

# ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПСИХОЛОГИЯ, ПСИХОДИАГНОСТИКА ЦИФРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ СРЕД

---

УДК 159.9

DOI: 10.18384/2310-7235-2021-4-145-157

## ИНДИВИДУАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ПОДРОСТКОВ С РАЗНЫМИ ПРЕДПОЧТЕНИЯМИ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

**Мишина М. М.<sup>1</sup>, Воробьева К. А.<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> *Московский государственный областной университет  
141014, Московская обл., г. Мытищи, ул. Веры Волошиной, д. 24, Российская  
Федерация*

<sup>2</sup> *Российский государственный гуманитарный университет  
125993, ГСП-3, г. Москва, Миусская пл., д. 6, Российская Федерация*

### **Аннотация**

**Цель.** Выявить индивидуально-психологические особенности подростков с разными предпочтениями в компьютерных играх. В статье отмечается, что разделение игр на такие жанры как «шутеры», «гонки», «квест», «стратегии», «ролевые» и «онлайн-игры» развивает различный спектр навыков, свойств и психологических качеств подростков. Авторами рассматриваются специфика игровой компьютерной деятельности, выбор жанров компьютерных игр подростками, а также описано положительное и отрицательное влияние компьютерных игр на их поведение.

**Процедура и методы.** В статье рассматриваются связи показателей индивидуально-психологических особенностей подростков, полученные и проанализированные с помощью метода анкетирования (этот тип сбора данных был посвящён особенностям характера игровой активности), а также с помощью следующих методик: опросника «Подростки о родителях» (в адаптации Л. И. Вассерманова, И. А. Горьковой, Е. Е. Роминициной); «Диагностики межличностных отношений» (Т. Лири); «Методики исследования самооценки личности» (С. А. Будасси).

**Результаты.** Анализ связи показателей индивидуально-психологических особенностей подростков с разными предпочтениями в компьютерных играх показали, что наибольшее влияние в формировании тенденции к излишней видеоигровой деятельности оказывают такие факторы, как выраженная враждебность родителей к подросткам и недостаточный позитивный интерес; в контексте отношений со сверстниками такими факторами являются доминирование, подозрительность и эгоистичность. Также было установлено, что

---

© СС ВУ Мишина М. М., Воробьева К.А., 2021.

подростки, играющие до 3 часов в сутки на смартфонах, увлекаются мобильными играми, в которые играют в перерыве между делами, при поездке в транспорте; они обычно не делают видеоигровую деятельность своим основным или важным хобби, а уделяют время на игру в перерывах между основными видами занятий.

**Теоретическая и/или практическая значимость.** Результаты анализа и систематизации теоретического материала и проведения эмпирического исследования индивидуально-психологических особенностей подростков с разными предпочтениями в компьютерных играх могут быть использованы для своевременной диагностики личностного развития подрастающего поколения с целью гармонизации поведения. Разработка программ личностного роста подростков и психологических рекомендаций для родителей подростков «группы риска» по формированию компьютерной зависимости даст возможность избежать девиантного поведения.

**Ключевые слова:** индивидуально-психологические особенности, подростки с разными предпочтениями в компьютерных играх, диагностика личностного развития, компьютерная зависимость, гармонизация поведения

## INDIVIDUAL PSYCHOLOGICAL CHARACTERISTICS OF ADOLESCENTS WITH DIFFERENT PREFERENCES IN COMPUTER GAMES

*M. Mishina<sup>1</sup>, K. Vorobyeva<sup>2</sup>*

<sup>1</sup> *Moscow Region State University*

*ul. Very Voloshinoy 24, Mytishchi 141014, Moscow Region, Russian Federation*

<sup>2</sup> *Russian State University for the Humanities,*

*square Miuskaya 6, GSP-3, Moscow 125993, Russian Federation*

### **Abstract**

**Aim.** To identify individual psychological characteristics of adolescents with different preferences in computer games. The article states that division of games into such genres as: shooters, races, quests, strategies, role-playing and online games develops a various range of skills, properties and psychological qualities of teenagers. The study is devoted to the study of individual psychological characteristics of adolescents with different preferences in computer games. The authors consider the specifics of computer gaming activity, the choice of genres of computer games by teenagers, and also describe the positive and negative impact of computer games on their behavior.

