

## Визуальная новелла как метод развития общительности

**Алимова Д.Х.**

Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8153-5856>, e-mail: [dina.dina4@mail.ru](mailto:dina.dina4@mail.ru)

**Богданович Н.В.**

Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1507-9420>, e-mail: [bogdanovichnv@mgppu.ru](mailto:bogdanovichnv@mgppu.ru)

В современных условиях время для непосредственного общения сокращается, общение чаще переносится в виртуальную реальность, что требует наличия специфических умений и навыков. Возникает потребность в создании методов развития общительности как реальной, так и виртуальной, отвечающих тенденции компьютеризации. В статье приводятся данные результатов экспериментального и эмпирического исследований компьютерной игры в жанре визуальной новеллы как метода развития общительности. В качестве методов исследования мы использовали формирующий эксперимент, самонаблюдение, тестирование и опрос. Исследование проводилось в дистанционном формате, в нем приняли участие 654 мужчин от 14 до 35 лет. По результатам исследования можно сделать вывод об отсутствии эффективности использования компьютерной игры в жанре визуальной новеллы для развития уровня общительности, однако существует возможность использования компьютерной игры в жанре визуальной новеллы для формирования умений виртуального общения. Описаны процесс прохождения игры в жанре визуальной новеллы, а также динамика эмоционального состояния испытуемых. Результаты могут быть использованы как для дальнейших исследований, так и для оказания психологической помощи онлайн.

**Ключевые слова:** подростковый возраст, общительность, визуальная новелла, методы развития общительности, компьютерные игры

**Для цитаты:** Алимова Д.Х., Богданович Н.В. Визуальная новелла как метод развития общительности [Электронный ресурс] // Психология и право. 2021. Том 11. № 4. С. 196—206. DOI:10.17759/psylaw.2021110414

## Visual Novel Genre as a Method of the Sociability Development

***Dinara Kh. Alimova***

Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russian Federation  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8153-5856>, e-mail: [dina.dina4@mail.ru](mailto:dina.dina4@mail.ru)

***Natalia V. Bogdanovich***

Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russian Federation  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1507-9420>, e-mail: [bogdanovichnv@mgppu.ru](mailto:bogdanovichnv@mgppu.ru)

Nowadays the time for direct contacts between people is getting shorter, communication is increasingly going online, requiring special skills from those participating in it. And so there is a need for methods of developing one's sociability, both real and virtual as a response to digitalization. The work presents the results of experimental and empirical examinations of a visual novel genre video game seen as a method of the sociability development. We have employed the following research techniques: 'forming' experiment, self-observation, testing and surveying. The research was conducted remotely, with 654 male participants aged 14-35. The research results indicate no positive effect of using visual novel genre video games in order to increase the sociability level. However, there is a possibility for a visual novel genre game to be used in order to develop skills of online communication. The research gives details of the videogame progressing process as well as the dynamics of the subjects' emotional state. The results can be used both for further research and for online psychological counseling.

**Keywords:** adolescence, sociability, visual novel, methods of the sociability, computer games.

**For citation:** Alimova D.Kh., Bogdanovich V. Visual Novel Genre as a Method of the Sociability Development. *Psikhologiya i pravo = Psychology and Law*, 2021. Vol. 11, no. 4, pp. 196—206. DOI:10.17759/psylaw.2021110414 (In Russ.).

### Введение

С появлением компьютеризации в современном мире возрастает интерес к специфическим проблемам, связанным с переносом различных жизненных сфер в условия виртуальной реальности, в частности вопрос влияния цифрового мира на социализацию человека. По данным Федеральной службы государственной статистики на 2019 год, 83% населения Российской Федерации являются пользователями Интернета. По данным Центра развития НИУ «Высшая школа экономики» на 2020 год, почти половина россиян (больше 65 млн) играют в компьютерные и мобильные игры. Многие отмечают распространенность этого явления в подростковом возрасте.

