

УДК 159.9.075, 159.922.8
doi: 10.11621/vsp.2022.03.09

Научная статья

ВИДЕОИГРЫ И АГРЕССИЯ: ОСНОВНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ ЗАРУБЕЖНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ

Е.С. Пономарева

Московский государственный психолого-педагогический университет,
Москва, Россия, esp_st@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-1899-9807>

Актуальность. В настоящее время информационные технологии интенсивно развиваются. Становятся актуальными проблемы, связанные с их воздействием на психическое развитие человека. Один из частных вопросов, интересующих исследователей — это взаимосвязь увлеченности видеоиграми и агрессии. Также исследователями отмечается противоречивость получаемых результатов и необходимость более глубокого рассмотрения проблемы.

Цель. Определение особенностей разработки проблемы взаимосвязи увлеченности видеоиграми и агрессивных тенденций в тематических направлениях, которые она затрагивает.

Методы. Этот обзор построен на материале статей, индексируемых в Scopus. Сбор и анализ данных проводился с использованием инструментов онлайн-платформ Scopus и SciVal.

Результаты. Представлена общая характеристика статей, соответствующих теме связи увлеченности видеоиграми и агрессии. Были выявлены следующие тематические направления, наиболее подробно раскрывающие ее: “Media Violence; Video Games; Aggression” («Медианасилие; Видеоигры; Агрессия»), “Internet Use; Addiction; Gaming” («Использование Интернета; Зависимость; Игровой»), “Online Games; Avatar; Gaming” («Онлайн-игры; Аватар; Игровой»), “Cyberbullying; Crime Victims; Participant Roles” («Кибербуллинг; Жертвы преступлений; Роли участников»), “Portrayal; Stereotype; Media Representations” («Портретирование; Стереотипность; Представленность в медиа»). Представлен подробный анализ статей, отражающих рассматриваемую тему в рамках этих направлений.

Выводы. Исследователями обсуждаются вопросы более глубокой проработки связи увлеченности видеоиграми и агрессии, в частности, выбора и контроля переменных; также ими проводится критический анализ существующих концепций агрессии применительно к рассматриваемой теме и возможности их использования. В рамках темы отмечается, что эмпирические данные, касающиеся аспектов использования видеоигр, собираются,

как правило, на основе самоотчетов респондентов; их поведение и деятельность исследуются редко. Просматриваются тенденции, касающиеся изучения агрессии в реальной и виртуальной среде (в частности, буллинга и кибербуллинга), расовых и гендерных стереотипов, агрессивных тенденций на фоне игрового расстройства.

Ключевые слова: видеоигры, агрессия, игровое расстройство, кибербуллинг, буллинг.

Для цитирования: Пономарева Е.С. Видеоигры и агрессия: Основные тенденции зарубежных исследований // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. 2022. № 3. С. 169–199. doi: 10.11621/vsp.2022.03.09

doi: 10.11621/vsp.2022.03.09

Scientific Article

VIDEO GAMES AND AGGRESSION: THE MAJOR TRENDS IN FOREIGN STUDIES

Ekaterina S. Ponomareva

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

Background. Information technologies are developing intensively now. Problems related to their impact on human mental development are becoming relevant. The researchers are interested in one of the particular issues that is the interrelation between video games and aggression. Additionally, the researchers admit the inconsistency of the obtained results and the need for more comprehensive consideration of the problem.

Objective. To determine the specificities of the problem elaboration related to the interrelation between interest in video games and aggressive tendencies in the context of the topics it is reflected in.

Methods. This review is based on the material of the articles indexed in Scopus. Data were collected and analyzed using the data analysis tools from online platforms Scopus and SciVal.

Results. A general characterization of the articles, that are consistent with the link between interest in video games and aggression, is presented. The following topics were identified as those that represent this link in the most detail: “Media Violence; Video Games; Aggression”, “Internet Use; Addiction; Gaming”, “Online Games; Avatar; Gaming”, “Cyberbullying; Crime Victims; Participant Roles”, “Portrayal; Stereotypy; Media Representations”. A detailed analysis of the articles, that reflect the considered issue in the context of these topics, is presented.

