
ЮРИДИЧЕСКАЯ ПСИХОЛОГИЯ И ПСИХОЛОГИЯ БЕЗОПАСНОСТИ LEGAL PSYCHOLOGY AND PSYCHOLOGY OF SAFETY

Специфика изучения игрового процесса в видеоиграх и его связи с агрессией в зарубежных исследованиях

Пономарева Е.С.

*Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ),
г. Москва, Российская Федерация*

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1899-9807>, e-mail: esp_st@mail.ru

Рассматривается проблема построения исследования увлеченности видеоиграми и агрессии. В качестве возможного пути преодоления существующих противоречий в результатах исследований представляется важным изучать указанную связь с учетом особенностей игровой деятельности. Это обусловлено тем, что видеоигра не является точной моделью реальной действительности. Она основана на иной, существенно упрощенной системе правил, и обладает условным характером. Таким образом, подчеркивается важность сбора информации о психологическом аспекте игрового процесса, в частности, об особенностях рефлексии игрового опыта и об особенностях поведения в игре. Цель настоящего обзора — выявить специфику построения исследований, направленных на изучение проблемы реализации игрового процесса в видеоиграх и агрессии в соотношении со спецификой игровой деятельности. В немногочисленных публикациях, уделяющих внимание психологической составляющей игрового процесса, часто рассматриваются ее отдельные аспекты (восприятие фрустрирующих игровых событий, реалистичность игрового пространства и вовлеченность в игровой контекст) без учета специфики игры. В дальнейших исследованиях планируется подробнее остановиться на изучении специфики переработки получаемого игрового опыта и его отражения на избираемых тактиках игры.

Ключевые слова: видеоигры, агрессия, игровая деятельность, игровой процесс, рефлексия игрового опыта.

Благодарности. Автор выражает благодарность своему научному руководителю Н.В. Богданович за рекомендации по подготовке содержания статьи.

Для цитаты: Пономарева Е.С. Специфика изучения игрового процесса в видеоиграх и его связи с агрессией в зарубежных исследованиях [Электронный ресурс] // Современная зарубежная психология. 2024. Том 13. № 3. С. 133—142. DOI: <https://doi.org/10.17759/jmfp.2024000001>

Specificity of the Study of Gameplay in Video Games and its Link with Aggression in International Studies

Ekaterina S. Ponomareva

*Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1899-9807>, e-mail: esp_st@mail.ru*

The article addresses the problem of designing a research model applicable to study of enthusiasm for video games and aggression. As a possible way to overcome the existing contradictions in the research results, it is important to study this interplay, taking into account the features of play activity. Video game is not an accurate model of reality. It is based on a different, significantly simplified system of rules, and has a conventional nature. Thus, it seems important to go on collecting information concerning the psychological aspects of the game process, especially the ones, connected with the reflection of the play experience and the features of behavior in the game. The purpose of this review is to identify the specificity of designing studies aimed at investigating the problem of the implementation of the game process in video games and aggression in relation to the specificity of play activity. In few publications that pay attention to the psychological components of the gameplay its individual aspects (perception of frustrating game events, realism of the game space and involvement in the game context) are often

discussed without taking into account the specificity of the game. In perspective we intend to particularize the specificity of processing the play experience, namely, the way it reflects in the chosen game tactics.

Keywords: video games, aggression, play activity, gameplay, play experience reflection.

Acknowledgements. The author is grateful to her research advisor N.V. Bogdanovich for the article content preparation recommendations.

For citation: Ponomareva E.S. Specificity of the Study of Gameplay in Video Games and its Link with Aggression in International Studies. *Sovremennaya zarubezhnaya psikhologiya = Journal of Modern Foreign Psychology*, 2024. Vol. 13, no. 3, pp. 133—142. DOI: <https://doi.org/10.17759/jmfp.2024000001> (In Russ.).

Введение

На фоне достаточно большого опыта исследования видеоигр в психологии, как отдельная тема, выделяется взаимосвязь увлеченности видеоиграми и склонности к агрессии. Социальная значимость этой проблемы задокументирована в резолюции «APA Resolution on Violent Video Games» Американской психологической ассоциации. Внимание сфокусировано на возможных рисках, в основном связанных с контентом видеоигр [9]. Несмотря на это, рассматриваемая тема остается дискуссионной, так как ученые сталкиваются с вызовами, подразумевающими необходимость переосмыслить противоречия, которые обнаруживаются в результатах исследований. Наиболее часто обсуждаются теоретико-методологические аспекты указанной проблемы, в частности особенности построения дизайна исследований. Например, в рамках обсуждения характерных ограничений в исследованиях К.А. Андерсон (C.A. Anderson) и Б.Дж. Бушман (B.J. Bushman) обращают внимание на такие моменты, как неточности в моделировании игровых ситуаций в видеоиграх; отбор переменных, характеризующих агрессию; особенности статистической обработки полученных данных; риски, связанные с некорректной интерпретацией данных [12]. Два последних момента также отмечает в своих публикациях К.Дж. Фергюсон (C.J. Ferguson) [20; 21]. Помимо этого, необходимо отметить наличие у него замечаний в отношении подбора экспериментальных методик для получения данных об агрессивных тенденциях [20; 21], а также критических комментариев по поводу слабой доказательности положений концепции «Общая модель агрессии» («*General Aggression Model*» — *GAM*), активно продвигаемой К.А. Андерсоном. Концепция *GAM* предполагает, что игра в видеоигры с насильственным контентом приводит к усвоению моделей агрессивного поведения и, как следствие, к проявлению агрессивных тенденций в реальности. В качестве более убедительной альтернативы К.Дж. Фергюсон и его коллеги отмечают гипотезу о фрустрации [35], которую, в частности, разрабатывал Э. Пшибыльски (A. Przybylski), основываясь на концепции «Теория самодетерминации» («*Self-determination theory*» — *SDT*) [14]. В рамках гипотезы о фрустрации считается, что склонность к агрессии повышается в результате переживания фрустрации в видеоигре, а не ввиду наличия насильственного кон-

тента. Э. Пшибыльски, опираясь на концепцию *SDT*, уточняет, что наиболее значимым фактором риска является фрустрация потребности в чувстве компетентности, выражающейся в подтверждении собственной эффективности. В качестве второй альтернативы К.Дж. Фергюсон предлагает разработанную им «Катализаторную модель» («*Catalyst model*») [21; 36], в рамках которой отрицается причинно-следственная связь между увлеченностью видеоиграми с насильственным контентом и склонностью к агрессии; допускаются случаи, при которых более агрессивные пользователи чаще отдают предпочтение видеоиграм с насильственным контентом; продвигается необходимость изучения роли дополнительных переменных в рассматриваемой связи (например, социальных и генетических факторов) [36].

