

УДК 159.9.072

КЛАСТЕР ЛИЧНОСТНЫХ СВОЙСТВ, ВЗАИМОСВЯЗАННЫХ С ЦИФРОВЫМИ ЗАВИСИМОСТЯМИ

В.П. Шейнов¹, В.А. Карпиевич²

¹ *Республиканский институт высшей школы, Республика Беларусь, 220007, Минск, ул. Московская, 15*

² *Белорусский государственный технологический университет, Республика Беларусь, 220006, Минск, ул. Свердлова, 13а*

Резюме

Цифровые зависимости – зависимость от смартфона, зависимость от социальных сетей, зависимость от видеоигр – стали серьезной проблемой современного мира. Их формирование наносит пользователям существенный вред, особенно когда эти зависимости формируются в комплексе. Цель настоящей статьи – выявление кластера личностных свойств, взаимосвязанных с цифровыми зависимостями. Основой исследования послужили результаты онлайн-тестирования 2 181 респондента (средний возраст $M = 23,5$ года, $SD = 10,6$). Использованы: 1) опросники зависимостей от смартфона (автор В.П. Шейнов), соцсетей (В.П. Шейнов, А.С. Девицын), видеоигр (адаптация В.П. Шейнова, В.А. Карпиевича); 2) шкалы интеллектуальности (Р. Кеттелл), стресса и одиночества (В.А. Абабков), эмоционального интеллекта (Э. Холл). В исследовании выявлены для мужчин и женщин одинаково направленные связи каждой из трех цифровых зависимостей (ЗС, ЗСС и ЗВИ): положительные – с ощущением одиночества и воспринимаемым стрессом (и его факторами), отрицательные – с интеллектуальностью и эмоциональным интеллектом. Показано, что 8 личностных качеств (тревожность, депрессия, ощущение одиночества, воспринимаемый стресс, проблемы со сном, продолжительность ежедневных видеоигр, интеллектуальность и эмоциональный интеллект) образуют «кластер личностных свойств, взаимосвязанных с цифровыми зависимостями». К свойствам данного кластера относятся однотипные взаимосвязи входящих в него личностных свойств с тремя положительно связанными между собой цифровыми зависимостями (зависимость от смартфона, зависимость от социальных сетей, зависимость от видеоигр). Кластер личностных свойств, взаимосвязанных с цифровыми зависимостями, имеет наднациональный характер, поскольку аналогичные связи между всеми указанными переменными установлены и в зарубежных исследованиях. Существование подобного кластера означает, что любая из цифровых зависимостей влечет «букет» неблагоприятных свойств и связей и «прокладывает дорогу» формированию новых зависимостей, поскольку может легко дополняться и расширяться двумя другими зависимостями, имеющими психологическую связь. В *практическом плане* полученные результаты помогут лучшим образом осознать механизм формирования у молодых людей цифровых зависимостей и могут быть использованы в воспитательном процессе в учебных заведениях разного уровня.

Ключевые слова: зависимость; видеоигры; смартфон; социальные сети; ощущаемое одиночество; воспринимаемый стресс; интеллектуальность; эмоциональный интеллект

Введение

Цифровые зависимости (ЦЗ) – зависимость от смартфона, зависимость от социальных сетей, зависимость от видеоигр – стали серьезной проблемой современного мира. Их формирование наносит пользователям существенный вред, особенно когда эти зависимости формируются в комплексе. Данная проблема является актуальной, и в зарубежных исследованиях последних лет имеется много публикаций, которые показывают связи каждой из этих зависимостей с ощущением одиночества, воспринимаемым стрессом, интеллектуальностью, эмоциональным интеллектом.

Действительно, показано, что существует положительная корреляция между использованием *смартфона* и *одиночеством* (Шейнов, Девицын, 2021а; Dikeç, Yalınız, Bektaş, Turhan, Çevik, 2017; Sezer, Şenbakar, 2023). Одиночество положительно связано с аддиктивным использованием *социальных сетей* (Andreassen et al., 2016; Lawrence et al., 2022). Зависимость от *видеоигр* также положительно связана с одиночеством (Andreassen et al., 2016; Wang, Sheng., Wang, 2019; Öz, Üstün, 2022; Châtel et al., 2024; Matsushita, 2025). При этом одиночество является положительным предиктором игровой зависимости (Niazi, Gul, Niazi, 2024).

Выявлен *стресс* в результате чрезмерного использования *смартфона* (Huang et al., 2022). Те, у кого высокий уровень стресса, с большей вероятностью будут зависимы от смартфонов (Jeong, Kim, Yum, Hwang, 2016). Социальный стресс положительно влияет на аддиктивное использование смартфона (Van Deursen, Bolle, Hegner, Kommers, 2015). Зависимость от *социальных сетей* связана с более выраженным психологическим стрессом (Wong et al., 2020). Установлено, что те, кто зависел от экранов социальных сетей, испытывал на 19% больше эмоционального стресса и на 14% больше перцептивного стресса (Khalili-Mahani, Smyrnova, Kakinami, 2019). *Видеоигры* связаны со стрессом: стресс увеличивает проблемы с играми (Chamargo et al., 2024; Matsushita, 2025). Полученные результаты свидетельствуют, что степень тяжести интернет-игр связана с более выраженным психологическим стрессом (Wong et al., 2020).