Conclusion. The researchers discuss the issues of more detailed elaboration of the interrelation between interest in video games and aggression. In particular they pay attention to the variables choice and control. Additionally, they conduct a critical analysis of existing concepts of aggression relatively to the considered issue and the possibility of using them. It is mentioned that the empirical data concerning aspects of video game use are generally collected on the basis of respondents' self-reports; their behavior and activities are rarely examined. Trends concerning the study of aggression in real and virtual environments (in particular, bullying and cyberbullying), racial and gender stereotypes, and aggressive tendencies related to gaming disorder are revealed.

Keywords: video games, aggression, gaming disorder, cyberbullying, bullying.

For citation: Ponomareva, E.S. (2022). Video Games and Aggression: The Major Trends in Foreign Studies. *Vestnik Moskovskogo Universiteta. Seriya 14. Psikhologiya (Moscow University Psychology Bulletin)*, 3, 169–199. doi: 10.11621/vsp.2022.03.09

Введение

Многие аспекты жизнедеятельности современного человека опосредованы информационными технологиями. В связи с этим внимание исследователей привлекает проблема соотношения реального и виртуального пространств, а также особенностей преобразования поведения и деятельности при переходе в виртуальное пространство.

Одним из следствий развития информационных технологий является интенсивное расширение индустрии видеоигр. В 2020 г. институтом НИУ ВШЭ «Центр развития» был опубликован годовой обзор, в котором отмечается увеличение рынка в период с 2014 г. по 2019 г. в мире (на 11%) и в России (на 14% в период 2018–2019 гг.). Дополнительно рассматриваются попытки принятия мер предупреждения негативного влияния контентных рисков, источниками которых могут оказаться видеоигры. В частности, указанные риски связывают с усилением агрессивных тенденций (Седых, 2020). Этот вопрос также привлекает внимание исследователей.

В рамках обзора используется определение видеоигры, которое было предложено Н. Эспозито: “A videogame is a *game* which we *play* thanks to an *audiovisual apparatus* and which can be based on a *story*” (*игра*, в рамках которой осуществляется *игровая активность*, опосредованная *аудиовизуальной аппаратурой* и которая может базироваться на *истории*) (Esposito, 2005). Важным моментом относительно *игры*

(game) является акцентирование внимание на игровом пространстве и правилах. Таким образом, видеоигра будет рассматриваться как виртуальное пространство, с которым взаимодействует пользователь и в котором он взаимодействует с другими игроками, если такая возможность предусмотрена.

В базе научного цитирования Scopus по запросу “SUBJAREA (psyc) AND TITLE-ABS-KEY (video AND game*) AND TITLE-ABS-KEY (aggression)”¹ («Предметная область (психология) и ключевые слова (агрессия)») обнаружено 433 публикации. Динамика их распределения по годам (рис. 1) может быть охарактеризована как положительная: рост исследовательского интереса к отраженной в запросе теме «Видеоигры и агрессия» в предметной области «Психология» наблюдается с 2001 г. Отметим, что периоды роста количества публикаций чередуются с периодами снижения. Начиная с 2019 г. число публикаций увеличивается.

Дальнейший анализ результатов поиска на онлайн-платформе SciVal показал, что большинство выделяемых системой тем, по которым распределяются публикации в период с 2016 г., имеют достаточно высокие значения по показателю «перцентиль проминентности» (“Prominence Percentile”), который указывает на динамику и популярность темы или тематического кластера, — более 70. Это означает, что уровень интереса к теме достаточно велик. Показатель рассчитывается на основе количества просмотров публикаций, количества цитирований и рейтинга журналов CiteScore (отношение количества цитирований к числу статей, опубликованных издателем). В частности, следует отметить тему “Media Violence; Video Games; Aggression” («Медианасилие; Видеоигры; Агрессия», перцентиль проминентности (Prominence Percentile) = 95,557) к которой относится наибольшее число публикаций (111 из 177). Это существенно превышает количество работ по каждой из остальных тематических подборок. В частности, вторая тема “Internet Use; Addiction; Gaming” («Использование Интернета; Зависимость; Игровой») по количеству импортированных публикаций, содержит 15 позиций, полученных в результате проведения поиска в Scopus.

¹ Расшифровка кодов полей, по которым проводился поиск: “SUBJAREA” — предметная область; “TITLE-ABS-KEY” — название, краткое описание, ключевые слова. Далее в тексте представлены такие же коды полей поиска.