Важное место в подростковом возрасте занимает межличностное общение как один из факторов формирования личности. Общительность в данном возрастном периоде подвергается влиянию средовых факторов, например таких, как наличие позитивного или

негативного опыта конкретной ситуации общения. Показатели общительности при наличии негативного опыта снижаются. В современных условиях пандемии время для непосредственного межличностного общения сокращается и уровень общительности подростков значительно снижается [5]. Учитывая данные факторы, можно предположить, что возникают последствия в виде обезличивания партнера общения или трудности при получении опыта общения в дальнейшем. Особенно это характерно для мужского пола. Исследования, проводившиеся ранее показывают, что общение юношей и подростков чаще направлено на самоактуализацию и имеет слабые побудительные мотивы. По данным исследований, женщины имеют более расширенный репертуар инструментов общения, нежели мужчины [4].

Игра как вид деятельности часто направлена на усвоение общественного опыта. Компьютерные игры выполняют ту же функцию, но в условиях цифрового мира. Западные коллеги активно используют терапевтические свойства компьютерных игр и их диагностический потенциал. Применение компьютерных игр в реабилитационных программах широко применяется за рубежом. Особый интерес представляют игры с наличием морального выбора, посредством которого достигается терапевтический эффект.

Нахождение в Сети сопровождается общением через различные каналы связи, в которых общение реализуется разными способами. Зачастую общение в виртуальном пространстве требует наличия определенных навыков, направленных на способность выделения из информационного блока важной информации [1]. Наряду с развитием специфических навыков общения в виртуальном пространстве развивается подростковая идентичность через каналы связи Всемирной сети. Подростков привлекает общение в Интернете уровнем своей оперативности и зачастую анонимности. Также они могут сталкиваться с неприятными ситуациями в Сети, что влечет за собой усиление эффекта от получения негативного опыта общения. Анализ существующих исследований, посвященных развитию общительности в рамках системного подхода через воздействие средовых факторов (например, воспроизведения положительного опыта общения в процессе совместной деятельности), показал, что основными факторами, влияющими на развитие общительности, являются децентрализация и рефлексия [7].

Специфической особенностью компьютерной игры в жанре визуальной новеллы является низкий уровень прямого взаимодействия с виртуальным миром, так как единственной формой взаимодействия в данных играх является моральный выбор. Эмоциональная сфера и рациональное мышление являются основными факторами принятия решения в моральном выборе. Размышления над определенными моральными проблемами активизирует определенные области в мозге, отвечающие за эмоции [8; 9]. При манипулировании эмоциональным состоянием индивида существует возможность изменения его нравственного выбора. Характерными инструментами влияния в данных играх являются: музыкальное сопровождение, изображения и обезличивание главного героя. Изображения, которые используются в визуальных новеллах, могут не только отражать локации и персонажей, но и иметь метафорическое значение, что давно используется в психотерапевтической практике и лежит в основе проективных методов диагностики и интервенции. Еще одной особенностью визуальных новелл выступает обезличивание главного героя. Данный аспект побуждает игрока идентифицировать себя с главным героем, что увеличивает погружение в виртуальное пространство.

Визуальные новеллы как метод формирования коммуникативных навыков,

общительности и коммуникативных компетенций ранее исследованы не были, хотя в целом попытки формирования тех или иных навыков посредством компьютерной игры осуществляются уже давно. Известно, что интеграция компьютерных игр в систему образования повышает мотивацию к обучению и интерес к предмету исследования [6]. Поскольку общительность включает в себя когнитивный, мотивационный и продуктивный компоненты [2; 3], использование компьютерных игр в развитии уровня общительности представляется возможным. С целью подтвердить или опровергнуть данное положение нами было проведено экспериментальное исследование на базе компьютерной игры в жанре визуальной новеллы «Бесконечное лето».