Нарушение *интеллектуальности* у зависимых от смартфонов похоже на то, что обнаруживается при других химических и поведенческих зависимостях, таких как алкогольная зависимость и *игровые* расстройства (Khoury, Couto, Santos, 2019). Исследования выявили обратную связь между исполнительными функциями (совокупностью когнитивных способностей, необходимых для контроля и саморегуляции поведения) и проблемным использованием сайтов *социальных сетей* (Aydn, Obuća, Voz, Ūnal-Aydn, 2020). Результаты исследования показывают, что цифровые игры могут повлиять на текущий (подвижный) интеллект (Fikkers, Piotrowski, Valkenburg, 2019).

Между показателями *эмоционального интеллекта* и зависимостью от *смартфона* имеет место обратная связь (Morales Rodríguez, Lozano, Linares Mingorance, Pérez-Mármol, 2020). Исследования показали, что эмо-

циональный интеллект отрицательно коррелирует с зависимостью от *социальных сетей* (Jarrar, Awobamise, Nweke, Tamim, 2022; Aziz, Nallaluthan, Kanapathy, Kho, Zainal, 2022) с корреляцией $-0,198$ среди взрослых (Tyagi, Meena, 2022) и у подростков (Piccerillo, Digennaro, 2024). Исследования также выявили отрицательную связь между компонентами эмоционального интеллекта и симптоматикой расстройства *видеоигр* (Gisbert-Pere, Vadenes-Ribera, Marti-Vilar, 2024).

Все приведенные результаты получены в зарубежных исследованиях, поэтому ввиду их теоретической и практической значимости естественно проверить, имеют ли они место в русскоязычном социуме.

Цель настоящей статьи – выявление кластера личностных свойств, взаимосвязанных с цифровыми зависимостями.

Материалы и методы исследования

Основой данного эмпирического исследования послужили результаты онлайн-тестирования 2 181 респондентов (средний возраст $M = 23,5$ года, $SD = 10,6$), в том числе 722 мужчин ($M = 23,1$, $SD = 10,2$) и 1 459 женщин ($M = 23,7$, $SD = 10,8$).

В исследовании использованы: короткая версия опросника *зависимости от смартфона* (Шейнов, 2021), опросник *зависимости от социальных сетей* (Шейнов, Девицын, 2021б), адаптированный авторами статьи опросник АПА *зависимости от компьютерных игр* (Шейнов, Карпиевич, 2025а), шкала В (*интеллектуальность*) опросника 16 PF Р. Кеттелла (Оленникова, 2010), русскоязычная версия опросника «Шкала воспринимаемого стресса-10» (Абабков, Барышникова, Воронцова-Венгер, Горбунов, Водопьянова, 2009), шкала субъективного ощущения одиночества (UCLA Loneliness Scale) – тест-опросник, разработанный Д. Расселлом, Л. Пепло, М. Фергюсоном, адаптация Н.Е. Водопьяновой (Абабков и др., 2009), опросник Э. Холла измерения эмоционального интеллекта посредством самоотчета (Фетискин, Козлов, Мануйлов, 2002, с. 57–59).

Статистический анализ проводился программами из пакета SPSS-22, принят уровень статистической значимости $p = 0,05$.

Результаты и их обсуждение

Проведению корреляционного анализа мы предпослали проверку выборок на предмет их соответствия нормальному закону распределения. Одновыборочный критерий Колмогорова–Смирнова показал, что асимптотическое значение p меньше критического значения $0,05$ для выборок всех рассматриваемых нами переменных, кроме эмоционального интеллекта, для которого $p = 0,119$ (общая выборка), $p = 0,504$ (мужская выборка), $p = 0,333$ (женская выборка).

Поэтому в работе с данными выборками использовали непараметрический ранговый критерий Кендалла (табл. 1).