В рамках современных исследований стоит обратить внимание на еще один аспект, связанный с рассмотрением специфики видеоигр. Включенность в игровой процесс, реализация определенных действий, а также усвоение игрового опыта рассматриваются достаточно упрощенно, что находит отражение в организации сбора эмпирических данных, характеризующих особенности вовлеченности в видеоигру [4; 5]. Как правило, исследователи применяют метод опроса, подразумевающий самоотчет респондентов [5], либо рассматривают игровую сессию как целостную переменную [4; 5].

Представляется существенно важным детальное рассмотрение поведения как внешне наблюдаемой стороны игрового процесса и его психологического компонента. С одной стороны, это связано с принципами разработки видеоигр, а с другой — с особенностями реализации игровой деятельности. В статье будет использоваться определение Н. Эспозито (N. Esposito): «a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on a story» [цит. по: 4; 18]. Оно переводится как «игра, в рамках которой осуществляется игровая активность, опосредованная аудиовизуальной аппаратурой, и которая может базироваться на истории» [цит. по: 4], где «игра» (game) — это смоделированная система, структура которой задана правилами (механиками); а «игровая активность» (play) — это свободное движение в системе в соответствии с правилами [4]. Такое выделение игры (game) как системы подтверждают слова гейм-дизайнера Дж. Шелла об эндогенной ценности ее эле-

ментов [4; 31], что, в свою очередь, соотносится с представлениями о мнимой ситуации, возникающей в процессе переосмысления реальной действительности [2; 4]. Указанный момент позволяет подчеркнуть условный характер видеоигры и соотнести с таким типом игр [4], выделяемым Г.Г. Кравцовым и Е.Е. Кравцовой, как игры по правилам, в которых мнимая ситуация и правила также задаются разработчиками [2]. В этом контексте целесообразно рассматривать реализацию игровой деятельности как с внешней стороны, в плане подчинения контексту игровой ситуации, так и со стороны способности занимать в ее отношении двусубъектную позицию [4]. Двупозиционность, рассматриваемая Г.Г. Кравцовым и Е.Е. Кравцовой как главный критерий игровой деятельности [2], характеризует ее психологический аспект, позволяя специфическим образом осмыслить игровой опыт и оптимально соотнести его с реальной действительностью [4].

Следует отметить, что исследования, в которых реализовывался детальный анализ поведения во время игровой сессии или рассматривался психологический компонент игрового процесса, проводились. В качестве примера можно привести диссертационное исследование Д. Такси (D. Таху) в котором изучались особенности морального выбора в видеоиграх в соотношении со склонностью к агрессии. Данные об игровом процессе были получены с помощью авторского опросника, в рамках которого респонденты также должны были дать развернутый ответ на вопросы о причинах повторного прохождения видеоигр (в исследовании рассматривались видеоигры серий «Mass Effect», «Fable» и «Star Wars: Knights of the Old Republic») и сделанных моральных выборов. Это позволяло Д. Такси получить некоторую информацию о психологическом компоненте игрового процесса, подразумевавшем рефлексию игрового опыта [33]. Следует отметить исследование особенностей идентификации играющего с его аватаром, описанное в статье Э. Эш (E. Ash). Респонденты проводили сессию в симуляторе бокса, в ходе которой фиксировались их действия. Предполагалось, что факт совпадения расы аватара и играющего за него респондента будет влиять на его игровой процесс [5; 10]. Помимо этого, несколько исследований, где детально анализировалось игровое поведение, было кратко описано в диссертации Д. Такси [33].

Таким образом, **цель** настоящей статьи — выявление специфики построения исследований, направленных на изучение проблемы реализации игрового процесса в видеоиграх и агрессии в соотношении со спецификой игровой деятельности.

Чтобы проиллюстрировать распространенность таких исследований, был проведен поиск публикаций в зарубежных базах данных научного цитирования

«OpenAlex» и «Scopus», а также на российском информационно-аналитическом портале «Elibrary». Содержательную основу поискового запроса составили ключевые слова «play activity» («игровая деятельность») и «aggression» («агрессия»).

Следует обратить внимание на неоднозначность толкования термина «activity», используемого в формулировках поисковых запросов для платформ «OpenAlex» и «Scopus». Он соответствует русскоязычным понятиям: «деятельность» и «активность», которые, как правило, не рассматриваются как тождественные. При этом вопрос об их соотношении является дискуссионным. Например, с одной стороны, активность рассматривается как предпосылка деятельности, а с другой — как частный параметр деятельности, описывающий ее динамику [1]. В рамках статьи такая обобщенная трактовка термина «activity» представляется незначительным ограничением, так как общим моментом для точек зрения многих авторов является совместимость понятий «деятельность» и «активность». Но следует иметь в виду, что с позиций зарубежных исследователей круг явлений, соответствующий понятию «activity», достаточно широк, в то время как отечественные авторы рассматривают «деятельность» (термин включен в формулировку поискового запроса для электронного ресурса «Elibrary») более детально. Это предположительно находит отражение в подходах к построению исследований и, соответственно, в результатах поиска публикаций. По этой причине для отграничения статей по соответствующему ключевому слову были использованы автоматизированные средства баз данных научного цитирования. Отметим, что основные содержательные аспекты игровой деятельности были представлены ранее в статье. Далее, с опорой на них будут рассмотрены конкретные вопросы, поднимаемые в обозреваемых публикациях.

Полученная выборка публикаций (N = 532) была ограничена по критерию упоминания видеоигр в названиях, ключевых словах и аннотации. Наличие предварительного перечня публикаций позволило более детально их проанализировать. Учитывались следующие моменты: понятию «Video game» («Видеоигра») соответствуют синонимы «Electronic game» («Электронная игра») и «Digital game» («Цифровая игра»), оно включает частные понятия «Computer game» («Компьютерная игра») и «Online game» («Онлайн-игра»), а также всегда подразумевает в случаях, когда обсуждается игровое расстройство (код по МКБ-11: 6C51)¹. В результате были удалены публикации на историческую, современную политическую и спортивную тематику. В приоритете были психологические статьи (N = 37), посвященные рассмотрению видеоигр, а также публикации, рассматривающие психологический компонент увлеченности видео-

¹ МКБ-11. Глава 06. Психические и поведенческие расстройства и нарушения нейропсихического развития. Статистическая классификация: учебно-методическое пособие / Под общ. ред. Г.П. Костюка. М.: КДУ; Университетская книга, 2021. 430 с. DOI:10.31453/kdu.ru.91304.0143

играми и игровую деятельность. В этом обзоре будет уделено внимание публикациям, которые наиболее полно раскрывают проблематику, обозначенную в настоящей статье.

