

Чему игра Pokemon Go учит подростков и молодежь?

Хломов К.Д.,

кандидат психологических наук, научный сотрудник лаборатории когнитивных исследований, ФГБОУ ВО РАНХиНС, Москва, Россия, kyrill@rambler.ru

Давыдов Д.Г.,

кандидат психологических наук, заведующий лабораторией проблем социализации в подростковом возрасте, ГБУ ГППЦ ДОГМ, Москва, Россия, davydovdg@gppc.ru

В статье сообщается о результатах исследования подростков и юношей – пользователей игры Pokemon Go. Обсуждаются существующие в научной литературе гипотезы о роли игр с виртуальной и дополненной реальностью в современном обществе. Целью описанного исследования была проверка гипотез о связи личностных качеств, особенностей социальной ситуации (в частности, семейного контекста), представлений юношей и девушек о самих себе с фактом вовлеченности в игру Pokemon Go и с их отношением к этой игре. Приводятся результаты анализа структурированного уличного интервью с 44 игроками в Pokemon Go, раскрываются представления игроков о себе, своем социальном окружении и о смысле и субъективной ценности игры. Сделаны выводы о значении интеграции виртуальной, географической и социальной реальностей, влиянии окружения и отношения семьи на вовлеченность в игру, анализируются ее психологические механизмы. Обсуждается трансформация субъективного пространства через игру и смысловое изменение обыденного городского ландшафта, отмечается, что через игру подростки и молодые люди учатся смотреть на реальность, выходя за пределы обыденности.

Ключевые слова: молодежь, подросток, Pokemon Go, виртуальность, дополненная реальность, игра.

Для цитаты:

Хломов К.Д., Давыдов Д.Г. Чему игра Pokemon Go учит подростков и молодежь? [Электронный ресурс] // Психолого-педагогические исследования. 2017. Том 9. № 4. С. 86–98 doi: 10.17759/psyedu.2017090409

For citation:

Khломov K.D., Davydov D.G. What the Pokemon Go have study adolescents for? [Elektronnyi resurs]. Psikhologo-pedagogicheskie issledovaniya [Psychological-Educational Studies], 2017. Vol. 9, no. 4, pp. 86–98doi: 10.17759/psyedu.2017090409. (In Russ., abstr. in Engl.)

Согласно прогнозам, в середине нынешнего века мы будем жить в мире, представляющем смешение настоящей и виртуальной реальности [4]. Традиционное разделение на виртуальный и реальный мир становится все менее заметным, и это влияет на повседневную жизнь человека [1; 2]. Именно интеграцией виртуальной, географической и социальной реальностей и обращает на себя внимание игра Pokemon Go.

Игра для смартфонов Pokemon Go, вышедшая 2016 г. и сразу же завоевавшая популярность в мире (за шесть первых недель к игре присоединились более 500 млн чел.), вызвала широкую общественную реакцию и научную дискуссию [12; 16]. Ключевой особенностью игры является технология дополненной реальности: игрок перемещается по реальной местности, занимаясь поиском и «ловлей» мистических существ – покемонов (персонажей известного мультфильма), локализованных в привязанном к местности виртуальном пространстве. С помощью камеры смартфона игрок может поймать покемона, который потом участвует в игре, как в одиночном, так и групповом взаимодействии.

Значительную долю игроков в Pokemon Go составляют подростки и молодые люди. Подростковый возраст является переходным периодом, в котором ребенок обретает черты взрослого, однако увеличение длительности этого периода дает основания считать его отдельным, имеющим самостоятельное значение возрастом [3; 7]. Ключевая психологическая задача подростка – освоение ландшафта различных многомерных пространств: физического, экономического и политического мира, социальных норм и реальных межличностных отношений. Важная задача подростка – различение игры, фантазии и действительности. Подросток склонен к экспериментированию, к использованию нового, и именно поэтому изучение подростков предоставляет возможность «заглянуть в будущее», обнаруживая новые тенденции в развитии человека. Не случайно, увлечение современных подростков играми со смешением реальности и виртуальности привлекает внимание психологов, философов, культурологов и педагогов [10; 11; 14].

Важность умения различать границы перехода из одного пространства в другое может быть рассмотрена с позиции феноменологического подхода М. Хайдегера [15]. Подросток в игре продолжает реализовывать потребность быть в контакте с телом, физически перемещаться и трогать что-то. В реальном мире ориентиром является обратная связь – одновременно на телесном, социальном и личностном планах действительности, пока еще более многоконтекстуальной, чем виртуальность. Оказываясь в игровом пространстве, подросток может терять связь с другими пластами действительности. В традиционной компьютерной игре виртуальное измерение было отделено от социального, культурного и физического пространств.

В психолого-педагогических исследованиях о популярности игры и ее гипотетическом влиянии были высказаны неоднозначные оценки. Помимо традиционных опасений, сопровождающих развитие новых технологий (аддиктивное поведение, нарушение общения, вовлечение в опасные ситуации, скрытое управление социумом, использование для шпионажа и др.), дискуссия касалась, во-первых, потребностей, личностных особенностей и социальной ситуации, приводящих к увлеченности игрой, во-вторых, влияния этой игры на развитие человека.

Увлеченность в игру, по мнению Л.Н. Никитиной, происходит через заражение позитивными эмоциями других игроков, через желание подражать своим друзьям, или путем индентификации с эмоционально окрашенным образом покемона из популярного мультсериала их детства [6]. Обобщенный перечень мотивов, полученный на основе опроса игроков Pokemon Go и последующего факторного анализа, предлагается в исследовании Ч. Янг и Д. Лиу: развлечение, экстапизм, ностальгия, поддержание дружбы, установление отношений и достижение, при этом выраженность различных мотивов была по-разному связана с благополучием игроков [18].

Ожидание угрозы психическому здоровью в результате пересечения границы виртуальности и реальности сводится, прежде всего, к росту риска противоправного и асоциального поведения, травм, дорожно-транспортных происшествий, снижения личной безопасности игроков и развития зависимости от игры [5; 6; 8; 15]. Вместе с тем были описаны и положительные аспекты использования Pokemon Go: новые формы обучения,

увеличение физической активности, снижение вероятности суицидов, поддержка в лечении аутизма и социальной самоизоляции [10; 14; 17].