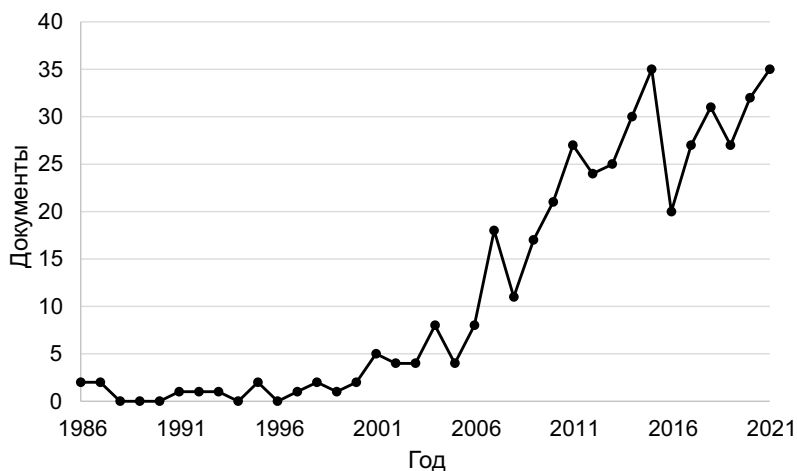


Рис. 1. Распределение публикаций по годам в базе научного цитирования Scopus по теме «Видеоигры и агрессия»

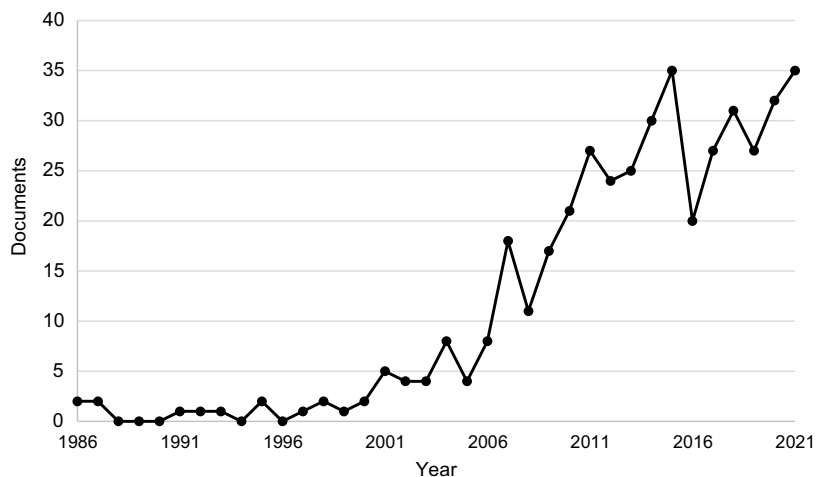


Fig. 1. Distribution of publications by year in the citation database Scopus on the issue “Video games and aggression”

На первый взгляд, рассмотренные тенденции согласуются с наблюдениями исследователей относительно противоречивости данных, получаемых в ходе изучения взаимосвязи увлеченности видеоиграми и агрессии. В поисках решения этой проблемы иссле-

дователями обращается внимание на то, что указанная взаимосвязь представляется более сложной и опосредуется большим количеством факторов как психологических, так и социальных, что необходимо учитывать при анализе темы (Bushman, 2021; Богачева, 2019; Олсон, Катнер, 2015). Соответственно, представляется важным оценить тенденции, касающиеся разработки этого вопроса в исследованиях.

Цель статьи состоит в определении особенностей разработки проблемы взаимосвязи увлеченности видеоиграми и агрессивных тенденций в тематических направлениях, которые она затрагивает.

В частности, предполагается обратить внимание на то, какие связанные с проблемой вопросы могут изучаться в современных исследованиях.

Методы

Этот обзор построен на материале статей, индексирующихся в Scopus. Сбор и анализ данных проводился с использованием аналитических ресурсов онлайн-платформ Scopus и SciVal.

SciVal — это онлайн-инструмент, позволяющий анализировать большие массивы данных о публикациях, которые индексируются в базе научного цитирования Scopus. Доступ обеспечивается к данным о публикациях исследователей, представляющих более 20000 организаций из 231 страны начиная с 1996 г. Большое количество используемых системой метрик позволяет получить сводку по исследовательской активности широкого перечня организаций в различных исследовательских областях; посмотреть динамику своей организации в рамках разработки исследовательских стратегий и спрогнозировать возможности сотрудничества с другими организациями; оценить актуальность областей исследований в общем плане, а также ограничиваясь деятельностью конкретных исследователей; проанализировать тенденции направлений исследований в рамках определяемых предметных областей, тем и тематических кластеров.