Таблица 1

**Корреляции Кендалла цифровых зависимостей с личностными качествами
(общая выборка N = 2 181)**

Корреляции Кендалла	ЗВИ	ЗСС	ЗС	ОД	Воспринимаемый стресс	IQ	ЭИ
ЗВИ	1,000	0,311**	0,273**	0,360**	0,165**	-0,207**	-0,248**
ЗСС	0,311**	1,000	0,407**	0,337**	0,204**	-0,136**	-0,231**
ЗС	0,273**	0,407**	1,000	0,283**	0,260**	-0,103**	-0,163**
ОД	0,360**	0,337**	0,283**	1,000	0,328**	-0,138**	-0,342**
Воспринимаемый стресс	0,165**	0,204**	0,260**	0,328**	1,000	-0,107**	-0,195**
IQ	-0,207**	-0,136**	-0,103**	-0,138**	-0,107**	1,000	0,139**
ЭИ	-0,248**	-0,231**	-0,163**	-0,342**	-0,195**	0,139**	1,000

Примечание. ЗВИ – зависимость от видеоигр, ЗСС – зависимость от соцсетей, ЗС – зависимость от смартфона, ОД – одиночество, ЭИ – эмоциональный интеллект. Значимость: * $p \leq 0,05$, ** $p \leq 0,01$

Корреляции Пирсона и Кендалла и для мужчин, и для женщин показывают одинаково направленные связи трех цифровых зависимостей (ЗС, ЗСС и ЗВИ): положительные – с одиночеством и воспринимаемым стрессом и его факторами, отрицательные – с коэффициентом интеллекта IQ и эмоциональным интеллектом.

Ввиду имеющихся различий в цифровых зависимостях у мужчин и женщин рассмотрим наличие возможных связей для каждой из групп.

Таблицы 2 и 3 свидетельствуют, что аналогичные представленным в табл. 1 по направленности и значимости корреляции Кендалла имеют место для мужской и женской выборок.

Таблица 2

**Корреляции Кендалла цифровых зависимостей с личностными качествами
(мужская выборка N = 722)¹**

Корреляции Кендалла	ЗВИ	ЗСС	ЗС	ОД	Воспринимаемый стресс	IQ	ЭИ
ЗВИ	1,000	0,372**	0,371**	0,435**	0,239**	-0,205**	-0,321**
ЗСС	0,372**	1,000	0,386**	0,408**	0,245**	-0,190**	-0,295**
ЗС	0,371**	0,386**	1,000	0,329**	0,293**	-0,164**	-0,214**
ОД	0,435**	0,408**	0,329**	1,000	0,385**	-0,192**	-0,399**
Воспринимаемый стресс	0,239**	0,245**	0,293**	0,385**	1,000	-0,196**	-0,230**
IQ	-0,205**	-0,190**	-0,164**	-0,192**	-0,196**	1,000	0,138**
ЭИ	-0,321**	-0,295**	-0,214**	-0,399**	-0,230**	0,138**	1,000

Примечание. ЗВИ – зависимость от видеоигр, ЗСС – зависимость от соцсетей, ЗС – зависимость от смартфона, ОД – одиночество, ЭИ – эмоциональный интеллект. Значимость: * $p \leq 0,05$, ** $p \leq 0,01$

**Корреляции Кендалла цифровых зависимостей с личностными качествами
(женская выборка N = 1 459)¹**

Корреляции Кендалла	ЗВИ	ЗСС	ЗС	ОД	Воспри- маемый стресс	IQ	ЭИ
ЗВИ	1,000	0,302**	0,267**	0,327**	0,171**	-0,200**	-0,199**
ЗСС	0,302**	1,000	0,420**	0,299**	0,182**	-0,108**	-0,199**
ЗС	0,267**	0,420**	1,000	0,264**	0,240**	-0,078**	-0,144**
ОД	0,327**	0,299**	0,264**	1,000	0,306**	-0,107**	-0,312**
Воспри- маемый стресс	0,171**	0,182**	0,240**	0,306**	1,000	-0,071**	-0,187**
IQ	-0,200**	-0,108**	-0,078**	-0,107**	-0,071**	1,000	0,134**
ЭИ	-0,199**	-0,199**	-0,144**	-0,312**	-0,187**	0,134**	1,000

Примечание. ЗВИ – зависимость от видеоигр, ЗСС – зависимость от соцсетей, ЗС – зависимость от смартфона, ОД – одиночество, ЭИ – эмоциональный интеллект. Значимость: * $p \leq 0,05$, ** $p \leq 0,01$

Полученные результаты показывают, что личностные свойства испытуемых имеют одинаковую связь со всеми тремя цифровыми зависимостями (ЗС, ЗСС и ЗВИ) и образуют своеобразный *кластер* личностных свойств: *объединение взаимно коррелированных личностных свойств, которое может рассматриваться как самостоятельная единица, обладающая определёнными характеристиками. К таким характеристикам относятся однотипные взаимосвязи образующих кластер свойств – ощущения одиночества, воспринимаемого стресса, интеллектуальности и эмоционального интеллекта – со всеми тремя цифровыми зависимостями.*

Авторами уже был выделен триединый концепт (конструкт), получивший название «Проблемный комплекс цифровых зависимостей», включающий в себя «зависимость от смартфона, зависимость от социальных сетей и зависимость от видеоигр, положительно коррелирующие между собой, а также с рядом свойств личности» (Шейнов, Карпиевич, 2025б).