**Methodology.** The article considers the relationships of indicators of adolescents' individual psychological characteristics, obtained and analyzed with the use of the method of questioning the nature of game activity, as well as the following methods: the questionnaire "Teenagers about parents" (adapted by Vassermanova L. I., Gorkova I. A., Rominitsina E. E.); Diagnostics of interpersonal relations (Leary T.); the methodology of self-esteem research (Budassi S. A.).

**Results.** The analysis of the relationships between the indicators of individual psychological characteristics of adolescents with different preferences in computer games showed that the greatest contribution to the formation of the tendency to excessive video game activity is made by such factors as the expressed hostility of parents to adolescents and insufficient positive interest. In the context of relationships with peers, such factors include: dominance, suspicion

and selfishness. Teenagers, who play up to 3 hours a day on smartphones, are involved into mobile games, which are played in between, when traveling in transport. Teenagers who prefer such games usually do not make video game activities their main or important hobby, but devote time to playing in between the main types of activities.

**Research implications.** The results of the analysis and systematization of theoretical material and conducting an empirical study of the individual psychological characteristics of adolescents with different preferences in computer games can be used for timely diagnostics of the personal development of the younger generation in order to harmonize the behavior. The development of programs for the personal growth of adolescents and psychological recommendations for parents of adolescents of the “risk group” on the formation of computer addiction will make it possible to avoid deviant behavior.

**Keywords:** *individual* psychological characteristics, adolescents with different preferences in computer games, diagnostics of personal development, computer addiction, harmonization of behavior

### Введение

Игровая индустрия всецело захватила медиапространство развлекательной продукции, которую поглощают представители подрастающего поколения. В жизни современного подростка большое значение имеют ролевые групповые компьютерные онлайн-игры типа “MMORPG”, “MUD”, в которые одновременно играют несколько подростков, включённых в виртуальный мир приключений со значимыми ролевыми позициями в психологически захватывающих сюжетах из мира фантазии. Играя, подросток становится героем уникального события. В игре он становится субъектом деятельности, самостоятельно конструирующим совместное смысловое пространство [1; 8]. Разработчики компьютерных игр создают большое количество виртуальных персонажей, и играющий сам может выбрать, кем играть, и с какими геймерами общаться. Следует отметить, что в данный момент большой популярностью пользуются игры, в которых автором может стать сам геймер. Поэтому можно наблюдать рост субъектности современного подростка.

Имеет место общественная дискуссия о положительном или отрицательном влиянии компьютерных онлайн-игр на психику и поведение современного подростка [5; 15]. К положительным эффектам компьютерных игр можно отнести то, что подростки демонстрируют более высокую скорость принятия решений, лучшую способность к параллельному выполнению нескольких задач (многозадачность), они более успешны в задачах, связанных со стратегическим планированием. У них также лучше развиты «пространственные способности» (или “spatial abilities” – «способности ориентироваться в пространстве»), способности мысленно визуализировать объекты, решать задачи на мысленное вращение, представлять сложные пространственные конфигурации объектов. В трудах многих отечественных исследователей указано, что компьютерные игры улучшают моторику и концентрацию внимания, а также способствуют развитию творческих способностей. Компьютерные игры помогают развивать креативность, критическое мышление, а также они

являются важным составляющим в процессе обучения [10; 11].

С другой стороны, отмечается и негативное влияние игр на психику и поведение подростков: чаще наблюдаются симптомы дефицита внимания и гиперреактивности, повышенная импульсивность поведения, снижение произвольной концентрации внимания и долговременного запоминания. В работах, рассматривающих отрицательное влияние компьютерных игр, психологи отмечают особый вид феномена игровой зависимости – проблему компьютерной игровой зависимости [16]. Авторами определяется роль её личностных и социальных предпосылок, изучаются способы избавления от данной игровой зависимости. Ю. В. Фомичева [14] считает, что существуют индивидуально-психологические предпосылки к развитию интереса к компьютерным играм, при этом, чем дольше человек увлекается играми, тем сильнее становится зависимость между индивидуальными особенностями и игровой активностью. С. Н. Ениколопов [6], А. Н. Волков [2] и др. в своих трудах затрагивают проблему агрессивности в компьютерных играх, их влияния на психическое состояние играющего. В связи с этим в настоящее время участились случаи обращения родителей за помощью к психологам и психотерапевтам [13]. В России и за рубежом открыты специализированные клиники для лечения «геймеров» (патологических игроков) [9].

Влияние онлайн игр на познавательную деятельность подростков зависит от типа предпочитаемых игр. Причём неверно считать, что существует влияние компьютерных игр «вообще» на

когнитивное развитие подростков. Оно является либо «положительным», либо «отрицательным».