Основная часть

В рамках дальнейшего анализа публикации будут рассматриваться по темам, основанием для выделения которых будет специфика сбора данных об игровом процессе в видеоиграх с указанием превалирующего метода.

Отдельно выделены обзорные статьи — ввиду обобщения представленных в них исследований. Наиболее часто в качестве основной проблемы авторы рассматривают существующие противоречия в результатах исследований, описывающих и объясняющих негативные эффекты увлеченности видеоиграми, такие как влияние насильственного контента на агрессивные тенденции, аддиктивное поведение, обеднение социальных связей и снижение характеристик эмоционального интеллекта [11; 25; 29]. Дальнейшее рассмотрение проблемы проходит по двум следующим траекториям.

К первой можно отнести более подробное обсуждение противоречивых данных, получаемых в ходе исследований. В большей степени привлекает внимание замечание Н. Имрана (N. Imran) по поводу принятия профилактических мер при работе с рисками возникновения указанных выше эффектов. В своей статье автор ссылается на публикацию М.А. Морено (M.A. Moreno) и ее коллег, сотрудников Американской академии педиатрии (AAP) [25], представивших семейный план использования медиа «Family media use plan» [28]. Каждый компонент, входящий в состав этого инструмента, содержит краткий комментарий с объяснением его специфики и практические рекомендации по оптимизации менеджмента вовлеченности в медиaprостранство. План предназначен, в первую очередь, для людей, не обладающих специальными знаниями в области психологии [19]. Необходимо дополнительно обратить внимание на попытки объяснить отсутствие связи между частотой насильственных преступлений и увлеченностью видеоиграми с насильственным контентом. Например, Ш. Бэтти (S. Batty) предлагает ориентироваться на гипотезу о катарсисе и концепцию «Теория рутинной деятельности» («Routine activities theory» — RAT) [11].

Вторая траектория раскрывает положительные эффекты увлеченности видеоиграми. К ним относят улучшение когнитивных показателей, моторики, социальных навыков, эмоциональной компетентности [24; 32]; повышение склонности к просоциальному поведению [24; 29]; а также мотивационные факторы, которые могут стать ресурсом для организации обучения с элементами геймификации [29].

Подводя итог, следует отметить, что в фокусе внимания авторов обзоров находится факт наличия указанных выше эффектов, а также некоторые их содержательные особенности. Методы исследования осо-

бенностей игрового процесса не рассматриваются детально — уделяется внимание времени, отводимому на видеоигры, в контексте обсуждения зависимого поведения [25; 29].

Далее будет дано более детальное описание проблематики публикаций. Внимание также будет обращено на особенности исследования психологического компонента реализации игрового процесса.

Исследование увлеченности видеоиграми методом опроса

В статьях, отнесенных к этому типу, акцентируется внимание на видеоигровой зависимости [37], а также на взаимосвязи агрессии и увлеченности видеоиграми [26]. Использование метода опроса для сбора информации об особенностях реализации игрового процесса в рассматриваемых публикациях позволило выявить время, уделяемое видеоиграм [26; 37], и игровые предпочтения по бинарным признакам (предлагался выбор между однопользовательскими и многопользовательскими проектами [26], а также видеоиграми, содержащими насильственный контент и не содержащими его [30]). Следует отметить, что внимание также уделялось дополнительным переменным, таким как семейная устойчивость к факторам риска в связи с выбором насильственных или ненасильственных видеоигр [7], а также ситуация самоизоляции в период пандемии COVID-19 как фактор риска возникновения игровой зависимости [17].

Обратим внимание на то, что психологический компонент реализации игрового процесса частично рассматривается в публикации Х. Фрэнсис (H. Francis). Автор не исследует особенности рефлексии игрового опыта респондентами, но изучает их мотивацию к игре [22]. Этот момент можно рассматривать как корреспондирующий с особенностями игровой деятельности по причине того, что игровой мотив часто описывают в связи с ней [3; 6]. Также необходимо учитывать его специфический характер, заключающийся в том, что игровой мотив сфокусирован на процессе игры, а не на ее практическом результате — это внутренне мотивированная деятельность [3; 6].

Исследование Х. Фрэнсис было нацелено на выявление связи между увлеченностью соревновательными видеоиграми и склонностью к положительным или отрицательным эмоциональным реакциям. Также в этой связи рассматривался мотивационный компонент. В своей статье Х. Фрэнсис указывает на то, что включенность в соревновательные видеоигры у ряда авторов соотносится с усилением агрессивных тенденций [22]; дополнительно это положение поддерживается исследованиями К.Дж. Фергюсона и Э. Пшибыльски, проведенными в рамках проверки гипотезы о фрустрации [14; 35]. Описывая мотивационный компонент, Х. Фрэнсис пользуется концепцией SDT, на которую опирался Э. Пшибыльски [14], но Х. Фрэнсис акцентирует внимание на таких типах мотивации, как внешняя, внутренняя и отсутствие мотивации. У респондентов, которые играли чаще,