В ракурсе современной гуманитарной проблематики ряд исследователей поднимают следующий вопрос: каково личное место человека в смешанной виртуально-физической реальности? Здесь популярность игры Pokemon Go иллюстрирует переход к периоду пост-капитализма, предполагающему низкую ценность действительности (предметов, денег) и высокую – нематериальной сферы [8; 14; 15]. В этом смысле, согласно А. МакВиртеру, игра перестает быть игрой. Роль Pokemon Go в контексте «больше чем игра» отражается и в культурном плане: например, организация игрового пространства ограничена на территориях, имеющих особое значение в социуме [15].

На то обстоятельство, что одновременно с распространением мобильных технологий произошла трансформация общественных пространств в игровые территории, обращает внимание Ю. Хух. Подростки используют такие технологии для разделения своего пространства и пространства взрослых. При этом подростки преобразуют реальность с помощью виртуальности, что ранее было характерно для детей дошкольного и младшего школьного возраста [13].

Замечено, что волевая регуляция поведения, умение совершать выбор и нести ответственность существенно отличаются от таких же умений, сформировавшихся у подростков до эпохи Интернета. Онлайн-игроку предоставляется практически неограниченное число попыток социального взаимодействия. В результате, специфическим образованием, формирующимся в игре, становится навык легкого обретения нового и навык легкого переживания неудачи. Очевидно, в игре прорисовываются контуры общества нового типа: смена работы, репутации, близкого партнера, ресурсов – все это представляется легким [7].

Часто упоминаемая в публикациях СМИ опасность «ухода» пользователей Pokemon Go в виртуальную реальность конкретизируется в предположениях о потере самоконтроля, автономности и независимости. Среди негативных причин распространенности игры отмечают социальное неблагополучие подростков, предполагается, что подростки «уходят в виртуальность» из-за трудностей отношений в семье. Следуя подходу Л.Н. Никитиной, можно предположить, что молодые игроки в Pokemon Go будут склонны к эмоциональному заражению, потере самоконтроля и отказу от идентичности и уникальности в пользу общности и единения переживания эмоций [6]. Идентификация с покемонами, по мнению М. Хайвена, может осуществляться на основе мультикультурных ценностей «милоты» и «остроумия» [11].

Актуальность поставленных общественностью и научным сообществом вопросов требовала непосредственного обращения к подросткам и юношам, вовлеченным в игру. Целью нашего исследования явилась проверка гипотез о связи личностных качеств, особенностей социальной ситуации (в частности, семейного контекста), представлений молодого человека о самом себе с фактом вовлеченности в игру Pokemon Go и с его отношением к этой игре.

Описание процедуры исследования

Исходя из целей исследования, был составлен перечень из 28 вопросов структурированного уличного интервью. Задаваемые вопросы касались степени вовлеченности в игру Pokemon Go и другие игры, самоописания личности игроков, их самооценки, особенностей социальной среды, распределения повседневного времени и отношения к игре самого игрока и окружающих. Интервью проводилось в Москве в августе 2016 г. Респондентами выступали подростки и юноши, играющие в Pokemon Go на улице.

Всего в опросе приняли участие 44 человека (65,9 % – мужчины). Возраст респондентов варьировался от 10 до 21 года (средний возраст – 15,2 лет). Большая часть (77,3 %) респондентов учатся в школе или недавно закончили ее, 18,2 % респондентов обучаются в вузе, 2,3 % работают.

Свободные ответы респондентов были подвергнуты контент-анализу. Для этого из содержания ответов были выделены типичные категории (топики). Выделение категорий осуществлялось отдельно для каждого вопроса путем поэтапной классификации и обобщения смысловых единиц текста. Всего в анализе участвовало 159 категорий, составившие порядковые и дихотомические переменные. Хотя респонденты временами давали уклончивые ответы на вопросы, ни один протокол интервью не состоял из таких ответов в значительной степени. Соответственно, все протоколы были признаны подлежащими обработке; необычные, шуточные и уклончивые ответы были закодированы в виде соответствующих категорий. Статистическая обработка результатов включала в себя частотный анализ и расчет критерия независимости хи-квадрат и осуществлялась с использованием пакета IBM SPSS 20.

Полученные результаты

Интервью начиналось с вопросов о планах на будущее, о том, кем бы респондент хотел стать. Отвечая на этот вопрос, определенно высказались 63,4 % респондентов, при этом более половины (56,1 %) смогли назвать конкретную профессию. Виды досуга (хобби) респондентов представлены на рис. 1. Видно, что наиболее популярные увлечения связаны с активным образом жизни: занятием спортом, прогулками, путешествиями. Компьютерные игры были названы в немногим более 8 % случаев.