На рис. 2 показан алгоритм сбора данных, результат анализа которых представлен в статье.

Обсуждение результатов

Данные базы научного цитирования Scopus

В первую очередь следует привести характеристику подборки публикаций, полученной в результате проведения поиска. Работы

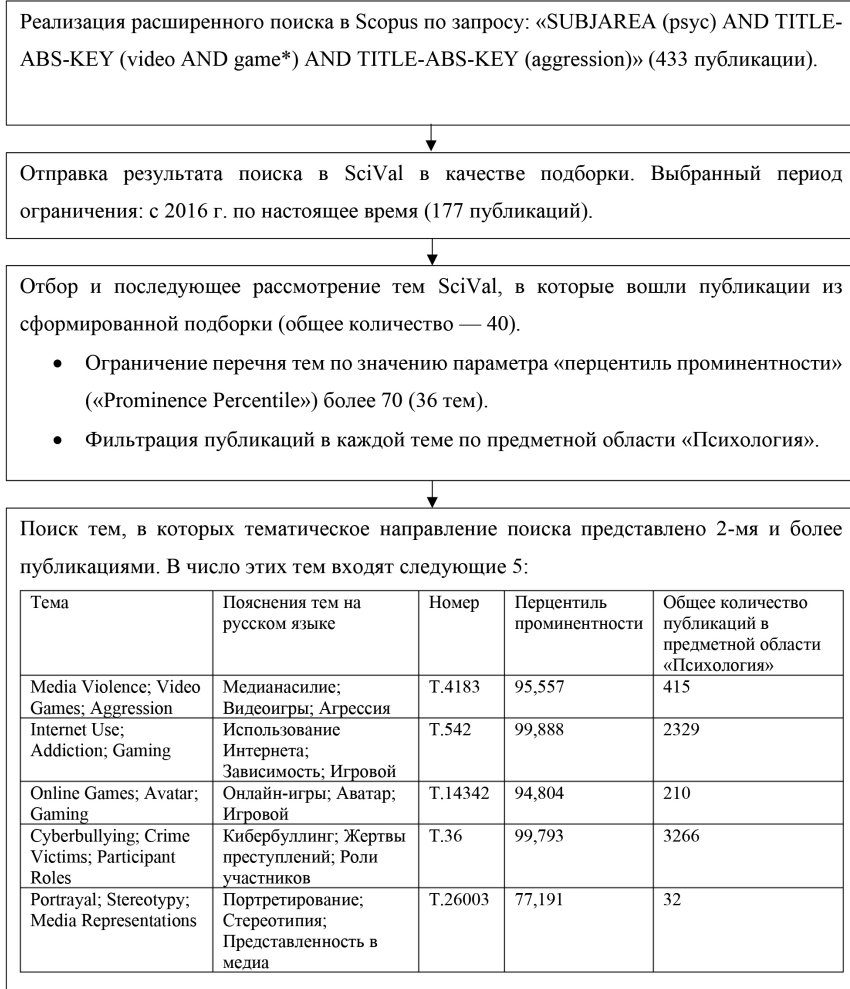


Рис. 2. Этапы процесса сбора данных, рассматриваемых в статье

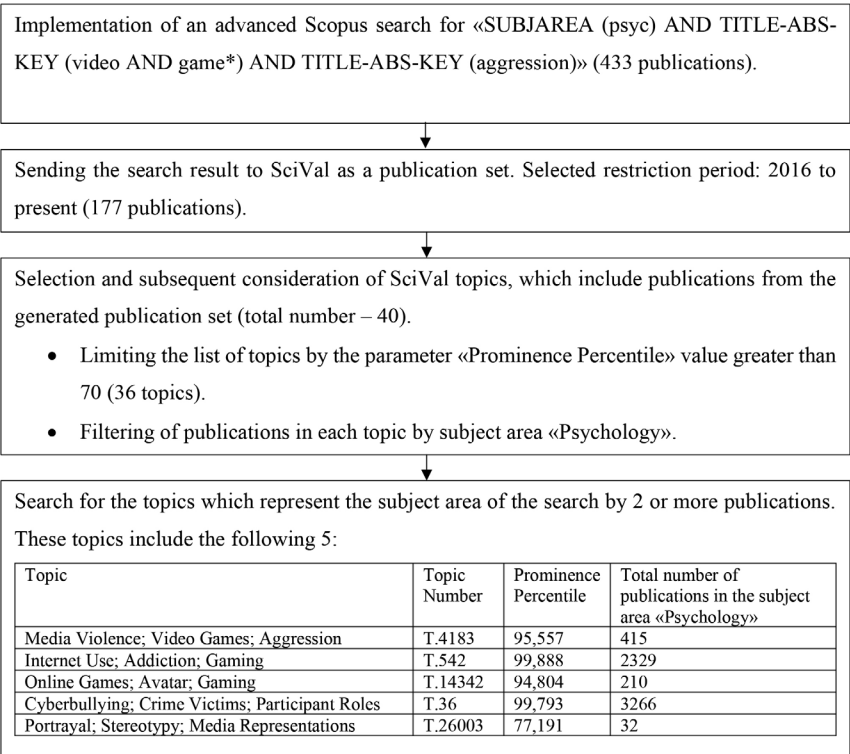


Fig. 2. Stages of the data collection process

в предметной области «Психология», посвященные тематическому направлению поиска «Видеоигры и агрессия», начинают появляться с 1986 г. Незадолго до этого, в 1972 г., Н. Бушнелл основывает специализирующуюся на разработке и продвижении видеоигр компанию “Atari”. Это событие принимается за точку отсчета, с которой начинается соответствующая индустрия (Вертушинский, 2018; Беляева, 2021). Ранее было отмечено, что с 2001 г. исследователи начинают проявлять больший интерес к рассматриваемой