 619–638. – doi: 10.3926/ic.452.
10. American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (DSM-5). – Arlington, VA: American Psychiatric Publishing, 2013. – 992 p. – doi: 10.1176/appi.books.9780890425596.
11. *Baojuan Y., Li L., Wang P., Wang R., Liu M., Wang X., Yang Q.* Social anxiety and subjective well-being among Chinese college students: A moderated mediation model // Personality and Individual Differences. – 2021. – Vol. 175 (1). – doi: 10.1016/j.paid.2021.110680.
12. *Chuang Y.C.* Massively multiplayer online role-playing game-induced seizures: a neglected health problem in internet addiction // CyberPsychology & Behavior. – 2006. – Vol. 9. – N4. – P. 451–456. – doi: 10.1089/cpb.2006.9.451.
13. Digital 2021 Global Overview Report, Russian Federation. We are social. – URL: <https://www.slideshare.net/DataReportal/digital-2021-russian-federation-january-2021-v01>. – (accessed 10.03.2021).
14. International Classification of Diseases 11th Revision (ICD-11) for Mortality and Morbidity Statistics. – World Health Organization. – URL: <https://icd.who.int/dev11/l-m/en>. – (accessed 10.03.2021).
15. *Marino C., Vieno A., Altoè G., Spada M.M.* Factorial validity of the Problematic Facebook Use Scale for adolescents and young adults // Journal of Behavioral Addictions. – 2017. – Vol. 6. – N1. – P. 5–10. – doi: 10.1556/2006.6.2017.004.
16. *Maurya V.P., Patel A.K., Sharma V.* Use of Internet in relation to health and well-being among college students // Indian Journal of Health and Wellbeing. – 2018. – Vol. 9. – N1. – P. 70–72.
17. *Musetti A., Corsano P.* The Internet is not a tool: reappraising the model for internet-addiction disorder based on the constraints and opportunities of the digital environment // Frontiers in Psychology. – 2018. – Vol. 9. – doi: 10.3389/fpsyg.2018.00558.
18. *Pontes H.M., Griffiths M.D.* Measuring DSM-5 Internet Gaming Disorder: development and validation of a short psychometric scale // Computers in human behavior. – 2015. – Vol. 45. – P. 137–143. – doi: 10.1016/j.chb.2014.12.006.

## SOCIAL NETWORKING AND INTERNET GAMING AMONG STUDENTS OF THE YAROSLAVL REGION DURING THE COVID-19 PANDEMIC

Lanovaya A.M.<sup>1</sup>, Shakun E.Yu.<sup>1</sup>, Fadeeva E.V.<sup>1,2</sup>, Volkov A.V.<sup>3</sup>, Minakov M.A.<sup>3,4</sup>, Amelina S.V.<sup>3,4</sup>

<sup>1</sup> V. Serbsky National Medical Research Centre for Psychiatry and Narcology  
National Scientific Research Centre on Addictions  
Moscow, Russia

<sup>2</sup> Moscow State University of Psychology & Education  
Moscow, Russia

<sup>3</sup> Yaroslavl Regional Addiction Treatment Clinic  
Yaroslavl, Russia

<sup>4</sup> Yaroslavl Regional Public Organization for Promoting a Healthy Lifestyle "Mnogo Dobra"  
Yaroslavl, Russia

The article presents the results of a pilot study on the use of social networks and Internet gaming addiction among students of higher professional educational institutions in the city of Yaroslavl, as well as the changes in the frequency and intensity of these types of activities before and during the COVID-19 pandemic. The study was the result of cooperation between the National Scientific Research Centre on Addictions, the Yaroslavl Regional Addiction Treatment Clinic and the Yaroslavl Regional Public Organization for Promoting a Healthy Lifestyle "Mnogo Dobra" ("Much Good"). 192 students of medical and pedagogical universities took part in the study. The online survey was conducted in October 2020 - February 2021 using Google Forms platform.

The survey answers including the Problematic Facebook Use Scale (PFUS) revised by Russian researchers showed an increase in duration and frequency of social networking during the COVID-19 pandemic. The majority of respondents used social networks daily for 4 hours or more. This characteristic may indicate the beginning of addictive behavior development. One third of the study participants (67 of 192) subjectively assessed their use of social networks as problematic. Also, during the COVID-19 pandemic, more than a third of the respondents (31 of 91) began to play video games more often and the time of gaming sessions increased significantly. An analysis of the results on the Internet Gaming Disorder Scale – Short-Form (IGDS9-SF) identified only one student whose responses could meet the criteria for game addiction. However, a qualitative analysis of the answers showed that students more often play in order to distract themselves from problems or get rid of a bad mood. Male participants were found to have significantly higher scores on two of nine significant criteria for Internet gaming disorder, such as "deception" and "negative consequences" ( $p \leq 0.05$ ).

The respondents also noted a number of negative consequences associated with the COVID-19 pandemic: 39.1% (75) of the respondents indicated a decrease in the

total income of their families and 17.5% (9) of the students lost their jobs during the pandemic. Such changes can potentially negatively affect an increase in frequency and duration of social networking sites use and Internet gaming to the detriment of educational, professional and personal life of students. Undoubtedly, this problem should be reflected in the strengthening of a preventive approach to promoting a healthy lifestyle among university students in the Yaroslavl region.

**Keywords:** *addictive behavior, problematic use of social networking sites, Internet gaming disorder, students.*