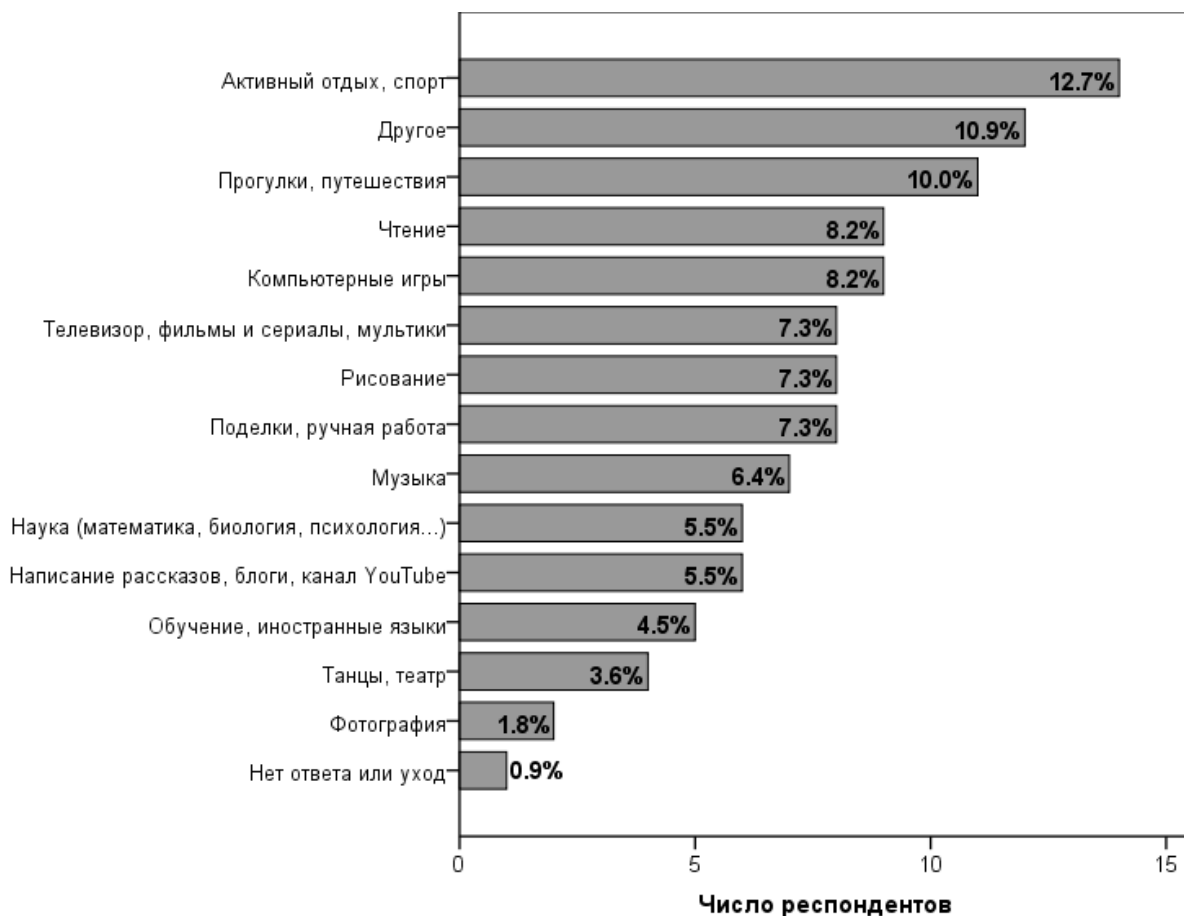


Рис. 1. Распределение респондентов по видам увлечений. Приведены проценты от общего числа названных вариантов. Респонденты могли назвать несколько вариантов

Большинство респондентов посвящают игре Pokemon Go довольно много времени, причем треть респондентов (33,3 %) тратят на нее в среднем более 3 ч в день, почти половина (48,7 %) отдает 1–3 ч в день и реже (17,9 %); встречаются респонденты, играющие эпизодически – менее 7 ч в неделю.

Анализ путей вовлечения в игру не подтверждает имеющиеся предположения о роли «эмоционального заражения» в межличностном общении [6], так как в двух третях случаев (65,1 %) респонденты узнавали об игре опосредованно – через рекламу, новости и публичные блоги в социальных сетях.

Заядлых геймеров среди опрошенных пользователей Pokemon Go оказалось немного (7,5 %). Значительная часть респондентов (37,5 %) в другие игры играют редко либо не играют вообще. Очевидно, для части игроков Pokemon Go не характерно постоянное погружение в мир компьютерных игр, это, скорее, возможность попробовать себя в чем-то новом.

Среди непосредственных побудителей начать играть в игру Pokemon Go респонденты назвали в первую очередь возможность играть во время прогулок и повод выйти на улицу (29,4 % от всех ответов) и технические характеристики игры, прежде всего, технологию дополненной реальности (13,2 %; рис. 2). Следует отметить и то, что игра привлекает положительными эмоциями (10,3 %). При этом «положительные эмоции» относительно чаще отмечали девушки (21,4 % по сравнению с 14,3 % ответов юношей), а

«новые места и достопримечательности» – несколько чаще выбирали юноши (17,9 % юношей по сравнению с 7,1 % ответов девушек). Указывали, что к игре их привлекла «шумиха, реакция других», только юноши (21,4 %).