В зависти от типа предпочитаемых игр могут развиваться различные когнитивные способности [12]. По словам Л. С. Выготского, игра – это переработка пережитых впечатлений, построение на их основе новой действительности, которая отвечает запросам и влечениям самого ребёнка [4, с 7].

Увлечённость онлайн-играми можно рассматривать как бегство от реальности. Подросток не может удовлетворить свои потребности в реальной жизни, поэтому ищет различные способы реализации познавательных мотивов в виртуальном мире. Поэтому активно исследуется проблема связи игровой активности с дисфункциональностью детско-родительских отношений и нарушениями взаимодействия со сверстниками [3, 11, 14]. Перечисленные авторы в своих исследованиях выявили связь чрезмерной увлечённости видеоиграми с неадекватной самооценкой и нарушением коммуникации со сверстниками и родителями. И. А. Ершова, Т. А. Чудинов М. Е. Пермькова исследовали эмоциональные состояния подростков, увлечённых компьютерными играми, и показали, что у большинства подростков, чрезмерно зависимых от таких игр, без объективных причин снижен общий фон настроения, который не улучшается после игры. Игровые аддикты испытывают устойчивую потребность в игре, но вместе с тем не могут полностью удовлетвориться ею, поэтому находятся в состоянии фрустрации [7].

**Объект исследования:** индивидуально-психологические особенности подростков.

**Предмет исследования:** индивидуально-психологические особенности подростков с разными предпочтениями в компьютерных играх.

**Общая гипотеза исследования:** подростки с разными предпочтениями в компьютерных играх характеризуются следующими индивидуально-психологическими особенностями: при выраженном интересе к играм, связанным с достижениями, подростки характеризуются зависимостью, подчинённостью, подозрительностью, эгоистичностью и доминированием в межличностных отношениях.

**Эмпирическая выборка:** 60 подростков в возрасте от 14 до 15 лет. Анализ данных анкеты, целью которой было выявление характера игровой активности, позволяет сказать о предпочтении подростками компьютерных игр, в зависимости от их видов: онлайн или оффлайн: подростки, играющие в онлайн-игры, отдают предпочтение соревновательным жанрам «королевской битвы» (“Fortnite”, “Apex” и т. д.) и “МОБА” / “Multiplayer Online Battle Arena” (“Dota 2”, «Лига легенд»).

Эмпирическое исследование индивидуально-психологических различий, проведённое по опроснику «Подростки о родителях» (в адаптации Л. И. Вассерманова, И. А. Горьковой, Е. Е. Роминициной) показало, что для данной выборки подростков ( $n=60$ ) характерно оценивать отношение к себе отца прежде всего как позитивное (шкала позитивного интереса преобладающая). Данный факт говорит о том, что подростки склонны видеть отца как человека, строящего отношение с детьми не с позиции грубой силы и декларирования догм поведения, а

при помощи доверительных отношений и теплоты. Такие отцы готовы к открытому диалогу, могут принять и понять позицию ребёнка. Однако отцы не склонны направлять своих детей в русло заданных обществом социальных норм и морали, о чём говорит шкала директивности, имеющая наименьшее значение. Данный образ отца не лишён отстранённости, он не склонен первым замечать интересы и результат деятельности своих детей, пока те сами не начнут взаимодействие с отцом. Обо всём этом говорит шкала автономности, находящаяся на третьем месте.

Несмотря на то, что выше описана позитивная фигура отца, к ней относится и негативная составляющая, проявляющаяся в тенденции воспитать «идеального» ребёнка. О данной тенденции говорит шкала враждебности. Однако данный параметр не носит постоянного характера и является лишь возможной реакцией, о чём говорит шкала непоследовательности, по своей выраженности находящаяся в примерно том же значении.

В итоге фигура отца для выборки выглядит всё же именно позитивной, т. к. шкала позитивного интереса наиболее сильно выражена, а шкалы враждебности и непоследовательности находятся на примерно одинаковом уровне, а по выраженности ниже. Шкала автономности находится в примерно том же диапазоне, что и предыдущие две шкалы. Всё это позволяет построить образ отца как немного отстранённого, но позитивного, выстраивающего доверительные отношения со своими детьми, однако всё же склонного время от времени прибегнуть к жёстким мерам.