В основу исследования легли научно-психологические взгляды на проблему развития общительности в условиях компьютеризации таких авторов, как Л.А. Журавлева, А.В. Жилинская, А.Э. Игнатьева, Е.В. Колесников, О.В. Рубцова, Г. Солдатова. Целью исследования было определение возможности применения компьютерной игры в жанре визуальной новеллы с наличием морального выбора как метода развития общительности, в частности для развития навыков виртуального общения.

### Методы

В качестве методов исследования использовались контент анализ экспериментальных дневников и тестовые методики: методика «Оценка уровня общительности» (тест В.Ф. Ряховского), анкета определения уровня сформированности умений виртуального общения (Э.А. Игнатьева). Для анализа полученных данных были использованы методы математико-статистической обработки (критерий Уилкоксона и хи-квадрат).

В качестве инструмента влияния была использована компьютерная игра в жанре визуальной новеллы «Бесконечное лето» в модификации «7 дней лета».

«Бесконечное лето» — компьютерная игра в жанре визуальной новеллы персональных компьютеров и мобильных устройств, созданная отечественной командой разработчиков Soviet Games. В сюжете отразилась интернет культура времени ее создания, что заметно и по визуальным решениям.

Главный герой игры — молодой человек Семен, одинокий и утративший цели в жизни, который свободное время проводит за компьютером, посещая анонимные имиджборды.

По сюжету Семен зимой отправляется на встречу выпускников, садится в автобус 410 и засыпает, однако просыпается он уже в автобусе старого образца «Икарус-256» в неизвестной местности. На дворе лето, автобус стоит у ворот пионерского лагеря «Совенок», а сам Семен помолодел до 17 лет.

Вскоре он знакомится с другими персонажами игры, с которыми начинает строить межличностные отношения. В основном это девушки, так как новелла ориентирована на мужскую аудиторию.

В процессе прохождения игроку дается неоднократно сделать моральный выбор о том, как поступить в той или иной ситуации.

Последовательность выборов приводит игрока к определенному прохождению и концовке. По сюжету игры становится ясно, что лагерь — не реальный мир, а временная петля, в которую Семен попал по причине бесцельности своей жизни и ему дан шанс это изменить. Прохождение с позитивными концовками приводит к налаживанию жизни Семена в реальном мире.

«7 дней лета: Lost Alpha» — модификация компьютерной игры «Бесконечное лето»,

включающая в себя альтернативный взгляд на оригинальный сюжет игры. Изменения включают в себя:

- 1) три варианта отыгрыша главного героя (выбор темперамента главного героя происходит в начале игры);
- 2) 11 путей прохождения и 66 вариантов концовок с разным исходом.

Помимо возможностей построения межличностных отношений с одной из девушек, существует вариант «Одиночка», что приводит к преждевременной отрицательной концовке.

В данной игре моделируются ситуации общения, при которых все действия будут влиять на дальнейшее развитие событий. Изменение событий и начисление очков для выхода на определенное прохождение стимулирует рефлексию игрока. Данный механизм схож с используемым в социально-психологическом тренинге, описанном И.А. Чайковской [7], где моделируется ситуация общения в деятельности и стимулируется последующая рефлексия.

Исследование состояло из трех частей. В первой части проводилось экспериментальное исследование, состоящее из трех этапов: 1) планирование процедуры, подбор материала, первичная психодиагностика испытуемых; 2) проведение эксперимента; 3) итоговая психодиагностика и анализ полученных результатов. Во второй части выборка была разделена на две группы (имеющих и не имеющих опыт в игре «Бесконечное лето»), была проведена диагностика двух групп и математико-статистическая обработка. В третьей части исследования был проведен контент анализ отзывов об игре, в данном этапе участие приняли 102 человека.