была выявлена более высокая внутренняя и внешняя мотивация, а также более высокая склонность к позитивным эмоциональным реакциям. Х. Фрэнсис обращает внимание на значимую прямую связь между выраженностью мотивации и эмоциональных реакций, как положительных, так и отрицательных [22]. Тем не менее, рассматривая результаты более детально, необходимо отметить тенденцию к более сильной связи между внутренней мотивацией и склонностью к позитивным эмоциональным реакциям, в то время как корреляция между внешней мотивацией и указанным типом эмоциональных реакций была слабой. Похожая, но более слабая тенденция наблюдается относительно негативных эмоциональных реакций (были выявлены слабые связи). Стоит указать на то, что утверждения, включенные в шкалу внутренней мотивации опросника «Шкала ситуационной мотивации» («*Situational Motivational Scale*» — *SIMS*), который использовалась Х. Фрэнсис [22], соотносятся со описанной выше спецификой игровой мотивации. Учитывая замечание Х. Фрэнсис относительно того, что негативные эмоции, получаемые во время сессии в соревновательной видеоигре, соотносятся с ситуацией проигрыша и агрессивными тенденциями [22], стоит отметить его близость к указанной выше гипотезе о фрустрации [14; 35] и обратить внимание на более выраженную разницу в типах эмоциональных реакций при внутренней мотивации, чем при внешней. Этот момент может быть интересен с точки зрения рассмотрения противоречий в результатах исследований, выстроенных на основе указанной гипотезы [35], а также в рамках анализа с позиций исследователей, изучающих способность к реализации игровой деятельности и ее специфическую мотивацию [3; 6]. Дополнительно, в целом, обратим внимание на условный характер любой игры и на построение в ней мнимой ситуации [2; 4], где все объекты и правила игры имеют эндогенную ценность, которая вне игровой ситуации не актуальна [4].

Рассмотрение сессии видеоигры как целостной переменной в эксперименте

Исследования, в которых сессия видеоигры выступает как целостная переменная, освещают в качестве основной проблемы эффекты, возникающие в результате игрового процесса. Рассматриваемые эффекты носят как позитивный, так и негативный характер и, в целом, содержательно соответствуют обозначенному выше кругу проблем.

Одним из заметных трендов, на которые следует обратить внимание, является построение объяснения эффектов вовлеченности в видеоигры с позиций психофизиологии. Так, риск игровой аддикции и повышения уровня агрессии связывают с изменениями в функционировании головного мозга, приводящим к ухудшению способности к саморегуляции [15]. С другой стороны, в лонгитюдном исследовании К.Х. Квак (К.Н. Kwak) эмпирическую поддержку получает противоположный эффект, при котором указанная спо-

собность улучшалась. Автор связал это с условиями построения экспериментальной ситуации, предполагавшими изучение влияния планирования времени, отводимого на видеоигры (респонденты составляли соответствующее расписание) [13]. Стоит отметить, что результаты, полученные К.Х. Квак, соотносятся с выводами А.А. Максимова о роли саморегуляции в снижении риска зависимости от видеоигр. А.А. Максимов также акцентирует внимание на том, что саморегуляция коррелирует с произвольностью игровой деятельности, которая развивается при условии реализации последней [3].

Положительные эффекты вовлеченности в видеоигры рассматривались, как правило, в контексте обсуждения вопросов обучения (в частности включения в него элементов геймификации) [8], улучшения когнитивных способностей [16] и развития эмоционального интеллекта [38].

Психологический аспект реализации игрового процесса затрагивался в исследованиях редко. Например, А. Диксит (A. Dixit) описывал изменения выраженности мотивов увлеченности видеоиграми (мотивы совладания, удовлетворения своих желаний, вовлеченности в игровой процесс, социальные мотивы) в лонгитюдном исследовании. В качестве независимой переменной выступало участие в сессиях видеоигры длительностью в 1 час, на протяжении 10 дней [16].

Привлекает внимание статья К.Л. Гровса (C.L. Groves), где описывалось исследование каузальной связи между контекстом видеоигры с насильственным контентом (реалистичным или нереалистичным) и агрессией. В качестве переменных, опосредующих эту связь, выступал конструкт «*fantasy tendency*» [цит. по: 23], склонность к фантазированию или увлеченность фантастикой (модератор), и вовлеченность в игровой процесс (медиатор) в рамках сессии, организованной экспериментаторами. Необходимо отметить, что К.Л. Гровс не поясняет содержание переменной «*fantasy tendency*», поэтому спектр видов деятельности, связанных с ней, может быть очень широк [23].

Результаты исследования показали, что респонденты с высоким показателем склонности к фантазированию, которых поместили в нереалистичную игровую ситуацию демонстрировали повышение уровня агрессии при высокой вовлеченности в игру. В качестве объяснительной модели, на которую опирался К.Л. Гровс, выступала концепция *GAM*. Исходя из нее, автор предполагал, что воздействие медиаконтента усиливается, если человек вовлечен в его контекст [23]. Тем не менее необходимо отметить, что сниженная реалистичность игрового пространства предположительно может подчеркивать условный характер видеоигры, а степень вовлеченности в игровой процесс — оказывать влияние на способность занять двусубъектную позицию. Стоит подчеркнуть, что принятие двусубъектной позиции в игровой деятельности может носить не симультанный, а последовательный характер (в ситуации игры принимается внутриигровая позиция, соответствующая, например, игровой роли;

после игры — позиция вне игры, предполагающая выход из игровой роли и рефлексии игрового опыта). Как правило, это более характерно для игр, в которых на первый план выходят правила, в том числе закрепляющие определенные функции за игровыми объектами, а воображаемая ситуация менее очевидна [2]. Поэтому в рамках рассматриваемого исследования были бы ценны данные о содержательных особенностях восприятия и рефлексии полученного игрового опыта.

Анализ поведения респондентов в ходе игровой сессии

Для исследований, подвергающих анализу игровой процесс, характерно существенное возрастание роли метода наблюдения, позволяющего фиксировать определенные игровые события или действия. Как указывалось ранее, они встречаются достаточно редко. Можно выделить публикацию С. Пишона (S. Pichon), в которой присутствует описание использования данных, полученных в результате наблюдения за поведением в игре. Следует отметить, что видеоигры использовались для моделирования экспериментальных ситуаций, в которых оценивалась склонность к альтруизму, а информация об особенностях увлеченности видеоиграми собиралась ранее, в ходе опросов — С. Пишон с коллегами использовали полученные базы данных для отбора респондентов. Одно из предположений авторов касалось того, что люди, предпочитающие видеоигры, обозначенные как принадлежащие жанру «экшен» (респонденты соответствующей группы играли в шутеры от 1-го и 3-го лица не менее 5 часов в неделю), будут менее склонны к альтруистическому поведению по сравнению с участниками из контрольной группы, которые играли не более часа в неделю в видеоигры указанного типа и не более 5 часов в видеоигры любого типа.