Для данной выборки подростков ( $n=60$ ) фигура матери представляется как дружелюбная, не склонная к излишней агрессии и властности, однако проявляющая свою заботу с навязыванием ребёнку вины, т. к. она «жертвует всем для него». Такая мать также пытается исключить неправильное, с её точки зрения, поведение ребёнка, так как её статус и самовыражение она строит именно через воспитание.

В отношении остальных шкал наблюдается примерно такая же картина, как и в случае оценки отца: рядом идущие автономность и непоследовательность. Однако в данном случае шкала враждебности более выражена. Всё это может говорить о том, что мать может проявлять строгость и подозрительность. Но, как и в случае с фигурой отца, всё же в первую очередь образ матери представляется позитивным, хоть и не лишённым тенденции к внушению вины и периодической враждебности.

Стоит отметить, что все вышеприведённые характеристики стоит воспринимать с позиции их значений относительно нормы, т. к. отрицательные качества и отца, и матери находятся в слабой выраженности.

«Диагностика межличностных отношений» (Т. Лири) показала, что подростки ( $n=60$ ) более склонны к лидерству, независимости мнения и готовности отстаивать его при конфликте интересов. Однако в контексте данной методики наибольшей значимостью обладают доминирование и дружелюбие, а проявление агрессивной конкурентной позиции препятствует успешной совместной деятельности.

Методика исследования самооценки личности (С. А. Будасси) выявила, что

у 6 подростков ( $n=60$ ) – заниженная самооценка по невротическому типу. У большинства подростков самооценка завышена: у 30 ( $n=60$ ) подростков самооценка завышена по невротическому типу, у 24 ( $n=60$ ) – адекватно завышена.

Подростки, отметившие, что играют в оффлайн-игры более 3 часов, указали, что их интересуют такие виды игр, как серия “DarkSouls”, а также гоночные симуляторы. Эти игры не объединены одним жанром, однако их роднит (как между собой, так и с указанными выше онлайн-играми) то, что это игры, ориентированные в первую очередь не на сюжет и прохождение как самоцель, а на сложный геймплей, где прохождение этапов игры является показателем умения. Подростки, играющие на мобильных устройствах, указали типы игр, которые можно отнести к так называемому жанру «убийц времени», суть которых – скоротать время в поездках.

Вышеописанные данные позволяют разделить выборку на 2 части: 35 подростков ( $n=60$ ), вовлечённых в игровую деятельность (проводящих достаточно много времени за игрой (более 3 часов) и предпочитающих игры, где целью является достижение некоего результата, будь то выигрыш в соревновательном матче или прохождение сложного этапа игры) и 25 подростков ( $n=60$ ), не вовлечённых (играющих редко, не более 3 часов в сутки).

Данное деление общей выборки подростков на отдельные группы дало возможность не только проанализировать индивидуально-психологические различия между ними, но и подтвердить или опровергнуть поставленные гипотезы. Для проверки данных предположений использован критерий Манна-Уитни, который позволил ста-

Таблица 1 / Table 1

**Оценка межгрупповых различий индивидуально-психологических особенностей по показателям детско-родительских отношений с отцом по критерию Манна-Уитни / Assessment of intergroup differences in individual psychological characteristics according to the indicators of child-parent relations with the father according to the Mann-Whitney criterion**

Нулевая гипотеза	Критерий	Значимость	Решение
Распределение враждебности является одинаковым для подгрупп	Критерий U Манна-Уитни для независимых выборок	<b>,001</b>	нулевая гипотеза отклоняется
Распределение позитивного интереса является одинаковым для подгрупп	Критерий U Манна-Уитни для независимых выборок	<b>,005</b>	нулевая гипотеза отклоняется

*Примечание:* переменные, по которым имеются значимые различия между группами ( $p < 0,05$ ), выделены в таблице жирным курсивом.

Таблица 2 / Table 2

**Оценка различий индивидуально-психологических особенностей межгрупповых различий по показателям детско-родительских отношений с матерью по критерию Манна-Уитни / Assessment of differences in individual psychological characteristics of intergroup differences in indicators of child-parent relations with the mother according to the Mann-Whitney criterion**

Нулевая гипотеза	Критерий	Значимость	Решение
Распределение <b>враждебности</b> является одинаковым для подгрупп	Критерий U Манна-Уитни для независимых выборок	<b>,004</b>	Нулевая гипотеза отклоняется
Распределение <b>позитивного интереса</b> является одинаковым для подгрупп	Критерий U Манна-Уитни для независимых выборок	<b>,000</b>	Нулевая гипотеза отклоняется

*Примечание:* Переменные, по которым имеются значимые различия между группами ( $p < 0,05$ ), выделены в таблице жирным курсивом.