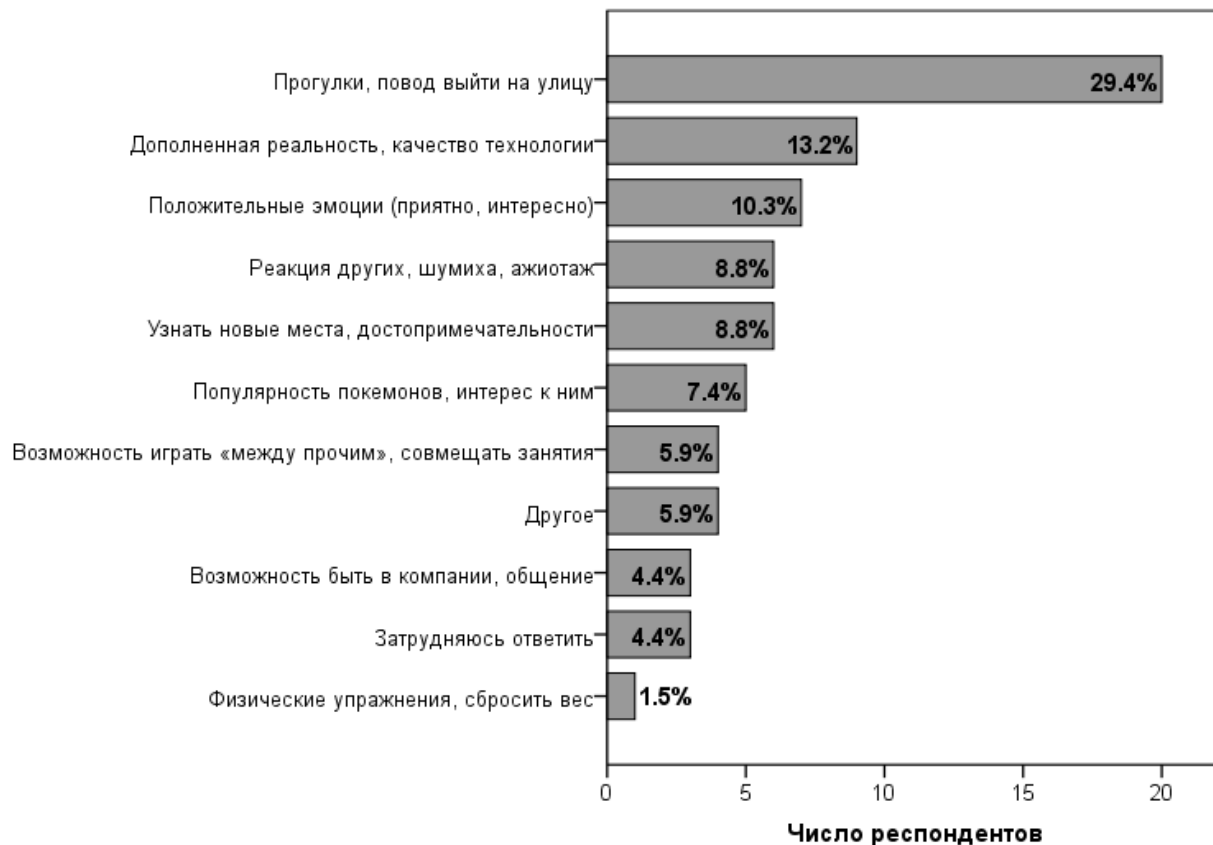


Рис. 2. Распределение ответов на вопрос «Чем зацепила тебя игра Pokemon Go?»

Среди очевидных для респондентов целей достижения в игре (рис. 3.) почти не представлены такие, как поиск новых друзей.

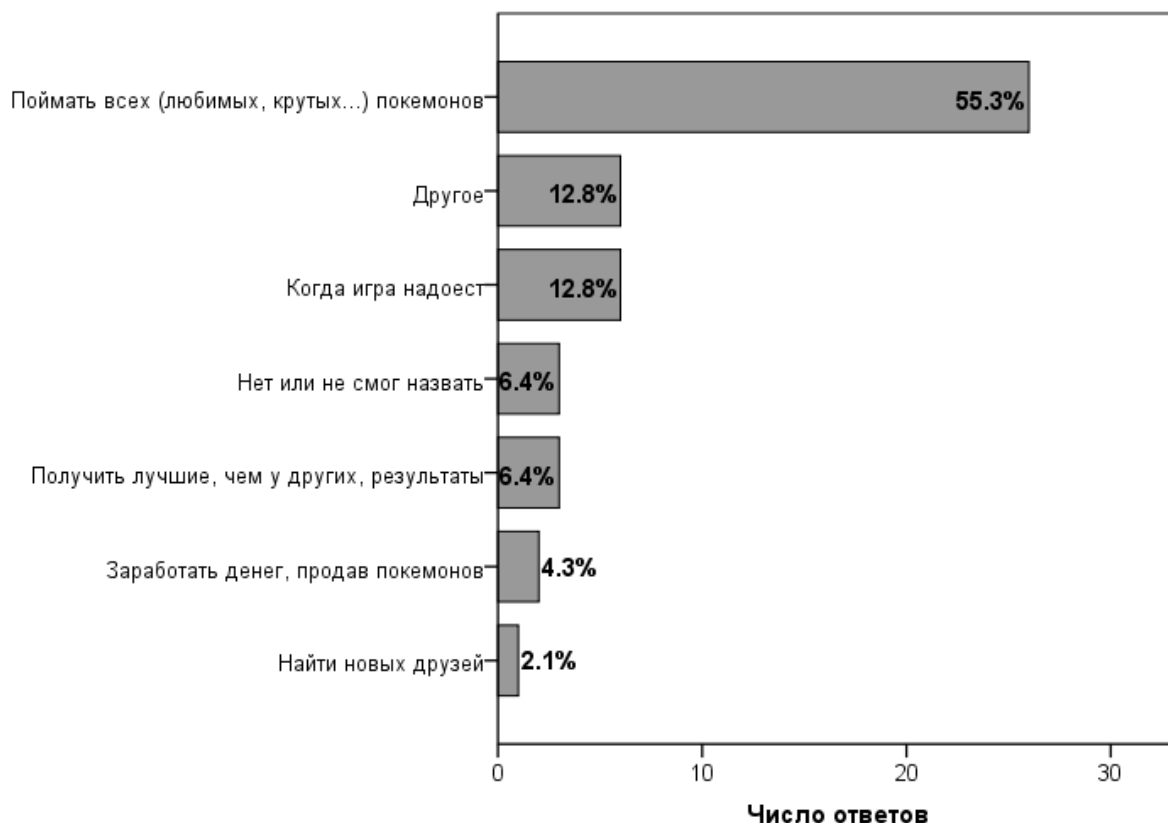


Рис. 3. Ответы респондентов на вопрос «Что будет являться для тебя кульминацией в данной игре?» (процент от общего числа ответов)

При этом оценивая свое реальное использование игры, респонденты отмечают, что фактической деятельностью в процессе игры становится не только «ловля покемонов (43,4 %), но и общение (35,8 %). Игра как средство общения для женщин значима менее (33,3 % против 50,0 % у мужчин). Общение чаще указывают те, кто достаточно сильно увлечен игрой. Пользователи, играющие в режиме «знакомства», сосредоточены скорее на «ловле покемонов» и не фиксируют общение как цель ($\chi^2=11,1$ при $df=2$, $p=0,004$).

Самих покемонов пользователи игры воспринимают как положительных существ, разнообразных и иногда напоминающих животных, игрушек или мультяшных персонажей. Отвечая на вопрос «Что может быть противоположно покемону?», респонденты использовали такие категории, как зло и насилие, реальность, неинтересность, обыденность и традиционность, неодушевленность. Обобщая результаты анализа ответов, можно сказать, что ключевые характеристики образа покемонов соотносятся со сказочным миром, наполненным положительными эмоциями и противостоящим обыденному миру, который опасен, неинтересен и скучен. Вероятно, именно эти ключевые характеристики образа покемонов удачно сочетаются с технологией дополненной реальности и обеспечили этой игре необыкновенную популярность.