Эта гипотеза эмпирической поддержки не получила (различия между группами респондентов не были статистически значимыми), но она интересна тем, что для оценки склонности к альтруизму применялись игра «Диктатор» и видеоигра «The Zurich prosocial game», разработанные как методики для проведения экспериментов. Информация, полученная в ходе интерпретации данных о решениях, принятых респондентами в играх (передача части очков другому участнику в игре «Диктатор» и помощь другому участнику в преодолении пути в видеоигре «The Zurich prosocial game»), использовалась для характеристики склонности к проявлению альтруизма. Дополнительно экспериментаторы сообщали респондентам, что очки, заработанные во время игровых сессий, будут конвертированы в реальные деньги и переданы им [34].

Комментируя представленные методики, можно отметить типичные для лабораторных экспериментов ограничения, касающиеся невозможности распространения полученных данных на широкий круг реальных ситуаций. Важным аспектом ситуаций, смоделированных С. Пишоном и коллегами, является акцентирование внимания респондентов на реальном вознаграждении, которое они получают после игр и которое

будет зависеть от их результатов. Можно предположить, что этот момент позволяет в некоторой степени преодолеть условный характер игр ввиду актуализации внешнего относительно игровой ситуации мотива и тем самым немного приблизить экспериментальные ситуации к действительности. Но для обоснования этого предположения целесообразен учет особенностей осмысления респондентами полученного опыта.

Ограничения статьи

Необходимо подчеркнуть, что настоящая статья не является систематическим обзором, несмотря на то, что содержит его элементы в плане поиска, отбора и сортировки анализируемых публикаций по тематическим группам. Основной задачей, для решения которой были включены указанные элементы, было получение перечня публикаций, соответствующих проблематике настоящей статьи, для их последующего содержательного анализа.

Таким образом, в качестве ограничений следует отметить ряд методологических аспектов, которые могли внести искажения в репрезентативность полученной выборки публикаций: наличие различий в перечнях типов публикаций, по которым проводился поиск на разных платформах (в поисковом запросе для «Scopus» не обозначались типы статей; в «OpenAlex» поиск проводился среди типов публикаций «статья» («article») и «обзор» («review»), на «Elibrary» — среди типов публикаций «статьи в журналах» и «материалы конференций»); отсутствие контроля качества отбираемых статей.

Упомянутые искажения представляются малозначительными относительно цели настоящей статьи. Но в случае постановки цели, предполагающей количественный анализ выборки публикаций, возможное снижение ее репрезентативности, как следствие указанных методологических допущений, представляется существенным и требует контроля.

Заключение

Подводя итог, следует отметить, что в настоящей статье основной проблематикой, выступившей содержательным контекстом рассмотрения организации исследований игрового процесса в видеоиграх, стала взаимосвязь увлеченности видеоиграми и агрессией. Поэтому представляется важным кратко описать его особенности.

• Как правило, в исследованиях рассматриваются не только негативные эффекты, связанные с использованием видеоигр, к которым относится склонность к агрессии, но и положительные. В основном, авторы обсуждают соотношение эффектов, относимых к какой-либо из указанных групп, и делают выводы о значимости соответствующих рисков и возможностей для развития определенных навыков и способностей.

• Сопутствующие темы, изучаемые наряду с агрессией, включают проблемное использование видеоигр (риск зависимого поведения), динамику психофизиологических особенностей и фактор саморегуляции, вовлеченность и погруженность в игровой процесс, мотивационный аспект, развитие когнитивной сфер и другие. Также они вносят дополнения в понимание особенностей связи увлеченности видеоиграми и агрессии, а их обсуждение подчеркивает ее комплексный характер.

• Основной акцент, обсуждаемый в статье, касался особенностей сбора эмпирических данных об игровом процессе. Необходимо выделить основные моменты.

• Обозначенные в рамках статьи типы сбора эмпирических данных о специфике игрового процесса включают: использование метода опроса, направленного на выявление игровых предпочтений, от которых могут зависеть определенные стилевые паттерны, и времени, отводимого на видеоигры; включение игровой сессии как целостной переменной для выявления различных эффектов (некоторые из них были обозначены выше); наблюдение за игровым процессом, позволяющее выявить различия в реализуемых тактиках в рамках одной игровой ситуации. Был замечен дефицит исследований, в которых сбор данных проводился по 3-му типу из перечисленных.

• Из психологических аспектов игрового процесса исследователи обращали внимание на мотивацию к игре, в то время как более полная рефлексия игрового опыта не была в фокусе внимания. Тем не менее данные об особенностях восприятия и интерпретации игровых событий с точки зрения оценки выраженности способности к игровой деятельности могли бы дополнить полученные результаты и, вероятно, углубить выводы, сделанные в исследованиях связи увлеченности видеоиграми и агрессии. В качестве примера стоит отметить такой аспект, как восприятие фрустрирующих событий, переживаемых в игре, в том числе в соотношении с мотивом вовлеченности в видеоигру. Также видится интересным вопрос соотношения способности респондентов к игровой деятельности с таки-

ми переменными, как реалистичность игрового пространства и вовлеченность в игровой контекст в контексте обсуждаемой проблематики.

В рамках дальнейших исследований представляется важным обратить внимание на наличие у любой игры особенностей, которые не позволяют ее отождествлять с реальной действительностью. В первую очередь — это собственная система правил, имеющая расхождения с закономерностями реальной действительности, а также условный характер игры, предполагающий возможность свободно переосмысливать игровые объекты, события и процессы. Поэтому при изучении видеоигр целесообразно актуализировать вопросы, связанные со спецификой переработки получаемого игрового опыта и его отражения на избираемых тактиках игры. Например, это может быть в контексте исследования успешности реализации двусубъектной позиции и, следовательно, игровой деятельности, в определенной игровой ситуации.

В заключение стоит отметить публикации, уделяющие внимание проблеме обесценивания детской игры [27] и создания подходящей среды, в которой дети могли бы играть [6; 27]. С учетом того, что генезис игровой деятельности происходит в дошкольном возрасте, в ходе соответствующей ему ведущей деятельности, указанная проблема представляется актуальной, так как некоторые игры требуют от человека развитой способности к игровой деятельности для того, чтобы он мог успешно ее в них реализовывать [2]. Это относится, например, к настольным играм и видеоиграм, в которых на первый план выходят правила (или механики), а игровая ситуация задается объектами, выполняющими в ее рамках определенные функции [2]. Следует подчеркнуть, что способность к игровой деятельности целесообразно характеризовать как протективный фактор по отношению к некоторым рискам, например к зависимости от компьютерных игр [3]. Также она позволяет более продуктивно использовать игровые техники для психокоррекционной и развивающей работы, в частности, представляется возможным рассматривать потенциал видеоигр в этих видах деятельности [2].