Анализ проведенных исследований позволяет сделать вывод о том, что 8 личностных качеств (тревожность, депрессия, проблемы со сном, продолжительность ежедневных видеоигр, ощущение одиночества, воспринимаемый стресс, интеллектуальность и эмоциональный интеллект) образуют *кластер личностных качеств, взаимосвязанных с цифровыми зависимостями* (сокращенно – *кластер*).

К *свойствам* данного кластера относятся указанные выше взаимосвязи входящих в него личностных свойств с тремя цифровыми зависимостями (зависимость от смартфона, зависимость от социальных сетей, зависимость от видеоигр) и связи между этими свойствами.

Отражаемая представленными выше корреляциями различная направленность выявленных связей позволяет выделить *два подкластера*: 1) с личност-

ными свойствами, положительно связанными с тремя цифровыми зависимостями (тревожность, депрессия, ощущение одиночества, воспринимаемый стресс и его факторы, проблемы со сном, продолжительность ежедневных видеоигр); 2) со свойствами, отрицательно связанными с цифровыми зависимостями (интеллектуальность и эмоциональный интеллект). Все эти свойства внутри подкластера положительно связаны между собой.

В то же время ЦЗ имеют между собой положительную корреляцию, а также опосредованно взаимосвязаны с выявленными проблемными свойствами личности.

Эти результаты получены нами для русскоязычных респондентов. В нашей предыдущей статье (Шейнов, Карпиевич, 2025б) было отмечено, что в ряде зарубежных исследований показаны (по отдельности) положительные связи цифровых зависимостей с тревожностью, депрессией, проблемами со сном, продолжительностью ежедневных видеоигр, что указывало на наднациональный характер «Проблемного комплекса цифровых зависимостей».

Покажем, что аналогичная ситуация имеет место для рассматриваемых в настоящей статье свойств: ощущения одиночества, воспринимаемого стресса, интеллектуальности и эмоционального интеллекта.

Действительно, показано, что существует положительная корреляция между *одиночеством* и зависимостью от *смартфона* (Dikeç G. et al., 2017; Sezer, Şenbakar, 2023). Одиночество положительно связано с аддиктивным использованием *социальных сетей* (Andreassen et al., 2016; Lawrence et al., 2022) и зависимостью от *видеоигр* (Andreassen et al., 2016; Wang, Sheng., Wang, 2019; Öz, Üstün, 2022; Châtel et al., 2024; Matsushita, 2025; Niazi, Gul, Niazi, 2024). При этом одиночество является положительным предиктором игровой зависимости.

Воспринимаемый *стресс* положительно связан с аддиктивным использованием *смартфона* (Van Deursen et al., 2015; Jeong et al., 2016; Huang et al., 2022), с зависимостью от *социальных сетей* (Khalili-Mahani, Smyrnova, Kakinami, 2019; Wong et al., 2020) и *видеоиграми* (Wong et al., 2020; Chamarro et al., 2024; Matsushita, 2025).

Исследования выявили обратную связь между *интеллектуальностью* и зависимостью от смартфонов (Khoury, Couto, 2019), проблемным использованием сайтов *социальных сетей* (Aydın et al., 2020) и *видеоиграми* (Fikkers, Piotrowski, Valkenburg, 2019).

Обратная связь имеет место и между измерениями *эмоционального интеллекта* и зависимостью от *смартфона* (Morales Rodríguez et al., 2020), зависимостью от *социальных сетей* (Jarrar et al., 2022; Tyagi, Meena, 2022; Aziz et al., 2022; Piccerillo, Digennaro, 2024) и симптоматикой расстройства *видеоигр* (Gisbert-Pere, Badenes-Ribera, Marti-Vilar, 2024).

Таким образом, все результаты, полученные в настоящем исследовании для русскоязычного социума, соответствуют аналогичными результатами, полученными в множестве исследований, проведенных в других странах.

Это дает основание утверждать, что выделенный нами кластер личностных качеств, взаимосвязанных с цифровыми зависимостями, имеет наднациональный характер. Данное утверждение касается всех входящих в кластер личностных свойств: тревожности, депрессии, стресса, переживания одиночества, проблем со сном, продолжительности игрового времени, интеллектуальности, эмоционального интеллекта.

Отметим, что показанные в табл. 1–3 взаимосвязи являются весьма устойчивыми. В частности, все установленные нами взаимосвязи воспринимаемого стресса сохраняются и для двух его компонентов: перенапряжения и противодействия стрессу.

Интерес представляет также степень выраженности изучаемых проблемных свойств у мужчин и женщин. Данные для сравнения представлены в табл. 4, где статистически значимые случаи превышения показателей у одного из полов выделены полужирным шрифтом.