Экспериментальное исследование производилось следующим образом. В официальной группе разработчиков Soviet Game в социальной сети Вконтакте было опубликовано приглашение к участию в исследовании. Среди аудитории игры можно отметить интерес к исследованию: нам писали люди со своими историями изменения жизни после прохождения данной игры. Желание поучаствовать в эксперименте изъявили около тысячи человек. Первая анкета состояла из материалов первичной диагностики испытуемых и организационных вопросов о возможности участия в экспериментальной части исследования. Данную анкету прошли 710 человек, из которых впоследствии была сформирована выборка в соответствии с типичными характеристиками целевой аудитории игры: мужчины, пользователи сети Интернет, проживающие на территории РФ, возрастом от 14 до 22 лет. Для эксперимента были отобраны 40 человек, не имеющих опыта игры визуальной новеллы «7 дней лета». После чего двадцати испытуемым были направлены инструкции по установке игры на компьютер или мобильное устройство в соответствии с операционной системой, указанной при прохождении первичной диагностики, а также инструкции по участию в самом эксперименте. В последствии участие смогли принять только 16 человек. Инструкция к эксперименту состояла из последовательности действий, совершаемых испытуемым. На протяжении недели каждый день испытуемый заходил в игру и проходил один игровой день. Далее он переходил по ссылке на форму по номеру дня, которую заполнял. В форме необходимо было описать свой игровой день, полученный опыт и впечатления от игры. Доступ к формам открывался в соответствии с днем во избежание прохождения игры за один день. По окончанию экспериментальной недели испытуемые проходили психодиагностику повторно и заполняли форму отзыва об эксперименте. В тот же день психодиагностику проходила и контрольная группа в количестве двадцати человек. Данные собранные в ходе эксперимента были проанализированы с помощью контент анализа.

В эмпирическом исследовании приняли участие 654 человека мужского пола возрастом от 14 до 35 лет. Выборка была разделена на две группы — имеющих опыт в игре «Бесконечное лето» (352 человека) и не имеющих оно (302 человека). Далее респондентам, имеющим опыт в игре «Бесконечное лето» было предложено описать свой опыт в данной игре и рассказать об изменениях в себе и в своей жизни, если таковые происходили.

### Результаты и их обсуждение

Эксперимент не доказал эффективность применения компьютерной игры в жанре визуальной новеллы «Бесконечное лето» для развития общего уровня общительности. Средний уровень общительности двух замеров равен 12 баллам, что соответствует верхней границе среднего уровня общей общительности. По результатам первичной психодиагностики 31% участников экспериментальной группы имеют высокий уровень, 69% — нормальный уровень развития общительности. После проведения эксперимента количество испытуемых с высоким уровнем общительности повысилось до 37% соответственно, у остальных (63%) остался средний уровень. Средний балл уровня сформированности навыков виртуального общения до проведения эксперимента равен 7, что соответствует среднему уровню навыков. После эксперимента средний балл уровня навыков равен 9, что соответствует высокому уровню сформированности навыков виртуального общения. По результатам исследования до эксперимента 43% участников экспериментальной группы имели высокий уровень, 18% — средний уровень и 39% — низкий уровень сформированности навыков виртуального общения. После проведения эксперимента у 56% испытуемых стал высокий уровень, у 31% испытуемых — средний уровень, а у 13% — низкий уровень сформированности навыков виртуального общения.

Контрольная и экспериментальная группы прошли статистическую проверку по критерию Уилкоксона для определения различий между ними до проведения эксперимента. Группы оказались равнозначными. Далее была проведена статистическая обработка результатов психодиагностики контрольной группы до и после проведения эксперимента. По результатам проверки изменений в уровне общительности и в уровне навыков виртуальной общительности респондентов контрольной группы за время эксперимента не происходило. Расчет критерия Уилкоксона подтвердил значимость различий между уровнем сформированности навыков виртуального общения и опроверг различия между уровнем общительности до и после прохождения игры ( $p = 0,328$ ;  $p = 0,016$ ).

Эксперимент доказал эффективность применения компьютерной игры в жанре визуальной новеллы для формирования умений виртуального общения. Можно предположить, что такие результаты связаны с процессом переноса тренинговой схемы в виртуальное пространство. Испытуемый понимает, что общается с вымышленным персонажем, т. е. получает опыт виртуального общения, что способствует развитию соответствующих навыков. Получается, что в процессе интернет-тренингов существует возможность стимулировать развитие специфических для виртуальной среды навыков. Данные эксперимента очередной раз подчеркивают различия виртуальной и реальной среды, а также отношения к виртуальному собеседнику.