Литература

1. Вылегжанина С.Ю. О соотношении категорий «Активность» и «Деятельность» в психолого-педагогических исследованиях // Экономика образования. 2013. № 3. С. 112—116.
2. Кравцов Г.Г., Кравцова Е.Е. Психология игры: культурно-исторический подход. М.: Левь, 2017. 338 с.
3. Кравцова Е.Е., Максимов А.А. Чему мешает и чему помогает игра // Образовательная политика. 2014. № 4(66). С. 31—43.
4. Пономарева Е.С. Видеоигра как исследовательский инструмент. Экспертные оценки видеоигр [Электронный ресурс] // Психология и Психотехника. 2024. № 1. С. 179—195. URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=70080 (дата обращения: 06.07.2024). DOI:10.7256/2454-0722.2024.1.70080
5. Пономарева Е.С. Видеоигры и агрессия: обзор зарубежных исследований // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. 2022. № 3. С. 169—199. DOI:10.11621/vsp.2022.03.09
6. Теплова А.Б., Чернушевич В.А. Аксиологический и методологический анализ народных игр // Психолого-педагогические исследования. 2021. Том 13. № 4. С. 22—38. DOI:10.17759/psyedu.2021130402
7. Alshehri A.G., Mohamed A.M.A.S. The relationship between electronic gaming and health, social relationships, and physical activity among males in Saudi Arabia // American Journal of Men's Health. 2019. Vol. 13. № 4. P. 1—6. DOI:10.1177/155798831987351

8. *Angham T., Saleh J.* Using Wordscapes game as a tool to develop EFL learners' vocabulary repertoire // *Journal of the College of Basic Education*. 2019. Vol. 25. № 105. P. 129—147.
9. APA Resolution on Violent Video Games [Электронный ресурс] / the APA Council of Representatives // American Psychological Association. 2020. 3 p. URL: <https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf> (дата обращения: 06.07.2024).
10. *Ash E.* Priming or proteus effect? Examining the effects of avatar race on in-game behavior and post-play aggressive cognition and affect in video games // *Games and Culture*. 2016. Vol. 11. № 4. P. 422—440. DOI:10.1177/1555412014568870
11. *Batty S.* A Positive side of violent video game play: The negative correlation between violent video game play and violent crime // *University of Saskatchewan Undergraduate Research Journal*. 2020. Vol. 6. № 3. P. 1—10. DOI:10.32396/usurj.v7i1.473
12. *Bushman B.J., Anderson C.A.* Solving the puzzle of null violent media effects // *Psychology of Popular Media*. 2021. Vol 12(1). P. 1—9. DOI:10.1037/ppm0000361
13. Comparison of behavioral changes and brain activity between adolescents with internet gaming disorder and student pro-gamers / К.Н. Kwak, Н.С. Hwang, S.M. Kim, D.H. Han // *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2020. Vol. 17. № 2. 1—12. DOI:10.3390/ijerph17020441
14. Competence-impeding electronic games and players' aggressive feelings, thoughts, and behaviors / A.K. Przybylski, E.L. Deci, C.S. Rigby, R.M. Ryan // *Journal of Personality and Social Psychology*. 2014. Vol. 106. № 3. P. 441—457. DOI:10.1037/a0034820
15. Decreased prefrontal activity during a cognitive inhibition task following violent video game play: a multi-week randomized trial / T.A. Hummer, W.G. Kronenberger, Y. Wang, V.P. Mathews // *Psychology of Popular Media Culture*. 2019. Vol. 8. № 1. P. 63—75. DOI:10.1037/ppm0000141
16. *Dixit A., Sinha D., Ramachandran H.* Effects of video games on executive control, aggression and gaming motivation // *BioRxiv*. 2021. 16 p. DOI:10.1101/2021.08.15.456380
17. *Elsayed W.* Covid-19 pandemic and its impact on increasing the risks of children's addiction to electronic games from a social work perspective // *Heliyon*. 2021. Vol. 7. № 12. Article ID e08503. P. 223—236. DOI:10.1016/j.heliyon.2021.e08503
18. *Esposito N.A.* Short and simple definition of what a videogame is // *DiGRA 2005 Conference: Changing Views — Worlds in Play*. 2005. 6 p.
19. Family Media Plan [Электронный ресурс] // American Academy of Pediatrics. URL: <https://www.healthychildren.org/English/fmp/Pages/MediaPlan.aspx> (дата обращения: 06.07.2024).
20. *Ferguson C.J.* Aggressive video games research emerges from its replication crisis (Sort of) // *Current Opinion in Psychology*. 2020. Vol. 36. P. 1—6. DOI:10.1016/j.copsyc.2020.01.002
21. *Ferguson C.J.* An evolutionary model for aggression in youth: Rethinking aggression in terms of the Catalyst Model // *New Ideas in Psychology*. 2023. Vol. 70. P. 1—8. DOI:10.1016/j.newideapsych.2023.101029
22. *Francis H.* A study on the positive and negative emotional response of frequent and non-frequent video game players // *Psychology | Senior Theses*. 2021. Vol. 6. 30 p. DOI:10.33015/dominican.edu/2021.PSY.ST.01
23. *Groves C.L., Plante C., Lishner D.A.* The interaction of contextual realism and fantasy tendency on aggressive behavior following violent video game play: An indirect test of violent content effects // *Computers in Human Behavior*. 2019. Vol. 98. P. 134—139. DOI:10.1016/j.chb.2019.04.006
24. *Halbrook Y.J., O'Donnell A.T., Msefi R.M.* When and how video games can be good: a review of the positive effects of video games on well-being // *Perspectives on Psychological Science*. 2019. Vol. 14. № 6. P. 1096—1104. DOI:10.1177/1745691619863807
25. *Imran N., Ain Q.U., Hashmi A.M.* Video games and violence: the onslaught on young minds // *Journal of Postgraduate Medical Institute*. 2022. Vol. 36. № 1. P. 1—2. DOI:10.54079/jpmi.36.1.3095
26. *Karlsson K.E.* The relationship between anger, aggression and video gaming: BSc in Psychology. Reykjavik, 2019. ID number: 211293-3309. 29 p.
27. *Leibowitz J.A.* Protecting play: It's a matter of life and death // *Journal of Infant, Child, and Adolescent Psychotherapy*. 2020. Vol. 19. № 2. P. 125—133. DOI:10.1080/15289168.2020.1755085
28. Media use in school-aged children and adolescents / M.A. Moreno, Y.L.R. Chassiakos, C. Cross [et al.] // *Pediatrics*. 2016. Vol. 138. № 5. P. 1—6. DOI:10.1542/peds.2016-2592
29. *Palczyńska M.* Computer games as a subject of psychological research — negative and positive aspects of gaming // *Replay. The Polish Journal of Game Studies*. 2022. Vol. 1. № 9. P. 11—41. DOI:10.18778/2391-8551.09.02
30. *Radetić-Paić M.* Video games with violent contents and family resilience factors // *International Journal of Innovation and Learning*. 2019. Vol. 25. № 3. P. 223—236. DOI:10.1504/IJIL.2019.098883
31. *Schell J.* *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington: Elsevier, 2008. 512 p.
32. *Seenivasan R.* An analysis of addiction for violent online game in adolescent: virtual ethnography // *The Expression Journal*. 2019. Vol. 5. № 2. P. 43—52.
33. *Taxy D.* *The person or the game: player video game choices for good and evil and context for aggressive behavior: diss. ... doctor of psychology*. San Francisco, 2017. 80 p.
34. The link between competitive personality, aggressive and altruistic behaviors in action video game players / S. Pichon, L. Antico, J. Chanal, T. Singer, D. Bavelier // *PsyArXiv*. 2019. 41 p. DOI:10.31234/osf.io/te83n