Таблица 4

Сравнение средних значений личностных свойств мужчин и женщин

Свойства личности	Пол	N	Средние значения	p
Зависимость от видеоигр	Мужчины	722	2,85	0,000
	Женщины	1459	1,63	
Зависимость от соцсетей	Мужчины	722	33,74	0,792
	Женщины	1459	33,91	
Зависимость от смартфона	Мужчины	722	17,63	0,000
	Женщины	1459	19,32	
Ощущение одиночества	Мужчины	722	20,90	0,004
	Женщины	1459	19,08	
Перенапряжение	Мужчины	722	15,14	0,000
	Женщины	1459	16,56	
Противодействие стрессу	Мужчины	722	11,58	0,258
	Женщины	1459	11,39	
Воспринимаемый стресс	Мужчины	722	26,72	0,000
	Женщины	1459	27,96	
Интеллектуальность	Мужчины	722	6,77	0,004
	Женщины	1459	7,06	
Эмоциональный интеллект	Мужчины	722	23,58	0,000
	Женщины	1459	29,24	

Примечание. Полужирным шрифтом выделены статистически значимые случаи превышения показателей личностных свойств у одного пола над другим

Из табл. 4 видно, что у мужчин более выраженными являются зависимость от видеоигр и ощущение одиночества, а у женщин – зависимость от смартфона, воспринимаемого стресса (и его фактора «перенапряжение»), интеллектуальности и эмоционального интеллекта.

В табл. 5 показана взаимосвязь цифровых зависимостей с возрастом пользователей.

Корреляции r Пирсона и τ Кендалла между цифровыми зависимостями и возрастом (N = 2 181)

Корреляции	ЗВИ	ЗСС	ЗС
r	-0,061**	-0,185**	-0,219**
p	0,005	0,000	0,000
τ	-0,069**	-0,076**	-0,107**
p	0,000	0,000	0,000
<i>Примечание.</i> Значимость: * $p \leq 0,05$; ** $p \leq 0,01$			

Таблица 5 показывает, что с возрастом в целом уменьшаются зависимости от всех трех компонентов проблемного цифрового комплекса (от смартфона, социальных сетей и видеоигр).

Выводы

Исследование выявило, что целый ряд личностных качеств – тревожность, депрессия, воспринимаемый стресс, переживание одиночества, проблемы со сном, продолжительность игрового времени, интеллектуальность и эмоциональный интеллект – образуют *кластер личностных свойств, взаимосвязанных с цифровыми зависимостями*.

К свойствам данного кластера относятся однотипные взаимосвязи входящих в него личностных свойств с тремя положительно связанными между собой цифровыми зависимостями (зависимость от смартфона, зависимость от социальных сетей, зависимость от видеоигр).

В ходе исследования удалось выявить *два подкластера* зависимостей. Первый включает в себя личностные свойства, положительно связанные с цифровым комплексом: тревожность, депрессия, воспринимаемый стресс, ощущение одиночества, проблемы со сном, продолжительность игрового времени. Второй – личностные свойства, отрицательно связанные с цифровым комплексом: интеллектуальность и эмоциональный интеллект. При этом в каждом подкластере свойства положительно взаимосвязаны между собой.

Кластер личностных свойств, взаимосвязанных с цифровыми зависимостями, имеет наднациональный характер, поскольку аналогичные связи между всеми указанными переменными установлены и в зарубежных исследованиях.

Существование подобного кластера означает, что любая из цифровых зависимостей влечет «букет» неблагоприятных свойств и связей и «прокладывает дорогу» формированию новых зависимостей, поскольку может легко дополняться и расширяться двумя другими зависимостями, имеющими психологическую связь.

В *практическом плане* полученные результаты помогут лучшим образом осознать механизм формирования у молодых людей цифровых зависимостей и могут быть использованы в воспитательном процессе в учебных заведениях разного уровня.

Имеет место статистически значимая большая выраженность у мужчин зависимости от видеоигр и ощущения одиночества, а у женщин – зависимости от смартфона, воспринимаемого стресса (и его фактора «перенапряжение»), интеллектуальности и эмоционального интеллекта.

Отмечено, что с возрастом происходят изменения со всеми тремя цифровыми зависимостями в сторону уменьшения, причем у женщин это выражено сильнее.

Расширение и изучение кластера личностных свойств видятся перспективными, особенно в контексте цифровых зависимостей.