статистически подтвердить или опровергнуть достоверность различий между группами подростков, вовлечённых 35 ( $n=60$ ) и 25 ( $n=60$ ) не вовлечённых в игровую деятельность.

Далее был проведён анализ межгрупповых различий индивидуально-психологических особенностей подростков по опроснику «Подростки о родителях» (в адаптации Л. И. Вассерманова, И. А. Горьковой, Е. Е. Роминициной) с помощью критерия U Манна-Уитни.

Из таблицы 1 видно, что асимптотическая значимость на уровне ниже 0,05 наблюдается в двух случаях: враждебность и позитивный интерес в показателях межгрупповых различий детско-родительских отношений с отцом с использованием критерия Манна-Уитни. Это говорит о том, что по данным шкалам между группами вовлечённых 35 ( $n=60$ ) и 25 ( $n=60$ ) не вовлечённых в игровую деятельность подростков существует статистически значимое различие.

Таблица 3 / Table 3

**Оценка межгрупповых различий по показателям методики «Диагностика межличностных отношений Лири» с использованием критерия Манна-Уитни (Manna-Whitney U-test) / Assessment of intergroup differences according to the indicators of the Leary Interpersonal Relations Diagnostics Methodology using the Mann-Whitney U-test**

Нулевая гипотеза	Значимость (Критерий U Манна-Уитни для независимых выборок)	Решение
Распределение октаны «авторитарный» является одинаковым для подгрупп	0,004	Нулевая гипотеза отклоняется
Распределение октаны «эгоистичный» является одинаковым для подгрупп	0,001	Нулевая гипотеза отклоняется
Распределение октаны «агрессивный» является одинаковым для подгрупп	0,027	Нулевая гипотеза отклоняется
Распределение октаны «подозрительный» является одинаковым для подгрупп	0,020	Нулевая гипотеза отклоняется
Распределение октаны «подчиняемый» является одинаковым для подгрупп	0,000	Нулевая гипотеза отклоняется
Распределение октаны «зависимый» является одинаковым для подгрупп	0,048	Нулевая гипотеза отклоняется
Распределение октаны «дружелюбный» является одинаковым для подгрупп	0,005	Нулевая гипотеза отклоняется
Распределение октаны «альтруистический» является одинаковым для подгрупп	0,006	Нулевая гипотеза отклоняется
Распределение параметра «доминирование» является одинаковым для подгрупп	0,001	Нулевая гипотеза отклоняется
Распределение параметра «дружелюбие» является одинаковым для подгрупп	0,002	Нулевая гипотеза отклоняется

В таблице 2 представлена оценка межгрупповых различий по показателям детско-родительских отношений с матерью с использованием критерия Манна-Уитни.

Из таблицы 2 видно, что асимптотическая значимость на уровне ниже 0,05 наблюдается в двух случаях: враждебность и позитивный интерес показателей межгрупповых различий детско-родительских отношений с матерью с использованием критерия Манна-Уитни.

Данные шкалы непосредственно показывают, что подростки воспринимают отношения с родителями как тёплые,

доверительные, либо же как авторитарные и деспотичные. Учитывая статистически достоверные различия по данным шкалам, можно сделать вывод о частичном подтверждении первой гипотезы исследования: *подростки, отношение родителей к которым характеризуется выраженными враждебностью и недостатком позитивного интереса, склонны проводить свободное время в играх, связанных с достижениями.*

Далее рассмотрим результаты статистического анализа методики «Диагностика межличностных отношений Лири» (табл. 3).



Как видно из приведённых выше данных, по всем октанам наблюдается статистически значимое различие. Эти данные позволяют сделать вывод о частичном подтверждении второй гипотезы исследования: *подростки с преобладанием подозрительности, эгоистичности и доминирования в межличностных отношениях склонны проводить свободное время в играх, связанных с достижениями.*

При статистическом анализе результатов методики «нахождение количественного выражения уровня самооценки по Будасси» статистически значимого различия найдено не было, что позволяет сделать вывод об опровержении третьей гипотезы исследования.

### Выводы

1. Подростки, к которым отношение родителей характеризуется выраженными враждебностью, непоследовательностью и недостатком позитивного интереса, склонны проводить свободное время в играх, связанных с достижениями. Показатели «подчиняемость» и «зависимость» свойственны группе не вовлечённых в видеоигровую деятельность подростков. У не вовлечённых в компьютерные игры выше показатели позитивного интереса со стороны обоих родителей, а у вовлечённых – враждебности.