Вместе с тем пользователи игры скорее идентифицируют себя с реальным миром. Пытаясь ответить на прямой вопрос – назвать свои черты сходства с покемоном, 38,6 % респондентов заявили, что таких черт нет, и лишь 27,3 % респондентов могли назвать конкретное качество. На вопрос о наличии кумира 36,9 % опрошенных описали реального

человека, и лишь для 19,6 % кумир относится к области виртуального мира (персонаж комиксов, мультфильмов, игр).

Описание пользователями Pokemon Go своей семьи позволило уточнить характер влияния семейных отношений на склонность к «уходу» в виртуальную реальность. Наиболее часто в характеристике семьи встречаются положительные категории (рис. 4). Вместе с тем следует отметить значительную долю отказавшихся дать содержательный (28 %) ответ или отметивших негативные характеристики семьи (18 %).

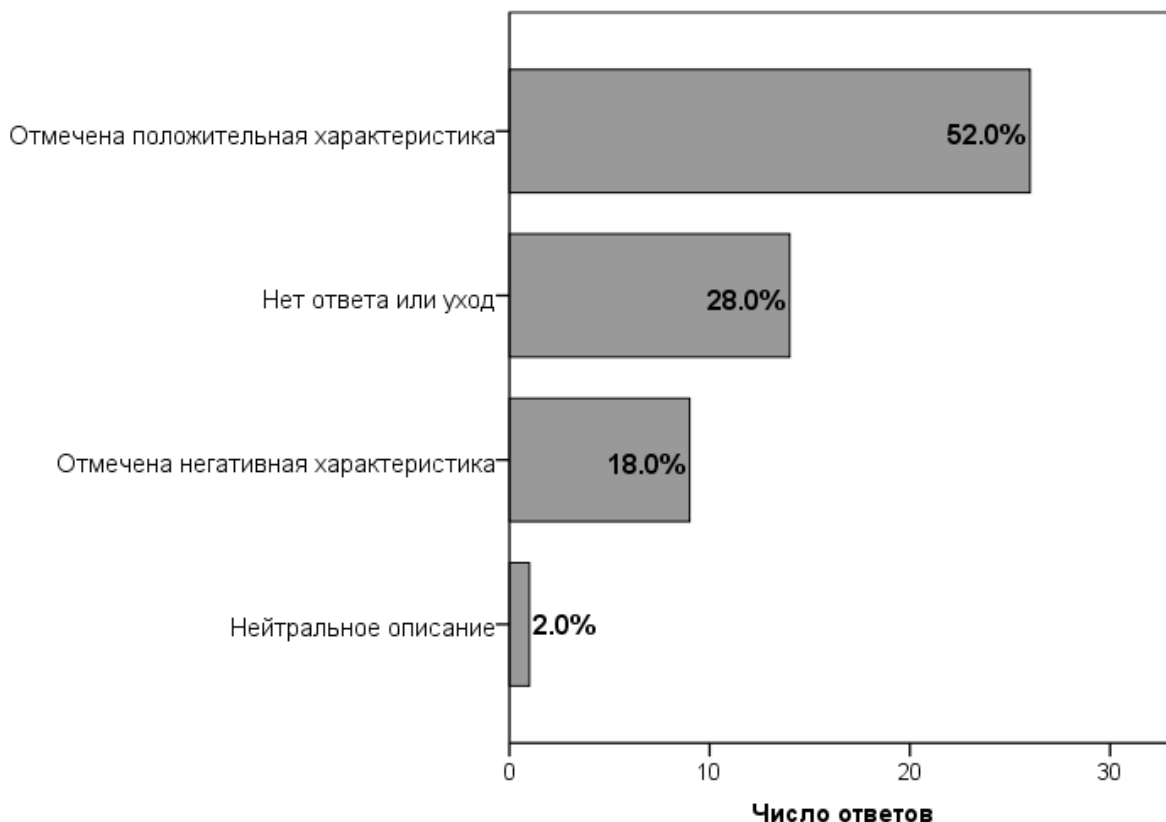


Рис. 4. Положительные, отрицательные и нейтральные категории в описании респондентами своей семьи

К увлечению игрой родители (семья) респондента относятся чаще всего положительно, негативное отношение встречается достаточно редко. Значительная часть родственников (49 %) равнодушны к факту игры либо совсем не интересуются досугом молодого человека и не знают об этом увлечении. Подростки и юноши, родители которых, по их мнению, не интересуются их досугом, имеют средний или высокий уровень вовлеченности (1–3 ч в день – 40,0 % респондентов, более 3 ч в день – 60,0 %). Типичными содержательными аттитюдами членов семьи по отношению к игре Pokemon Go являются: проявление интереса (41,2 % ответов), опасность шпионажа и влияния враждебных сил (23,5 %), пустая трата времени (11,8 %), дополнительная возможность для прогулок (11,8 %), общая тревога, представление о вредности (11,8 %).

Существует заметная связь между распространенностью этой игры в социальном окружении и степенью личной вовлеченности в игру ($\chi^2=13,7$ при $df=6$, $p=0,012$). Так,

респонденты, играющие менее 1 ч в день, сообщают от том, что друзей, играющих в Pokemon Go, у них нет или их мало, тогда как у респондентов, играющих более 1 ч в день, около половины друзей увлечены этой игрой. Вероятно, для более значительной части опрошенных может быть характерным ощущение «продвинутости», ощущение себя «экспериментатором».

До увлечения игрой пользователи чаще предпочитали играть в компьютерные игры, смотреть фильмы, гулять (рис. 5).