35. Video games, frustration, violence, and virtual reality: Two studies / C.J. Ferguson, A. Gryshyna, J.S. Kim, E. Knowles, Z. Nadeem, I. Cardozo, C. Esser, V. Trebbi, E. Willis // *British journal of social psychology*. 2021. Vol. 61. № 1. P. 83—99. DOI:10.1111/bjso.12471
36. Violent Video Games and Aggression: Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation? / C.J. Ferguson, S.M. Rueda, A.M. Cruz, D.E. Ferguson, S. Fritz, S.M. Smith // *Criminal justice and behavior*. 2008. Vol. 35. № 3. P. 311—332. DOI:10.1177/0093854807311719
37. Zhu D., Huang S., Wang J. A study of experiencing flow through online games interaction exercise // *Current Psychology*. 2023. Vol. 43. P. 12522—12534. DOI:10.1007/s12144-023-05273-x
38. Zinovieva T., Kolot S. Enhancing students' emotional intelligence with game-based learning as an ICT tool // *Open educational e-environment of modern University*. 2023. № 15. P. 46—61. DOI:10.28925/2414-0325.2023.154

References

1. Vylegzhanina S.Yu. O sootnoshenii kategorii «Aktivnost'» i «Deyatel'nost'» v psikhologo-pedagogicheskikh issledovaniyakh [The correlation of “Dynamic” and “Active” categories in psychological and pedagogic research papers]. *Ekonomika obrazovaniya = Economics of Education*, 2013, no. 3, pp. 112—116. (In Russ.).
2. Kravtsov G.G., Kravtsova E.E. Psikhologiya igry: kul'turno-istoricheskii podkhod [Psychology of play: a cultural-historical approach]. Moscow: Lev», 2017. 338 p. (In Russ.).
3. Kravtsova E.E., Maksimov A.A. Chemu meshaet i chemu pomogaet igra [What helps and what prevents the game]. *Obrazovatel'naya politika = Education policy*, 2014, no. 4(66), pp. 31—43. (In Russ.).
4. Ponomareva E.S. Videoigra kak issledovatel'skii instrument. Ekspertnye otsenki videoigr [Elektronnyi resurs] [Video game as a research tool. Video games analysis]. *Psikhologiya i Psikhotehnika = Psychology and Psychotechnics*, 2024, no. 1, pp. 179—195. URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=70080 (Accessed: 06.07.2024). DOI:10.7256/2454-0722.2024.1.70080 (In Russ.).
5. Ponomareva E.S. Videoigry i agressiya: obzor zarubezhnykh issledovaniy [Video Games and Aggression: the Major Trends in Foreign Studies]. *Vestnik Moskovskogo Universiteta. Seriya 14. Psikhologiya = Moscow University Psychology Bulletin*, 2022, no. 3, pp. 169—199. DOI:10.11621/vsp.2022.03.09 (In Russ.).
6. Teplova A.B., Chernushevich V.A. Aksiologicheskii i metodologicheskii analiz narodnykh igr [Axiological and methodological analysis of folk games] // *Psikhologo-pedagogicheskie issledovaniya = Psychological-Educational Studies*, 2021. Vol. 13, no. 4, pp. 22—38. DOI:10.17759/psyedu.2021130402 (In Russ.).
7. Alshehri A.G., Mohamed A.M.A.S. The relationship between electronic gaming and health, social relationships, and physical activity among males in Saudi Arabia. *American Journal of Men's Health*. 2019. Vol. 13. no. 4, pp. 1—6. DOI:10.1177/155798831987351
8. Angham T., Saleh J. Using Wordscapes game as a tool to develop EFL learners' vocabulary repertoire. *Journal of the College of Basic Education*, 2019. Vol. 25, no. 105. pp. 129—147.
9. APA Resolution on Violent Video Games [Elektronnyi resurs]. The APA Council of Representatives. *American Psychological Association*, 2020, 3 p. URL: <https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf> (Accessed: 06.07.2024).
10. Ash E. Priming or proteus effect? Examining the effects of avatar race on in-game behavior and post-play aggressive cognition and affect in video games. *Games and Culture*, 2016. Vol. 11, no. 4, pp. 422—440. DOI:10.1177/1555412014568870
11. Batty S. A Positive side of violent video game play: The negative correlation between violent video game play and violent crime. *University of Saskatchewan Undergraduate Research Journal*, 2020. Vol. 6, no. 3, pp. 1—10. DOI:10.32396/usurj.v7i1.473
12. Bushman B.J., Anderson C.A. Solving the puzzle of null violent media effects. *Psychology of Popular Media*, 2021. Vol 12(1), pp. 1—9. DOI:10.1037/ppm0000361
13. Kwak K.H., Hwang H.C., Kim S.M., Han D.H. Comparison of behavioral changes and brain activity between adolescents with internet gaming disorder and student pro-gamers. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 2020. Vol. 17, no. 2, pp. 1—12. DOI:10.3390/ijerph17020441
14. Przybylski A.K., Deci E.L., Rigby C.S., Ryan R.M. Competence-impeding electronic games and players' aggressive feelings, thoughts, and behaviors. *Journal of Personality and Social Psychology*, 2014. Vol. 106, no. 3, pp. 441—457. DOI:10.1037/a0034820
15. Hummer T.A., Kronenberger W.G., Wang Y., Mathews V.P. Decreased prefrontal activity during a cognitive inhibition task following violent video game play: a multi-week randomized trial. *Psychology of Popular Media Culture*, 2019. Vol. 8, no. 1, pp. 63—75. DOI:10.1037/ppm0000141
16. Dixit A., Sinha D., Ramchandran H. Effects of video games on executive control, aggression and gaming motivation. *bioRxiv*, 2021, 16 p. DOI:10.1101/2021.08.15.456380
17. Elsayed W. Covid-19 pandemic and its impact on increasing the risks of children's addiction to electronic games from a social work perspective. *Heliyon*, 2021. Vol. 7, no. 12, article ID e08503, pp. 223—236. DOI:10.1016/j.heliyon.2021.e08503