теме. Можно предположить, что это стало следствием теракта, произошедшего в старшей школе «Колумбайн» (США) в 1999 г., но в актуальных на тот момент публикациях обозначенные события почти не упоминались. При этом следует отметить, что распределение работ по запросам “columbine AND SUBJAREA (psyc)” («колумбайн и предметная область (психология)») и “TITLE-ABS-KEY (school AND shoot*) AND SUBJAREA

(psyc)” («ключевые слова (стрельба в школе) и предметная область (психология)») (рис. 3) имеет аналогичную динамику по сравнению с распределением публикаций по рассматриваемой в рамках статьи теме.

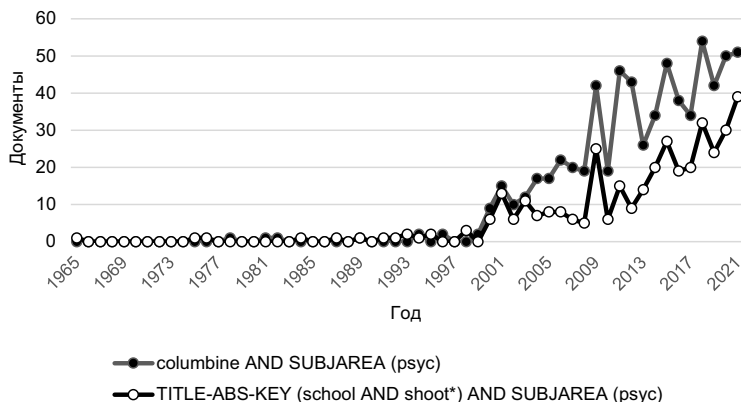


Рис. 3. Распределение публикаций по тематическим направлениям «Колумбайн» и «скулшутинг» (стрельба в школе) в предметной области «Психология»

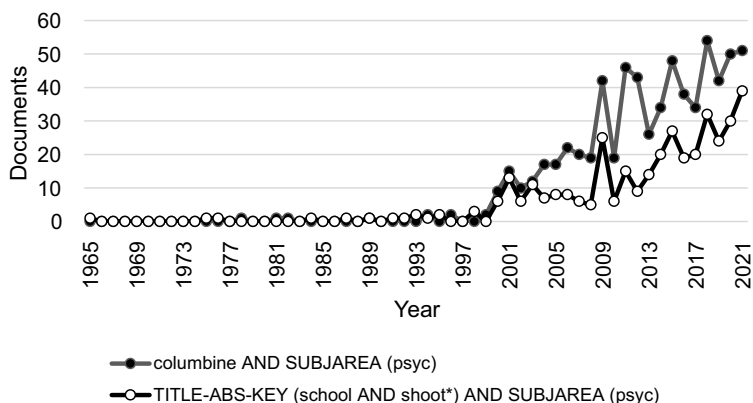


Fig. 3. Distribution of publications on thematic areas “Columbine” and “School shooting” at the subject area “Psychology”