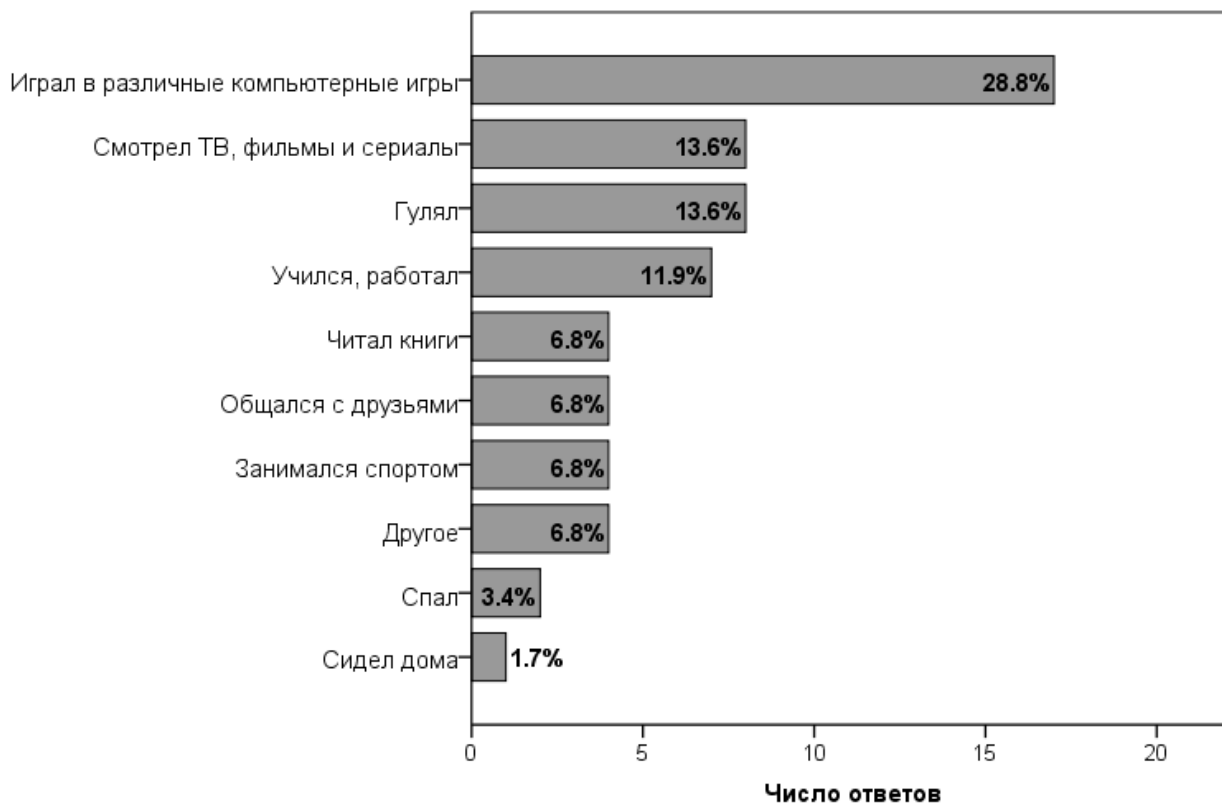


Рис. 5. Занятия респондентов до увлечения игрой

Наиболее популярным представлением о полезных последствиях игры является мнение об активном образе жизни, прогулках (23,5 %) и физическом совершенствовании (11,8 %). Это отвечает наиболее яркой особенности игры – требованию перемещаться – и созвучно социально одобряемым ценностям активного образа жизни.

Выводы

Игра Pokemon Go не является значимым средством реализации потребности в общении, для этой потребности у молодых людей, очевидно, остается достаточно иных способов. Влияние социального окружения на приобщение к игре не значительно. Однако повышение личной вовлеченности в игру связано с распространенностью этой игры в социальном окружении.

В исследовании не выявлено связи игры с особенностями идентичности пользователей игры: в действительности они скорее идентифицируют себя с реальным миром. Не получило подтверждение и предположение о связи между самооценкой и степенью вовлеченности в игру. Очевидно, не велика роль и эмоционального заражения.

Предположение о связи между неблагополучной семейной ситуацией и вовлеченностью в игру также не получило подтверждения. В целом, большинство пользователей описали свою семью как благополучную, однако отмечается связь между равнодушием родителей к досугу подростка и степенью вовлеченности в игру.

Важным фактором, способствующим популярности Pokemon Go, является ее возможность трансформировать пространство. Прежде всего, игра учит преобразованию действительности в игровую реальность, обеспечивающую возможность ухода от родителей, однообразных будней реальности в вымышленный сказочный мир. Игра Pokemon Go явилась дальнейшим развитием тенденции превращения общественных пространств в игровые и, говоря шире, установления ценностей постиндустриального общества. Трансформация пространства в игре предстает и как смысловое изменение привычного городского ландшафта, когда подросток и юноша учатся смотреть по-другому, видеть то, чего раньше не видели.

Финансирование

Работа выполнена при поддержке гранта РГНФ № 15-36-01317.

Благодарности

Авторы благодарят за помощь в сборе данных для исследования коллег-психологов А.В. Духанину, Ф.Г. Жевлакова, Н.Н. Дементьева, Л.И. Мамонову, А.А. Капкова, О.Л. Скочычеву.