2. Исследование самооценки групп вовлечённых и невовлечённых подростков не выявило достоверных различий. При этом у обеих групп самооценка находится на одинаковом уровне выраженности – завышенном по невротическому типу.

3. Подростки с преобладанием зависимости, подчинённости, подозрительности, эгоистичности и доминиро-

вания в межличностных отношениях склонны проводить свободное время в компьютерных играх, направленных на личные достижения.

### Заключение

В отношении подростков авторы выделяют детско-родительские отношения, которые влияют на тенденцию излишнего проведения времени за видеоиграми. В проведённом исследовании было выявлено, что наибольший вклад в формирование тенденции к излишней видеоигровой деятельности подростков вносят такие факторы, как выраженная враждебность родителей к подросткам и недостаточный позитивный интерес. В контексте отношений со сверстниками такими факторами являются доминирование, подозрительность и эгоистичность.

Однако, несмотря на то, что многими авторами указывается влияние самооценки на проводимое время за видеоиграми, а именно её завышенный или заниженный уровень, в данном исследовании этот факт отражения не нашёл: у подростков, увлечённых компьютерной игрой и не увлечённых, уровень самооценки – завышенный, тогда как у подростков с адекватной самооценкой было отмечено отсутствие потребности в самоутверждении или в принятии чужой роли. Они предпочитают проводить время с семьёй и сверстниками и спокойно относятся к компьютерным играм. Самооценка связана с успешностью деятельности подростка и его социально-психологическим статусом в коллективе. В случае заниженной или, наоборот, завышенной самооценки подросток для «разрядки» или же для ассоциации

себя с сильным героем склонен проводить время за видеоиграми.

Проживание в виртуальном мире позволяет подросткам чувствовать собственную силу, способствующую социальному успеху.

Чрезмерное увлечение компьютерными играми связано с исчезновением разновозрастных «дворовых» компаний. Сведение общения со сверстниками к минимуму привело к возникновению ситуации, в которой единственной игрой, которую подросток может освоить самостоятельно, становится компьютерная игра. Особенно заметно это стало в период самоизоляции в пандемию. В современном обществе очень слабо развита и представлена субкультура «дворовых» игр, и это лишает подростков одного из источников межличностной коммуникации со сверстниками. Компьютер на этом фоне становится удобным «другом»: в отличие от реально существующего одноклассника, компьютер всегда доступен и по-

зволяет общаться с онлайн-пользователями, с его помощью легко наладить и также легко прекратить коммуникацию, если разговор станет неприятным.

Авторами статьи были отмечены следующие психологические рекомендации для родителей подростков «группы риска формирования компьютерной зависимости»:

– знать виды игр, в которые играет подросток, и контролировать те игры, которые вызывают реакции раздражительности и излишней возбудимости;

– ориентировать подростков на онлайн-игры, развивающие когнитивную сферу личности и способствующие формированию положительной мотивации к общественно-полезной деятельности;

– установить специальные сетевые фильтры программного обеспечения для временного ограничения компьютерных онлайн-игр.

*Статья поступила  
в редакцию 04.08.2021.*

## ЛИТЕРАТУРА

1. Войскунский А. Е., Петренко В. Ф., Смылова О. В. Мотивация хакеров: психосемантическое исследование // Психологический журнал. 2003. Т. 24. № 1. С. 104–118.
2. Волков А. Н. Стратегии преодоления Интернет-зависимости в подростковой среде // Феноменология и профилактика девиантного поведения: материалы Всерос. науч.-практ. конф., Краснодар, 8 декабря 2016 г. / под ред. А. А. Тагановой, С. А. Павловой, И. С. Нестеренко, Н. А. Деевой, А. С. Бондаренко, А. С. Осиповой. Краснодар, Краснодарский университет МВД России, 2008. С. 144–150.
3. Воробьева К. А. Воздействие демонстрации в СМИ сцен насилия на развитие личности подростков // Воспитание школьников: теоретический и научно-методический журнал. 2019. № 5. С. 37–43.
4. Выготский Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка / Хрестоматия по детской психологии от младенца до подростка. – М.: Московский психолого-социальный институт, 2005. 656 с.
5. Грушина А. А., Данилова М. В. Влияние СМИ на личность подростка // Молодой учёный. 2018. № 3 (189). С. 162–164.
6. Ениколопов С. Н. Массовая коммуникация и проблема насилия [Электронный ресурс] // Экология и жизнь. URL: <http://www.ecolife.ru/zhurnal/articles/25570/> (дата обращения: 11.07.2021).