Наибольшее число работ (233 из 433 — 58,1%) принадлежит авторам из США, что значительно превышает показатель Германии (44 из 433 — 10,2%), занимающей следующую позицию в рейтинге. Аналогичным образом пять университетов США входят в топ-10

организаций, наиболее активно разрабатывающих рассматриваемую проблему. Лидирующие позиции занимают: университет штата Айова (Iowa State University) (42 из 433 — 9,7%) и университет штата Огайо (The Ohio State University) (31 из 433 — 7,2%). В табл. 1 представлен

Таблица 1

Топ-10 университетов, лидирующих по числу публикаций по теме
«Видеоигры и агрессия»

Название организации	Страна	Число публикаций по запросу
Университет штата Айова	США	42
Университет штата Огайо	США	31
Амстердамский свободный университет	Нидерланды	23
Стетсонский университет	США	23
Инсбрукский университет имени Леопольда и Франца	Австрия	20
Мичиганский университет	США	17
Миссурийский университет	США	12
Университет Ноттингем Трент	Великобритания	11
Юго-Западный университет	Китай	11
Университет Брока	Канада	9

Table 1

Top 10 universities leading in the number of publications on the thematic area
“Video games and aggression”

Institution name	Country	Number of publications on request
Iowa State University	United States	42
The Ohio State University	United States	31
Vrije Universiteit Amsterdam	Netherlands	23
Stetson University	United States	23
Universität Innsbruck	Austria	20
University of Michigan, Ann Arbor	United States	17
University of Missouri	United States	12
Nottingham Trent University	United Kingdom	11
Southwest University	China	11
Brock University	Canada	9

список организаций, число публикаций которых по тематическому направлению поиска «Видеоигры и агрессия» превышает 10.

В табл. 2 представлен список авторов, имеющих наиболее высокие показатели по количеству статей в рамках проведенного поискового запроса. Четверо из них представляют организации США.

Таблица 2

Топ-5 авторов, лидирующих по числу публикаций по тематическому направлению «Видеоигры и агрессия»

Автор	Название организации	Страна	Число публикаций по запросу
Фергюсон К.Дж.	Стетсонский университет	США	37
Бушман Б.Дж.	Университет штата Огайо	США	34
Андерсон К.А.	Университет штата Айова	США	26
Грейтемейер Т.	Инсбрукский университет имени Леопольда и Франца	Австрия	24
Джентиле Д.А.	Университет штата Айова	США	15

Table 2

Top 5 authors leading in the number of publications on the thematic area “Video games and aggression”

Author	Institution name	Country	Number of publications on request
Ferguson C.J.	Stetson University	United States	37
Bushman B.J.	The Ohio State University	United States	34
Anderson C.A.	Iowa State University	United States	26
Greitemeyer T.	Universität Innsbruck	Austria	24
Gentile D.A.	Iowa State University	United States	15

Далее отметим, что исследователи занимают различные позиции по поводу соотношения увлеченности видеоиграми и агрессии. В частности, авторы акцентируют внимание на видеоиграх, связанных с насилием. К.Дж. Фергюсон придерживается позиции, в соответствии с которой отсутствует связь между взаимодействием пользователя с насильственным контентом в видеоиграх и его агрессивным поведением в реальной среде. Это подтверждается результатами анализа эмпирических данных в рамках проведенных им исследова-

ний. Автор указывает на слабую доказательность положений теории «Общая модель агрессии» (“General Aggression Model” — GAM), согласно которой пользователи могут усваивать модели агрессивного поведения и переносить их в реальную жизнь (Drummond et al., 2021; Ferguson et al., 2021). Более обоснованной в рамках решения поставленного вопроса К.Дж. Фергюсон считает фрустрационную теорию агрессии, в соответствии с которой к увеличению агрессии у пользователей приводит переживание фрустрации в видеоигре, а не ее содержание насилия (Ferguson et al., 2021).