18. Esposito N. A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. *DiGRA 2005 Conference: Changing Views — Worlds in Play*, 2005, 6 p.
19. Family Media Plan [Elektronnyi resurs] // *American Academy of Pediatrics*. URL: <https://www.healthychildren.org/English/fmp/Pages/MediaPlan.aspx> (Accessed: 06.07.2024).
20. Ferguson C.J. Aggressive video games research emerges from its replication crisis (Sort of). *Current Opinion in Psychology*, 2020. Vol. 36, pp. 1—6. DOI:10.1016/j.copsyc.2020.01.002
21. Ferguson C.J. An evolutionary model for aggression in youth: Rethinking aggression in terms of the Catalyst Model. *New Ideas in Psychology*, 2023. Vol. 70, pp. 1—8. DOI:10.1016/j.newideapsych.2023.101029
22. Francis H. A study on the positive and negative emotional response of frequent and non-frequent video game players. *Psychology | Senior Theses*, 2021. Vol. 6, 30 p. DOI:10.33015/dominican.edu/2021.PSY.ST.01
23. Groves C.L., Plante C., Lishner D.A. The interaction of contextual realism and fantasy tendency on aggressive behavior following violent video game play: An indirect test of violent content effects. *Computers in Human Behavior*, 2019. Vol. 98, pp. 134—139. DOI:10.1016/j.chb.2019.04.006
24. Halbrook Y.J., O'Donnell A.T., Msetfi R.M. When and how video games can be good: a review of the positive effects of video games on well-being. *Perspectives on Psychological Science*, 2019. Vol. 14, no. 6, pp. 1096—1104. DOI:10.1177/1745691619863807
25. Imran N., Ain Q.U., Hashmi A.M. Video games and violence: the onslaught on young minds. *Journal of Postgraduate Medical Institute*, 2022. Vol. 36, no. 1, pp. 1—2. DOI:10.54079/jpmi.36.1.3095
26. Karlsson K.E. The relationship between anger, aggression and video gaming. BSc in Psychology. Reykjavik, 2019. ID number: 211293-3309. 29 p.
27. Leibowitz J.A. Protecting play: It's a matter of life and death // *Journal of Infant, Child, and Adolescent Psychotherapy*, 2020. Vol. 19, no. 2, pp. 125—133. DOI:10.1080/15289168.2020.1755085
28. Moreno M.A., Chassiakos Y.L.R., Cross C. [et al.] Media use in school-aged children and adolescents. *Pediatrics*, 2016. Vol. 138, no. 5, pp. 1—6. DOI:10.1542/peds.2016-2592
29. Paleczna M. Computer games as a subject of psychological research — negative and positive aspects of gaming *Replay*. *The Polish Journal of Game Studies*, 2022. Vol. 1, no. 9, pp. 11—41. DOI:10.18778/2391-8551.09.02
30. Radetić-Paić M. Video games with violent contents and family resilience factors. *International Journal of Innovation and Learning*, 2019. Vol. 25, no. 3, pp. 223—236. DOI:10.1504/IJIL.2019.098883
31. Schell J. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington: Elsevier, 2008. 512 p.
32. Seenivasan R. An analysis of addiction for violent online game in adolescent: virtual ethnography. *The Expression Journal*, 2019. Vol. 5, no. 2, pp. 43—52.
33. Taxy D. The person or the game: player video game choices for good and evil and context for aggressive behavior. Diss. ... doctor of psychology. San Francisco, 2017. 80 p.
34. Pichon S., Antico L., Chanal J., Singer T., Bavelier D. The link between competitive personality, aggressive and altruistic behaviors in action video game players. *PsyArXiv*. 2019, 41 p. DOI:10.31234/osf.io/te83n
35. Ferguson C.J., Gryshyna A., Kim J.S., Knowles E., Nadeem Z., Cardozo I., Esser C., Trebbi V., Willis E. Video games, frustration, violence, and virtual reality: Two studies. *British journal of social psychology*, 2021. Vol. 61, no. 1, pp. 83—99. DOI:10.1111/bjso.12471
36. Ferguson C.J., Rueda S.M., Cruz A.M., Ferguson D.E., Fritz S., Smith S.M. Violent Video Games and Aggression: Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation? // *Criminal justice and behavior*. 2008. Vol. 35. № 3. P. 311—332. DOI:10.1177/0093854807311719
37. Zhu D., Huang S., Wang J. A study of experiencing flow through online games interaction exercise. *Current Psychology*, 2023. Vol. 43, pp. 12522—12534. DOI:10.1007/s12144-023-05273-x
38. Zinovieva T., Kolot S. Enhancing students' emotional intelligence with game-based learning as an ICT tool. *Open educational e-environment of modern University*, 2023, no. 15, pp. 46—61. DOI:10.28925/2414-0325.2023.154

Информация об авторах

Пономарева Екатерина Сергеевна, аспирант кафедры юридической психологии и права факультета юридической психологии, Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1899-9807>, e-mail: esp_st@mail.ru

Information about the authors

Ekaterina S. Ponomareva, PhD Student, Department of Legal Psychology and Law, Faculty of Legal Psychology, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1899-9807>, e-mail: esp_st@mail.ru

Получена 15.07.2024

Принята в печать 22.08.2024

Received 15.07.2024

Accepted 22.08.2024