Литература

- Аббасов, В. А., Барышникова, К., Воронцова-Венгер, О. В., Горбунов, И. А., Водопьянова Н. Е. (2009). *Психодиагностика стресса*. СПб.: Питер.
- Оленникова М. В. (сост.) (2010). *Лучшие психологические тесты: диагностика интеллекта, личностные опросники, шкала для самотестирования, тесты для отбора кадров*. М.: АСТ; СПб.: Сова.
- Фетискин, Н. П., Козлов, В. В., Мануйлов, Г. М. (2002). *Социально-психологическая диагностика развития личности и малых групп*. М.: Изд-во Ин-та психотерапии.
- Шейнов, В. П. (2021). Короткая версия опросника «Шкала зависимости от смартфона». *Институт психологии Российской академии наук. Организационная психология и психология труда*, 1, 97–115. doi: 10.38098/igran.orgwr.2021.18.1.005
- Шейнов, В. П., Девицын, А. С. (2021а). Личностные свойства и состояние здоровья у страдающих зависимостью от смартфона. *Институт психологии Российской академии наук. Социальная и экономическая психология*, 6(1), 171–191. doi: 10.38098/igran.sep.2021.21.1.007
- Шейнов, В. П., Девицын, А. С. (2021б). Разработка надежного и валидного опросника зависимости от социальных сетей. *Системная психология и социология*, 2, 41–55. doi: 10.25688/2223-6872.2021.38.2.04
- Шейнов, В. П., Карпиевич, В. А. (2025а). Адаптация в русскоязычном социуме опросника АПА зависимости от компьютерных игр. *Журнал Белорусского государственного университета. Социология*, 2, 83–90.
- Шейнов, В. П., Карпиевич, В. А. (2025б). Личностные корреляты цифровых зависимостей школьников. *Сибирский психологический журнал*, 95, 61–77. doi: 10.17223/17267080/95/4

Ссылки на зарубежные источники см. в разделе *References* после англоязычного блока.

*Поступила в редакцию 20.10.2025 г.; повторно 22.12.2025 г.;
принята 17.01.2026 г.*

Шейнов Виктор Павлович – профессор кафедры педагогического мастерства Республиканского института высшей школы, доктор социологических наук, кандидат физико-математических наук, профессор.

E-mail: sheinov1@mail.ru

Карпиевич Виктор Александрович – доцент кафедры философии и права Белорусского государственного технологического университета, кандидат исторических наук, доцент.

E-mail: karpievich68@yandex.by

For citation: Sheinov, V. P., Karpievich, V. A. (2026). A Cluster of Personality Traits Associated with Digital Addictions. *Sibirskiy Psikhologicheskiy Zhurnal – Siberian journal of psychology*, 99, 107–119. In Russian. English Summary. doi: 10.17223/17267080/99/6

A Cluster of Personality Traits Associated with Digital Addictions

V.P. Sheinov¹, V.A. Karpievich²

¹ *Republican Institute of Higher Education, 15, Moskovskaya Str., Minsk, 220007, Republic of Belarus*

² *Belarusian State Technological University, 13a, Sverdlova Str., Minsk, 220006, Republic of Belarus*

Abstract

Digital addictions – smartphone addiction, social media addiction, and video game addiction – are widespread in modern society, causing significant harm to their users, especially if the user has more than one addiction. The purpose of this article is to identify a cluster of personality traits associated with these addictions. The study is based on the results of online testing of 2.181 respondents (mean age $M = 23.5$ years, $SD = 10.6$). The following were used: 1) questionnaires on addictions to: smartphones (author V.P. Sheynov), social networks (V.P. Sheynov, A.S. Devitsyn), video games (adapted by V.P. Sheynov, V.A. Karpievich); 2) scales: intelligence (Cattell), stress and loneliness (V.A. Ababkov), emotional intelligence (E. Hall). The study found similarly directed relationships for each of the three digital addictions (ZS, ZSS, and ZVI) for both men and women: positive relationships with loneliness and perceived stress (and its factors), and negative relationships with intelligence and emotional intelligence. Eight personality traits (anxiety, depression, loneliness, perceived stress, sleep problems, daily video game playing time, intelligence, and emotional intelligence) were shown to form a "cluster of personality traits interrelated with digital addictions." The properties of this cluster include uniform relationships between its constituent personality traits and three positively related digital addictions (smartphone addiction, social media addiction, and video game addiction). The cluster of personality traits interrelated with digital addictions is supranational in nature, as similar relationships between all of these variables have been established in international studies. The existence of such a cluster means that any digital addiction entails a "bouquet" of unfavorable properties and connections and "paves the way" for the formation of new addictions, as it is psychologically linked to the other two addictions and can therefore be complemented by them. In practical terms, the results obtained in this study can be used in efforts to prevent the development of digital addictions in schoolchildren and students. Disseminating the results of this study should contribute to the credibility of this educational intervention.