Литература

1. *Асмолов А.Г., Асмолов Г.А.* От Мы-медиа к Я-медиа: трансформации идентичности в виртуальном мире // Вопросы психологии. 2009. № 3. С. 3–16.
2. *Бойко О.М., Ениколопов С.Н., Казьмина О.Ю., Рябцева В.М., Щелокова О.А.* Пилотажное исследование поддерживающего потенциала использования Интернета в социальной адаптации психически больных [Электронный ресурс] // Клиническая и специальная психология. 2013. № 3. URL: <http://psyjournals.ru/psyclin/2013/n3/64020.shtml> (дата обращения: 12.12.2017)
3. *Бочавер А.А., Жилинская А.В., Хломов К.Д.* Перспективы современных подростков в контексте жизненной траектории // Современная зарубежная психология. 2016. Т. 5. № 2. С. 31–38. doi:10.17759/jmfp.2016050204.
4. *Каку М.* Физика будущего. М.: Альпина нон-фикшн, 2012. 584 с.
5. *Мадатов О.Я.* «ПОКЕМОН ГОУ» как угроза военной безопасности РФ // Информационные войны. 2016. № 4(40). С. 80–83.
6. *Никитина Л.Н.* РОКЕМОН GO: массовость как результат воздействия эмоционального заражения и подражания, возникающие в связи с этим угрозы правопорядку и общественной безопасности // Научное обозрение. Сер. 2. Гуманитарные науки. 2016. № 4. С. 47–55.
7. *Хломов К.Д., Кондрашкин А.В., Кузин П.А., Калякина С.М., Тюльканова К.И., Медведев Д.П.* Подросток в онлайн игре: включенное наблюдение и опыт социальной работы [Электронный ресурс] // Психологическая наука и образование PSYEDU.ru. 2014. Т. 6. № 4. С.118–133. URL: http://psyedu.ru/journal/2014/4/Khlomov_Kondrashkin_Kuzin.phtml (дата обращения: 02.03.2017).
8. *Чеклецов В.В.* Блокчейн, покемоны и промышленный Интернет // Философские науки. 2016. № 10. С. 140–147.

9. *Althoff T., White R.W., Horvitz E.* Influence of Pokémon Go on physical activity: study and implications [Электронный ресурс] // Journal of Medical Internet Research. 2016. Vol. 18. Iss. 12. P. 82–95. URL: <http://www.jmir.org/2016/12/e315>. DOI: 10.2196/jmir.6759 (дата обращения: 03.10.2017).
10. *Curti G.H., Aitken S., Bosco F.J.* A doubly articulated cartography of children and media as affective networks-at-play [Электронный ресурс] // Children's Geographies. 2016. Vol. 14. № 2. P. 175-189. URL: <http://dx.doi.org/10.1080/14733285.2015.1127325> (дата обращения: 02.03.2017).
11. *Haiven M.* Can pikachu save fannie mae? [Электронный ресурс] // Cultural Studies. 2012. Vol 26. № 4. P. 516–541 URL: <http://dx.doi.org/10.1080/09502386.2011.630480> (дата обращения: 02.03.2017).
12. *Hein C.* Pokemon Go is still going, with new content and big brand partnerships [Электронный ресурс] // ADWEEK. 20.02.2017. URL: <http://www.adweek.com/digital/pokemon-go-is-still-going-with-new-content-and-big-brand-partnerships/> (дата обращения: 02.03.2017).
13. *Huh Y.J.* Rethinking young children's digital game play outside of the home as a means of coping with modern life [Электронный ресурс] // Early Child Development and Care. P. 1–13. 30.09.2016. URL: <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/03004430.2016.1237512#aHR0cDovL3d3dy50YW5kZm9ubGluZS5jb20vZG9pL3BkZi8xMC4xMDgwLzAzMDA0NDMwLjIwMTYuMTIzUzUxMj9uZWVkQWNjZXNzPXRydWVAQEAW> (дата обращения: 02.03.2017).
14. *McGimpsey I, Tannock S., Lauder H.* Postcapitalism: a guide to our future [Электронный ресурс] // British Journal of Sociology of Education. 2016. Vol. 37. № 7. P. 1077–1090. URL: <http://dx.doi.org/10.1080/01425692.2016.1223702> (дата обращения: 02.03.2017).
15. *McWhirter A.* Pokémon GO and No Man's Sky: sandbox gaming's next level in tech-heavy society // International Journal of Jungian Studies. 2017. Vol. 9. № 1. P. 66–71.
16. *Sarkar S.* Pokémon Go hits 650 million downloads [Электронный ресурс] // Polygon. 27.02.2017. URL: <http://www.polygon.com/2017/2/27/14753570/pokemon-go-downloads-650-million> (дата обращения: 02.03.2017).
17. *Tateno M., Skokauskas N., Kato, T.A., Teo A.R., Guerrero A.P.* New game software (Pokemon Go) may help youth with severe social withdrawal, hikikomori // Psychiatry Research. 2016. Vol. 246. P. 848–849.
18. *Yang C.C., Liu D.* Motives matter: Motives for playing Pokemon Go and implications for well-being // Cyberpsychology, Behavior and Social Networking. 2016. Vol. 20. Iss.1. P. 52–57.

What the Pokemon Go have study adolescents for?

Khломov K.D.,

PhD (Psychology), Research Associate, Center of Applied Psychological and Pedagogical Studies, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia, 1234567@yandex.ru

Davydov D.G.,

PhD (Psychology), Head of the Laboratory of adolescent socialization, Moscow City Psychology&Pedagogic Centre, Moscow, Russia, davydovdg@edu.mos.ru

The paper reports the results of the research on the adolescents – Pokemon Go players. The hypotheses towards the role of the games with virtual and augmented reality within the modern society presented in the scientific literature are discussed. The aim of this research was to check the link between personal characteristics, the social situation factors (e.g. family context), young men images about him or herself, and meaning and personal value of the game. The results of the structured interviews with 44 adolescents playing Pokemon Go on the street are given; the players' representations towards themselves, their social environment, and the game are discovered. The conclusions about the meaning of the virtual, geographic, and social realities integration and social and family environment influence on the game involvement are made. The psychological mechanisms of the involvement into the game and the role of the social and family environment are discussed. In this article was made the conclusions about the role of virtual, geographic, social reality integration, social and family role, and psychological mechanism to be involved in the game. Subjective space transformation and the changes in everyday city landscape meanings conditioned by the game are discussed. The game allows the adolescents and youth to see the reality out of the everyday routine.

Keywords: adolescents, Pokemon Go, reality, virtuality, game.

Funding

This work was supported by grant RFH № 15-36-01317.

Acknowledgements

The authors are grateful for assistance in data collection Zhevlakov F.G, Mamonova L.I, Lazhinceva L.I., Kapkov A.A., Dementiev N.N., Skovycheva O.L.