При анализе экспериментальных дневников нами были выделены следующие категории.

1. М1 — упоминание музыкального сопровождения игры в ходе описания игрового дня. Единица анализа — слово «музыка»

2. И1 — упоминание о собственном интересе прохождения игры. Единицы анализа:

- И1.1 — о предвкушениях дальнейшего хода игр;
- И1.2 — упоминание отсутствия интереса, скуки.

3. Э.1 — упоминание сильного эмоционального состояния во время игры. Единицы анализа:

- Э1.1 — респонденты отмечают в тексте волнение, тревожные ощущение связанные с происходящим в игре;
- Э1.2 — респонденты упоминают чувство ностальгии или говорят, что происходящее в игре им знакомо;
- Э1.3 — респонденты описывают состояние апатии или иное тягостное негативно окрашенное состояние;
- Э1.4 — респонденты упоминают о чувстве раздражения связанном с главными героями их мыслями или поступками;
- Э1.5 — респонденты описывают ощущение легкой грусти или состояние меланхолии;
- Э1.6 — респонденты описывают теплые ощущения или чувства, испытываемые во время прохождения игры или по отношению к игровой реальности;
- Э1.7 — респонденты описывают чувства радости или счастья на момент прохождения игры или по отношению к игровой реальности;
- Э1.8 — респонденты выражают неуверенность в себе или страх неправильного прохождения игры.

4. С.1 — упоминание сравнения, происходящего в игре с настоящим. Единицы анализа:

- С.1.1 — респонденты сравнивают в дневниках игру с реальной жизнью, как в общем понимании реальности, так и в собственной реальности;
- С.1.2 — респонденты сравнивают с собой главного героя, отмечают схожесть или различие характера и поведения;
- С.1.3 — сравнение с обыденной жизнью в пользу игровой реальности.

5. И2 — вариации повествования:

- И2.1 — описание дня происходящего в игре происходит от первого лица;
- И.2.2 — респонденты описывают себя как внутренний голос главного героя, используют местоимение «Мы»;
- И.2.3 — респонденты анализируют пройденный день, влияние происходящего на них самих, а также анализируют поведение и мысли главных героев.

6. Р1 — описание границ реальности:

- Р1.1 — респонденты описывают расхождение между происходящим в игре и их реальностью, отмечают ощущение границы реальности или ее потерю;
- Р1.2 респондент отмечает болезненный выход из игры.

7. П — упоминание о повторном прохождении игры:

- П1.1 — респонденты упоминают, что вышли на преждевременную концовку и в целях завершения эксперимента загружают сохранение предыдущего дня для изменения морального выбора для прохождения к существующей концовке;
- П1.2 — респондент упоминает, что не забросит игру после эксперимента и продолжит ее повторное прохождение.

По результатам анализа дневников было выявлено наиболее частое упоминание категории, которую мы отнесли к эмоциональным проявлениям (рис. 1). Это значит, что в описании экспериментального дня респонденты отмечали прежде всего свое эмоциональное состояние. Можно сделать вывод о динамике изменений эмоций во время эксперимента. В

ходе эксперимента сначала для испытуемых характерно преобладание негативных эмоций, апатии, грусти; далее эмоции сменяются на позитивные, начинают преобладать положительные чувства, однако негативные эмоции не покидают респондентов и остаются на примерно одном уровне до конца эксперимента.