7. Ершова И. А., Чудинов Т. А., Пермякова М. Е. Личностные особенности подростков с разными стадиями компьютерной зависимости // Известия Уральского федерального университета. Серия 1: проблемы образования, науки и культуры. 2016. № 2. С. 91–98.
8. Кочетков Н. В., Воложаева Е. Н. Взаимосвязь увлечённости онлайн-играми и мотивации к обучению разностатусных школьников // Психологическая наука и образование. 2021. Т. 26. № 4. С. 34–42.
9. Макалатия А. Г., Матвеева Л. В. Субъективные факторы притягательности компьютерных игр для детей и подростков // Национальный психологический журнал. 2017. № 1 (25). С. 15–24.
10. Мишина М. М., Григорьева С. И., Губанов А. В. Интернет-зависимость и переживание одиночества современным молодым человеком // Гуманитарное пространство. 2018. Т. 7. № 3. С. 504–514.
11. Пахомова В. Г. Детско-родительские отношения как фактор развития игровой активности младшего школьника в поле игровой виртуальной реальности // Российский психологический журнал. 2016. №1. С. 105–112.
12. Собкин В. С., Евстигнеева Ю. М. Особенности интереса учащихся к компьютерным играм: жанровые предпочтения // Социальные и психологические последствия применения информационных технологий: материалы международной интернет-конференции. Москва, 20 марта 2001 г. / под ред. А. Е. Войскунского. М.: Моск. общ. науч. фонд, 2001. С. 26–35.
13. Фальков А. И. Ребёнок и компьютер // Новые исследования в психологии и возрастной физиологии. 2000. № 4. С. 14.
14. Фомичева Ю. В., Шмелев А. Г., Бурмистров И. В. Психологические корреляты увлечённости компьютерными играми // Вестник МГУ. Серия 14: Психология. 1991. № 3. С. 27–39.
15. Grusser S. M., Thalermann R., Griffiths M. D. Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? // *CyberPsychology & Behavior*. 2007. Vol. 10. № 2. P. 290–292.
16. Schutter B. D. Never too old to play: The appeal of digital games to an older audience // *Games and Culture*. 2011. Т. 6. № 2. P. 155–170.

## REFERENCES

1. Vojskunsij A. E., Petrenko V. F., Smyslova O. V. [Motivation of hackers: psycho-semantic research]. In: *Psichologicheskij zhurnal* [Psychological Journal], 2003, vol. 24, no. 1, pp. 104–118.
2. Volkov A. N. [Strategies for overcoming Internet addiction in adolescents]. In: Taganova A. A., Pavlova S. A., Nesterenko I. S., Deeva N. A., Bondarenko A. S., Osipova S. A., ed. *Fenomenologiya i profilaktika deviantnogo povedeniya: materialy Vseros. nauch.-prakt. konf. Krasnodar, 8 dekabrya 2016 g.* [Phenomenology and prevention of deviant behavior: materials of the All-Russian. scientific-practical conf. Krasnodar, December 8, 2016]. Krasnodar, Krasnodar University of the Ministry of Internal Affairs of Russia Publ., 2008, pp. 144–150.
3. Vorobëva K. A. [The impact of the demonstration of scenes of violence in the media on the development of the personality of adolescents]. In: *Vospitanie shkol'nikov: teoreticheskij i nauchno-metodicheskij zhurnal* [Education of schoolchildren: theoretical and scientific-methodical journal], 2019, no. 5, pp. 37–43.
4. Vygotskij L. S. *Igra i eyo rol' v psihicheskom razvitii rebyonka* [Game and its role in the mental development of a child] // *Hrestomatiya po detskoj psihologii ot mladenca do podroстка*