References

1. Asmolov A.G., Asmolov G.A. Ot My-mediya k Ya-mediya: transformatsii identichnosti v virtual'nom mire [From We-media to I-media: identity transformations in the virtual world]. *Voprosy psikhologii [Psychology questions]*, 2009, no. 3, pp. 3-16.
2. Boiko O.M., Enikolopov S.N., Kaz'mina O.Yu., Ryabtseva V.M., Shchelokova O.A. Pilotazhnoe issledovanie podderzhivayushchego potentsiala ispol'zovaniya Interneta v sotsial'noi adaptatsii psikhicheski bol'nykh [Elektronnyi resurs] [The pilot study of the supporting potential of internet-using in social adaptation of patients with mental disease]. *Klinicheskaya i spetsial'naya psikhologiya [Clinical Psychology and Special Education]*, 2013, vol 2, no 3. URL: <http://psyjournals.ru/psyclin/2013/n3/64020.shtml> (Accessed: 12.12.2017)
3. Bochaver A.A., Zhilinskaya A.V., Khlokov K.D. Perspektivy sovremennykh podrostkov v kontekste zhiznennoi traektorii [Elektronnyj resurs] [The modern adolescents perspectives in the context of their life trajectory]. *Sovremennaya zarubezhnaya psikhologiya [Modern foreign psychology]*, 2016, vol 5, no. 2, pp. 31-38, doi:10.17759/jmfp.2016050204 (Accessed: 02.03.2017).
4. Kaku M. Fizika budushchego [Physics of the future]. Moscow: Publ. Al'pina non-fikshn, 2012, 584 p.
5. Madatov O.Ya. «POKEMON GOU» kak ugroza voennoi bezopasnosti RF [Pokemon Go as a threat for the military security]. *Informatsionnye voyny [Information wars]*, 2016, no. 4 (40), pp. 80-83.

6. Nikitina L.N. POKEMON GO: massovost' kak rezul'tat vozdeistviya emotsional'nogo zarazheniya i podrazhaniya, vznikayushchie v svyazi s etim ugrozy pravoporyadku i obshchestvennoi bezopasnosti [POKEMON GO: Massive participation as a result of the emotional exposure and imitation, and the resulting threats for the public order and societal security]. *Nauchnoe obozrenie. Seriya 2. Gumanitarnye nauki* [Scientific review. Series 2. Gymnasium Sciences], 2016, no. 4, pp. 47-55.

7. Khломov K.D., Kondrashkin A.V., Kuzin P.A., Kalyakina S.M., Tyul'kanova K.I., Medvedev D.P. Podrostok v onlain igre: vklyuchennoe nablyudenie i opyt sotsial'noi raboty [Elektronnyi resurs] [Adolescent in the online-game: observation and social work attempt]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie psyedu.ru* [Psychology science and education psyedu.ru], 2014, vol 6, no. 4, pp.118-133. URL: http://psyedu.ru/journal/2014/4/Khломov_Kondrashkin_Kuzin.phtml (Accessed: 02.03.2017).

8. Chekletsov V.V. Blokchein, pokemony i promyshlennyy internet [Blockchain, pokemons, and the industrial internet]. *Filosofskie nauki* [Philosophy sciences], 2016, no. 10, pp. 140-147.

9. Althoff T., White R.W., Horvitz E. Influence of Pokémon Go on Physical Activity: Study and Implications. *Journal of Medical Internet Research*, 2016, vol. 18, iss. 12, pp. 82-95, URL: <http://www.jmir.org/2016/12/e315>. DOI: 10.2196/jmir.6759 (Accessed: 02.03.2017).

10. Curti G.H., Aitken S., Bosco F.J. A doubly articulated cartography of children and media as affective networks-at-play. *Children's Geographies*, 2016, vol. 14 no. 2, pp. 175-189, URL: <http://dx.doi.org/10.1080/14733285.2015.1127325> (Accessed: 02.03.2017).

11. Haiven M. CAN PIKACHU SAVE FANNIE MAE? *Cultural Studies*, 2012, vol. 26, no. 4, pp. 516-541, URL: <http://dx.doi.org/10.1080/09502386.2011.630480> (Accessed: 02.03.2017).

12. Hein C. Pokemon Go Is Still Going, With New Content and Big Brand Partnerships. *ADWEEK*, 20.02.2017, URL: <http://www.adweek.com/digital/pokemon-go-is-still-going-with-new-content-and-big-brand-partnerships/> (Accessed: 02.03.2017).

13. Huh Y.J. Rethinking young children's digital game play outside of the home as a means of coping with modern life. *Early Child Development and Care*, pp. 1-13, 30.09.2016. URL: <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/03004430.2016.1237512#aHR0cDovL3d3dy50YW5kZm9ubGluZS5jb20vZG9pL3BkZi8xMC4xMDgwLzAzMDA0NDMwLjIwMTYuMTIzNzUxMj9uZWVhQWNjZXNzPXRydWVAQEAw> (Accessed: 02.03.2017).

14. McGimpsey I, Tannock S., Lauder H. Postcapitalism: a guide to our future. *British Journal of Sociology of Education*, 2016, vol. 37, no. 7, pp. 1077-1090, URL: <http://dx.doi.org/10.1080/01425692.2016.1223702> (Accessed: 02.03.2017).

15. McWhirter A. Pokémon GO and No Man's Sky: sandbox gaming's next level in tech-heavy society. *International Journal of Jungian Studies*, 2017, vol. 9, no. 1, pp. 66-71.

16. Sarkar S. Pokémon Go hits 650 million downloads. *Polygon*, 27.02.2017. URL: <http://www.polygon.com/2017/2/27/14753570/pokemon-go-downloads-650-million> (Accessed: 02.03.2017).

17. Tateno M., Skokauskas N., Kato T.A., Teo A.R., Guerrero A.P. New game software (Pokemon Go) may help youth with severe social withdrawal, hikikomori. *Psychiatry Research*, 2016, vol. 246, pp. 848-849.

18. Yang C.C., Liu D. Motives Matter: Motives for Playing Pokemon Go and Implications for Well-Being. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 2016, vol. 20, iss. 1, pp. 52-57.