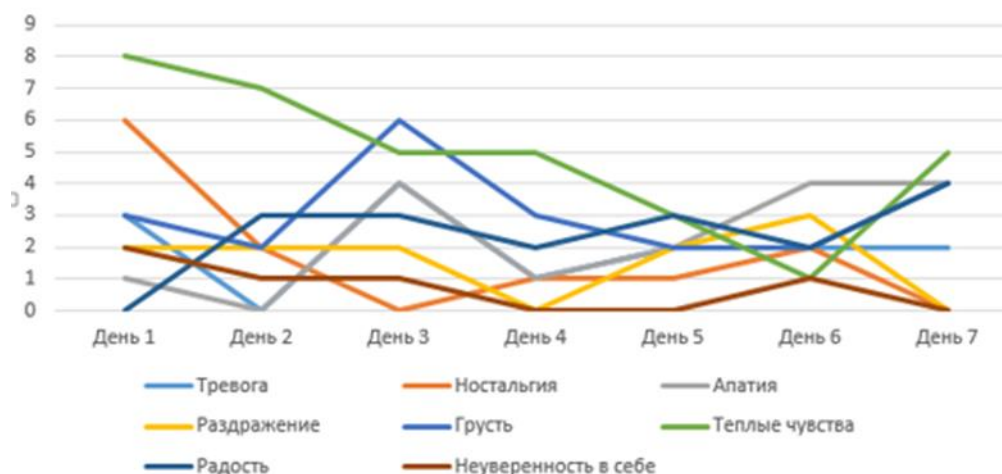


Рис. 1. Динамика эмоций испытуемых в ходе эксперимента

Анализ также позволил сделать выводы о степени вовлеченности испытуемых в игру. В первые дни эксперимента лишь 6% испытуемых вели дневник от первого лица. Однако на 6-ой день (пик) 75% испытуемых стали вести дневник от лица главного героя, что свидетельствует об успешной идентификации себя с ним. Также в процессе эксперимента можно заметить, что испытуемые перестают сравнивать главного героя с собой. На пике эксперимента (6-й день) половина испытуемых отметили ощущение потери чувства реальности. По окончании эксперимента 37% испытуемых изъявили желание продолжать играть уже вне эксперимента. По результатам контент анализа экспериментальных дневников респондентов гипотеза о превалировании эмоционального компонента при прохождении визуальной новеллы подтверждается.

По результатам эмпирического исследования была выявлена статистически значимая связь уровня общительности и наличия опыта игры. Можно предположить, что для аудитории данной игры характерны высокий и очень высокий уровни общительности. По результатам сравнения двух групп статистически значимых различий между уровнем сформированности навыков виртуального общения не обнаружено.

При анализе отзывов об игре были выделены следующие категории.

1. П.1 — в ответе упоминается продолжительный (многолетний) опыт игры.
2. У.1 — в ответе упоминается сильная вовлеченность в игру.
3. Э.1 — в ответе упоминаются эмоциональные состояния, вызванные игрой.
4. Э.2 — в ответе упоминается эффект снятия напряженности и тревоги во время игры.
5. И.1 — упоминания о наличии или отсутствии изменений в себе или в жизни.
  - И.1.1 — респондент пишет о том, что задумался над своим поведением или над своей жизнью.
  - И.1.2 — респондент пишет о том, что изначально игру воспринимает как побег от



- реальной жизни.
- И.1.3 — респондент пишет о том, что стал по-другому смотреть на мир и окружающих.
  - И.1.4 — респондент пишет о том, что познакомился со многими людьми благодаря игре.
  - И.1.5 — респондент пишет о том, что изменился внутренне (характер, темперамент, поведение).
  - И.1.6 — респондент пишет о том, что наладилось общение с противоположным полом.
  - И.1.7 — респондент пишет о том, что в его жизни появилось хобби.
  - И.1.8 — респондент пишет о том, что узнал себя в главном герое и повторяет/рискует повторить его судьбу.
  - И.1.9 — респондент пишет о том, что стал больше понимать других людей.

Анализ отзывов об игре выявил, что, по мнению респондентов, игра вызывает сильные эмоциональные реакции. 76% респондентов указали конкретные изменения, около 24% респондентов не заметили никаких изменений в себе и своей жизни. По частоте встречаемости категорий, выявленных в ходе контент анализа, можно сказать, что игра, по мнению респондентов, повышает мотивацию к развитию своих интересов и расширению круга общения.