Keywords: addiction; video games; smartphone; social media; feelings of loneliness; perceived stress; intelligence; emotional intelligence

References

- Ababkov, V. A., Baryshnikova, K., Vorontsova-Venger, O. V., Gorbunov, I. A., & Vodopyanova, N. E. (2009). *Psikhodiagnostika stressa* [Psychodiagnostics of stress]. St. Petersburg: Piter.
- Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., & Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychology of addictive behaviors*, 30(2), 252–262. doi: 10.1037/adb0000160

- Aydın, O., Obuća, F., Boz, C., & Ünal-Aydın, P. (2020). Associations between executive functions and problematic social networking sites use. *Journal of Clinical and Experimental Neuropsychology*, 42(6), 634–645. doi: 10.1080/13803395.2020.1798358
- Aziz, A. A., Nallaluthan, K., Kanapathy, K., Kho, F. C. Y., Zainal, M. (2022). The digital media platforms and students emotional intelligence during covid-19 pandemic in Malaysia. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 15(2), 1–12. doi: 10.37134/bitara.vol15.2.1.2022
- Chamarro, A., Díaz-Moreno, A., Bonilla, I., Cladellas, R., Griffiths, M. D., Gómez-Romero, M. J., & Limonero, J. T. (2024). Stress and suicide risk among adolescents: the role of problematic internet use, gaming disorder and emotional regulation. *BMC public health*, 24(1), 326. doi: 10.1186/s12889-024-17860-z
- Châtel, B. D., Janssen, J. H., Peeters, G. M., Corten, R., Tieben, R., Deen, M., ... & Rikkert, M. G. O. (2024). Social Gaming to Decrease Loneliness in Older Adults: Recruitment Challenges and Attrition Analysis in a Digital Mixed Methods Feasibility Study. *JMIR Serious Games*, 12(1), e52640. doi: 10.2196/52640
- Dikeç, G., Yalınz, T., Bektaş, B., Turhan, A., & Çevik, S. (2017). Relationship between smartphone addiction and loneliness among adolescents. *Bağımlılık Dergisi*, 18(4), 103–111.
- Fetiskin, N. P., Kozlov, V. V., & Manuylov, G. M. (2002). *Sotsial'no-psikhologicheskaya diagnostika razvitiya lichnosti i malykh grupp* [Socio-psychological diagnostics of personality and small group development]. Moscow: Institute of Psychotherapy.
- Fikkers, K. M., Piotrowski, J. T., & Valkenburg, P. M. (2019). Child's play? Assessing the bidirectional longitudinal relationship between gaming and intelligence in early childhood. *Journal of Communication*, 69(2), 124–143. doi: 10.1093/joc/jqz003
- Gisbert-Perez, J., Badenes-Ribera, L., & Marti-Vilar, M. (2024). Emotional intelligence and gaming disorder symptomatology: A systematic review and meta-analysis. *Adolescent Research Review*, 9(4), 621–646. doi: 10.1007/s40894-024-00233-3
- Huang, S., Lai, X., Ke, L., Qin, X., Yan, J. J., Xie, Y., ... & Wang, Y. (2022). Smartphone stress: concept, structure, and development of measurement among adolescents. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 16(5). doi: 10.5817/CP2022-5-1
- Jarrar, Y., Awobamise, A., Nweke, G. E., & Tamim, K. (2022). Motivations for social media use as mediators in the relationship between emotional intelligence and social media addiction. *Online Journal of Communication and Media Technologies*, 12(4), e202243. doi: 10.30935/ojcm/12580
- Jeong, S. H., Kim, H., Yum, J. Y., & Hwang, Y. (2016). What type of content are smartphone users addicted to?: SNS vs. games. *Computers in human behavior*, 54, 10–17. doi: 10.1016/j.chb.2015.07.035
- Khalili-Mahani, N., Smyrnova, A., & Kakinami, L. (2019). To each stress its own screen: a cross-sectional survey of the patterns of stress and various screen uses in relation to self-admitted screen addiction. *Journal of Medical Internet Research*, 21(4), e11485. doi: 10.2196/11485
- Khoury, J. M., Couto, L. F. S. C., Santos, D. D. A. (2019). Bad choices make good stories: The impaired decision-making process and skin conductance response in subjects with smartphone addiction. *Frontiers in Psychiatry*, 10, 73. doi: 10.3389/fpsy.2019.00397
- Lawrence, D., Hunter, S. C., Cunneen, R., Houghton, S. J., Zadow, C., Rosenberg, M., ... & Shilton, T. (2022). Reciprocal relationships between trajectories of loneliness and screen media use during adolescence. *Journal of Child and Family Studies*, 31(5), 1306–1317. doi: 10.1007/s10826-021-02066-3
- Matsushita, S. (2025). Associations between Social Isolation, Loneliness, and Addiction. *Brain and nerve = Shinkei kenkyu no shinpo*, 77(2), 141–147. doi: 10.11477/mf.188160960770020141