- [Reader on child psychology from infant to adolescent]. Moscow, Moscow Psychological and Social Institute Publ., 2005. 656 p.
5. Grushina A. A., Danilova M. V. [Influence of the media on the personality of a teenager]. In: *Molodoj uchyonyj* [Young Scientist], 2018, no. 3 (189), pp. 162–164.
  6. Enikolopov S. N. [Mass communication and the problem of violence] [Electronic source]. In: *Ekologiya i zhizn'*. Available at: <http://www.ecolife.ru/zhurnal/articles/25570/> (accessed: 11.07.2021).
  7. Ershova I. A., Chudinov T. A., Permyakova M. E. [Personal characteristics of adolescents with different stages of computer addiction]. In: *Izvestiya Ural'skogo federal'nogo universiteta. Seriya 1: problemy obrazovaniya, nauki i kul'tury* [News of the Ural Federal University. Series 1: problems of education, science and culture], 2016, no. 2, pp. 91–98.
  8. Kochetkov N. V., Volozhaeva E. N. [The relationship between enthusiasm for online games and motivation for teaching students of different status]. In: *Psihologicheskaya nauka i obrazovanie* [Psychological Science and Education. 2021], 2021, vol. 26, no. 4, pp. 34–42.
  9. Makalatiya A. G., Matveeva L. V. [Subjective factors of attractiveness of computer games for children and adolescents]. In: *Nacional'nyj psihologicheskij zhurnal*, 2017, no. 1 (25), pp. 15–24.
  10. Mishina M. M., Grigor'eva S. I., Gubanov A. V. [Internet addiction and the experience of loneliness by a modern young person]. In: *Gumanitarnoe prostranstvo* [Humanitarian space], 2018, vol. 7, no. 3, pp. 504–514.
  11. Pahomova V. G. [Child-parent relations as a factor in the development of play activity of a younger student in the field of virtual reality play]. In: *Rossijskij psihologicheskij zhurnal* [Russian psychological journal], 2016, no. 1, pp. 105–112.
  12. Sobkin B. C., Evstingeeva Yu. M. [Peculiarities of students' interest in computer games: genre preferences]. In: Vojskunskaa I. I., ed. *Social'nye i psihologicheskie posledstviya primeneniya informacionnyh tekhnologij: materialy mezhdunarodnoj internet-konferencii. Moskva, 20 marta 2001 g* [Social and psychological consequences of the use of information technologies: materials of an international Internet conference]. Moscow, Moscow general scientific foundation Publ., 2001, pp. 26–35.
  13. Fal'kov A. I. [Child and computer]. In: *Novye issledovaniya v psihologii i vozrastnoj fiziologii* [New research in psychology and developmental physiology], 2000, no. 4, p. 14.
  14. Fomicheva Yu. V., Shmelev A. G., Burmistrov I. V. [Psychological correlates of enthusiasm for computer games]. In: *Vestnik MGU. Seriya 14: Psihologiya* [Bulletin of Moscow State University. Series 14: Psychology], 1991, no. 3, pp. 27–39.
  15. Grusser S. M., Thalermann R., Griffiths M. D. Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? In: *CyberPsychology & Behavior*, 2007, vol. 10, no. 2, pp. 290–292.
  16. Schutter B. D. Never too old to play: the appeal of digital games to an older audience. In: *Games and Culture*, 2011, vol. 6, no. 2, pp. 155–170.

---

### ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

*Мишина Марина Михайловна* – доктор психологических наук, профессор общей и педагогической психологии Московского государственного областного университета;  
e-mail: [mishinamm@yandex.ru](mailto:mishinamm@yandex.ru); ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9348-7804>

*Воробьева Ксения Андреевна* – кандидат психологических наук, доцент, доцент кафедры психологии личности Института психологии имени Л. С. Выготского Российского государственного гуманитарного университета;  
e-mail: [kseniaprimavera@mail.ru](mailto:kseniaprimavera@mail.ru); ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-9244-9336>

### INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

*Marina M. Mishina* – Dr. Sci. (Psychology), Prof., Department of General and Educational psychology, Moscow Region State University;

e-mail: mishinamm@yandex.ru; ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9348-7804>

*Ksenia A. Vorobyeva* – Cand. Sci. (Psychology), Assoc. Prof., Department of Personality Psychology, Vygotsky Institute of Psychology, Russian State University for the Humanities;

e-mail: kseniaprimavera@mail.ru; ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-9244-9336>

---

### ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ

Мишина М. М., Воробьева К. А. Индивидуально-психологические особенности подростков с разными предпочтениями в компьютерных играх // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Психологические науки. 2021. № 4. С. 145–157.

DOI: 10.18384/2310-7235-2021-4-145-157

### FOR CITATION

Mishina M. M., Vorobyeva K. A. Individual psychological characteristics of adolescents with different preferences in computer games. In: *Bulletin of the Moscow Region State University. Series: Psychological Sciences*, 2021, no. 4, pp. 145–157.

DOI: 10.18384/2310-7235-2021-4-145-157