### **Выводы**

По результатам нашего исследования можно сказать, что использования игр в жанре визуальной новеллы для развития специфических навыков виртуальной среды возможно. Однако влияние на реальную общительность косвенно и обусловлено скорее наличием сообщества данной игры.

В ходе экспериментального исследования фиксировалось, как меняется эмоциональное состояние респондентов в процессе прохождения игры. Тяжелые эмоциональные переживания, которые сохраняются на протяжении сюжета, а также желание респондентов продолжать игру вне эксперимента свидетельствуют о том, что тема нуждается в более глубоком исследовании, где особое внимание необходимо уделить состоянию респондентов, рефлексии и оказываемому терапевтическому эффекту.

Эмпирическое исследование показало, что уровень общительности у респондентов, имеющих опыт игры значительно выше, чем у респондентов, не имеющих данного опыта. Можно предположить, что уровень общительности влияет на выбор игры в жанре визуальной новеллы. Игра повышает мотивацию респондентов к развитию своих интересов и расширению круга общения.

Многие респонденты третьего этапа исследования рассказывали нам о том, что с появлением в их жизни данной игры они находили новые интересы и увлечения, а также активно входили в сообщество игры, чему способствуют часто организуемые тематические мероприятия, что и позволило респондентам расширить круг общения и найти для себя референтную группу.

Данные, полученные в ходе исследования пополняют научно-теоретическую базу и дают основания для дальнейшего изучения развивающего потенциала игр в жанре визуальной новеллы.

### Литература

1. Жилинская А.В. Интернет как ресурс для решения задач подросткового возраста: обзор психологических исследований // Психологическая наука и образование psyedu.ru. 2014. Том 6. № 1. С. 11—18. doi:10.17759/psyedu.2014060103
2. Журавлева Л.А. Исследование взаимосвязей различных компонентов общительности личности // Вестник УРАО. 2017. № 4. С. 50—58.
3. Кудинов С.И. Психологический анализ взаимосвязи общительности и самореализации личности // Вестник РУДН. Серия: Психология и педагогика. 2011. № 2. С.12—19.
4. Крупнов Д.А., Будрейка Н.Н., Тырнова О.А. Гендерные различия в психологических проявлениях общительности // Вестник РУДН. Серия: Психология и педагогика. 2004. № 2. С.160—169.
5. Ронжин Г.А. Подросток в цифровом мире // Концепт. 2018. № 7. С. 130—135
6. Тимофеева А.Д. К вопросу использования компьютерных игр в образовательной системе [Электронный ресурс] // Вестник МГУП. 2015. № 5. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-ispolzovaniya-kompyuternyh-igr-v-obrazovatelnoy-sisteme> (дата обращения: 14.09.2021).
7. Чайковская И.А. Чардымская О.Ю. Возможности социально-психологического тренинга в развитии коммуникативной толерантности в подростковом возрасте [Электронный ресурс] // Вестник ОГУ. 2018. № 3(215). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vozmozhnosti-sotsialno-psihologicheskogo-treninga-v-razvitiikommunikativnoy-tolerantnosti-v-podrostkovom-vozhraсте> (дата обращения: 14.09.2021).
8. Garrigan B., Adlam A.L.R., Langdon P.E. The neural correlates of moral decision-making: A systematic review and meta-analysis of moral evaluations and response decision judgements // Brain and Cognition. 2016. Vol. 108. P. 88—97.
9. McAuliffe, William H. Do Emotions Play an Essential Role in Moral Judgments? PsyArXiv. 2018. doi:10.31234/osf.io/ajbc9