- Morales Rodríguez, F. M., Lozano, J. M. G., Linares Mingorance, P., & Pérez-Mármol, J. M. (2020). Influence of smartphone use on emotional, cognitive and educational dimensions in university students. *Sustainability*, 12(16), 6646. doi: 10.3390/su12166646
- Niazi, A., Gul, M., & Niazi, Y. (2024). The Association Between Loneliness, Social Anxiety, and Gaming Addiction in Male University Students. *Bulletin of Business and Economics (BBE)*, 13(1), 901–906. doi: 10.61506/01.00304
- Oleunikova, M. V. (Eds.). (2010). *Luchshie psikhologicheskie testy: diagnostika intellekta, lichnostnye oprosniki, shkala dlya samotestirovaniya, testy dlya otbora kadrov* [Best psychological tests: intelligence diagnostics, personality questionnaires, self-testing scale, personnel selection tests]. Moscow: AST; St. Petersburg: Sova.
- Öz, N. D., & Üstün, F. (2022). Investigation of the relationship between university students' mobile gaming motivations and loneliness levels. *Physical Education of Students*, 26(4), 196–206. doi: 10.15561/20755279.2022.0405
- Piccerillo, L., & Digennaro, S. (2024). Adolescent social media use and emotional intelligence: a systematic review. *Adolescent Research Review*, 201–218. doi: 10.1007/s40894-024-00245-z
- Sezer, S. Y., & Şenbakar, K. (2023). Assessment of Mobile Phone Usage and Loneliness Levels of Faculty of Sports Sciences Students. *International e-Journal of Educational Studies*, 7(15), 730–737. doi:10.31458/iejes.1344541
- Sheynov, V. P. (2021). Korotkaya versiya oprosnika “Shkala zavisimosti ot smartfona” [Short version of the “Smartphone Dependence Scale”]. *Institut psikhologii Rossiyskoy akademii nauk. Organizatsionnaya psikhologiya i psikhologiya truda*, 1, 97–115. doi: 10.38098/ipran.opwp.2021.18.1.005
- Sheynov, V. P., & Devitsyn, A. S. (2021a). Lichnostnye svoystva i sostoyanie zdorov'ya u stradayushchikh zavisimost'yu ot smartfona [Personality traits and health status of those suffering from smartphone addiction]. *Institut psikhologii Rossiyskoy akademii nauk. Sotsial'naya i ekonomicheskaya psikhologiya*, 6(1), 171–191. doi: 10.38098/ipran.sep.2021.21.1.007
- Sheynov, V. P., & Devitsyn, A. S. (2021b). Razrabotka nadezhnogo i validnogo oprosnika zavisimosti ot sotsial'nykh setey [Development of a reliable and valid questionnaire for social network addiction]. *Sistemnaya psikhologiya i sotsiologiya*, 2, 41–55. doi: 10.25688/2223-6872.2021.38.2.04
- Sheynov, V. P., & Karpievich, V. A. (2025a). Adaptatsiya v russkoyazychnom sotsiume oprosnika APA zavisimosti ot komp'yuternykh igr [Adaptation of the APA questionnaire for computer game addiction in the Russian-speaking society]. *Zhurnal Belorusskogo gosudarstvennogo universiteta. Sotsiologiya*, 2, 83–90.
- Sheynov, V. P., & Karpievich, V. A. (2025b). Personality correlates of digital addictions in schoolchildren. *Sibirskiy psikhologicheskiy zhurnal – Siberian Journal of Psychology*, 95, 61–77. doi: 10.17223/17267080/95/4
- Tyagi, T., & Meena, S. (2022). Online social networking and its relationship with mental health and emotional intelligence among female students. *Clinical Epidemiology and Global Health*, 17, 101131. doi: 10.1016/j.cegh.2022.101131
- Van Deursen, A. J., Bolle, C. L., Hegner, S. M., & Kommers, P. A. (2015). Modeling habitual and addictive smartphone behavior: The role of smartphone usage types, emotional intelligence, social stress, self-regulation, age, and gender. *Computers in Human Behavior*, 45, 411–420. doi: 10.1016/j.chb.2014.12.039
- Wang, J. L., Sheng, J. R., & Wang, H. Z. (2019). The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. *Frontiers in Public Health*, 7, 247. doi: 10.3389/fpubh.2019.00247
- Wong, H. Y., Mo, H. Y., Potenza, M. N., Chan, M. N. M., Lau, W. M., Chui, T. K., ... & Lin, C. Y. (2020). Relationships between severity of internet gaming disorder, severity of problematic social media use, sleep quality and psychological distress. *International*

Journal of Environmental Research and Public Health, 17(6), 1879. doi:
10.3390/ijerph17061879

*Received 20.10.2025; Revised 22.12.2025;
Accepted 17.01.2026*

Viktor P. Sheinov – Professor of the Department of psychology and pedagogical skills, Republican Institute of Higher Education; Sc.D. (Sociol.). Cand. Sc. (Physic. and Mathematic.), Professor.

E-mail: sheinov1@mail.ru

Viktor A. Karpievich – Associate Professor of the Department of Philosophy and Law, Belarusian State Technological University. Cand. Sc. (Histor.), Associate Professor.

E-mail: karpievich68@yandex.by