### References

1. Zhilinskaya A.V. Internet kak resurs dlya resheniya zadach podrostkovogo vozrasta: obzor psikhologicheskikh issledovaniy. [Internet as a resource for solving the problems of adolescence: a review of psychological research] *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie psyedu.ru* [Psychological Science and Education PSYEDU.ru], 2014, no. 1, pp. 11—18. doi:10.17759/psyedu.2014060103 (In Russ., abstr. in Engl.).
2. Zhuravleva L.A. Issledovanie vzaimosvyazei razlichnykh komponentov obshchitel'nosti lichnosti [Study of the interrelationships of various components of individual's sociability]. *Vestnik URAO* [Herald of the University of Russian Academy of Education], 2017, no. 4, pp. 50—58.
3. Kudinov S.I. Psikhologicheskii analiz vzaimosvyazi obshchitel'nosti i samorealizatsii lichnosti [Psychological analysis of personality self-actualization and sociability correlations]. *Vestnik RUDN. Seriya: Psikhologiya i pedagogika* [RUDN journal of psychology and pedagogics], 2011, no. 2, pp. 12—19.
4. Krupnov D.A., Budreika N.N., Tyrnova O.A. Gendernye razlichiya v psikhologicheskikh proyavleniyakh obshchitel'nosti [Gender distinctions of the psychological manifestation of sociability]. *Vestnik RUDN* [RUDN journal of psychology and pedagogics]. Seriya: Psikhologiya i pedagogika, 2004, no. 2, pp. 160—169.
5. Ronzhin G.A. Podrostok v tsifrovom mire [Teenager in the digital world]. *Kontsept*

[*Concept*], 2018, no. 7, pp. 130—135

6. Timofeeva A.D. К вопросу использования компьютерных игр в образовательной системе [Elektronnyj resurs] [To the question of using computer games in education system]. *Vestnik MGUP [Vestnik MGUP by Ivan Fedorov]*, 2015, no. 5. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-ispolzovaniya-kompyuternyh-igr-v-obrazovatelnoy-sisteme> (Accessed 14.09.2021).

7. Chaikovskaya I.A. Chardym'skaya O.Yu. Vozmozhnosti sotsial'no-psikhologicheskogo treninga v razvitii kommunikativnoi tolerantnosti v podrostkovom vozraste [Elektronnyj resurs] [Possibilities of socio-psychological training in the development of communicative tolerance in adolescence]. *Vestnik OGU [Vestnik of the Orenburg State University]*, 2018, no. 3(215). Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/vozmozhnosti-sotsialno-psihologicheskogo-treninga-v-razvitii-kommunikativnoy-tolerantnosti-v-podrostkovom-vozraste> (Accessed 14.09.21). doi: 10.25198/1814-6457-215-103

8. Garrigan B., Adlam A.L.R., Langdon P.E. The neural correlates of moral decision-making: A systematic review and meta-analysis of moral evaluations and response decision judgements. *Brain and Cognition*, 2016, Vol. 108, pp. 88—97.

9. McAuliffe, William H. Do Emotions Play an Essential Role in Moral Judgments? *PsyArXiv*, 2018. doi:10.31234/osf.io/ajbc9

### **Информация об авторах**

Алимова Динара Хайдаровна, выпускница кафедры юридической психологии и права, факультет юридической психологии, Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8153-5856>, e-mail: dina.dina4@mail.ru

Богданович Наталья Викторовна, кандидат психологических наук, доцент кафедры юридической психологии и права, факультет юридической психологии, Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1507-9420>, e-mail: bogdanovichnv@mgppu.ru

### **Information about the authors**

Dinara Kh. Alimova, Graduate, Department of Legal Psychology and Law, Faculty of Legal Psychology, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russian Federation, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8153-5856>, e-mail: dina.dina4@mail.ru

Natalia V. Bogdanovich, PhD in Psychology, Associate Professor, Department of Legal Psychology and Law, Faculty of Legal Psychology, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russian Federation, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1507-9420>, e-mail: bogdanovichnv@mgppu.ru

Получена 19.10.2021  
Принята в печать 10.11.2021

Received 19.10.2021  
Accepted 10.11.2021