Противоположную позицию занимают К.А. Андерсон и Б.Дж. Бушман. В своих работах они пишут о влиянии восприятия контента насилия в видеоиграх на увеличение агрессии. Теоретически они тоже опираются на концепцию «Общая модель агрессии» (GAM). Отметим, что Б.Дж. Бушман рассматривал особенности восприятия персонажа видеоигры и его роли в ней в связи с его расовыми и гендерными признаками (Burnay, Kerpes, Bushman, 2022; Hawkins et al., 2021). В частности, он изучал вопрос восприятия контента с сексуальной объективацией женщин в видеоиграх (Burnay, Kerpes, Bushman, 2022). В дополнение К.А. Андерсон рассматривал негативное влияние жестокого медиаконтента в целом на вероятность возникновения агрессивного поведения (Groves, Prot, Anderson, 2020). Аналогичные научные интересы находят отражение в статьях Д.А. Джентиле (Prot, Gentile et al., 2014), часть которых была опубликована в соавторстве с К.А. Андерсон и Б.Дж. Бушман.

Т. Грейтемейер в большей степени поддерживает точку зрения К.А. Андерсон и Б.Дж. Бушман, но в своих исследованиях он сильнее акцентирует внимание на анализе предпочитаемых видеоигр, роли пользователя в них и индивидуально-психологических свойств, имеющих отношение к агрессивности и ее проявлениям (Delhove, Greitemeyer, 2020; Greitemeyer, 2020).

Общий момент, разделяемый К.Дж. Фергюсон, К.А. Андерсон и Б.Дж. Бушман, состоит в необходимости разрешения методологических, а также теоретических проблем, иллюстрируемых противоречивыми эмпирическими данными (Bushman, Anderson, 2021; Ferguson, 2020).

Данные онлайн-платформы SciVal

Для дальнейшего анализа были отобраны сформированные в SciVal темы, по которым распределились публикации из созданной подборки. Эти темы отображены на рис. 2. Первым условием их включения в перечень для дальнейшего обсуждения была принад-



Fig. 4. Keywords in the topic “Media Violence; Video Games; Aggression”

Р. Керстен и Т. Грейтемейер рассматривали особенности восприятия изменений собственного состояния после сеанса видеоигры. Они предположили, что в ряде исследований, а также, по мнению игроков, улучшение настроения в процессе использования видеоигр с контентом насилия ошибочно интерпретируется как эффект катарсиса, для которого характерно снижение агрессивных тенденций путем высвобождения соответствующих эмоций. По результатам двух проведенных аналогичных исследований, изменения настроения можно было интерпретировать как следствие убежденности в эффекте катарсиса. Авторы отмечают, что степень выраженности агрессивных эмоций оказалась связана не с наличием контента жестокости в видеоиграх (Р. Керстени Т. Грейтемейер получили противоречивые результаты), а с наличием в них выраженного соревновательного элемента и субъективной ценности победы. Средний возраст всех участников (до отбора корректных данных для дальнейшего анализа) 1-го исследования составил 23,6 лет ($SD = 4,4$). Для 2-го исследования аналогичный показатель составил 23 года ($SD = 6,01$) (Kersten, Greitemeyer, 2022).

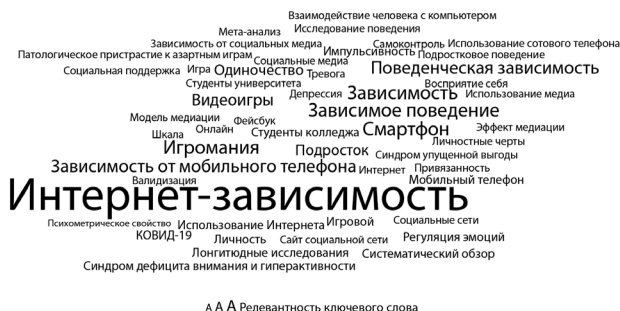
Другой параметр — дегуманизация — рассматривается в статье Ч. Цзян и соавторов. На основании полученных результатов, они утверждают, что связь заинтересованности жестокими видеоиграми и агрессивностью опосредуется дегуманизацией других людей. Фактор дегуманизации себя не является значимым. Дополнительно Ч. Цзян отмечает, что изучаемая им тенденция может быть распространена как на краткосрочные, так и на долгосрочные эффекты видеоигр, содержащих насилие. В исследовании принимали участие лица подросткового возраста (Jiang et al., 2022).

Г. Баррингтон и К.Дж. Фергюсон рассматривали склонность проявлять агрессию по отношению к партнерам по видеоигре и ее зависимость от таких факторов, как наличие контента насилия в видеоигре, уровень стресса, компетентность пользователя в совершении игровых действий. По результатам экспериментального исследования, в котором принимали участие респонденты от 18 до 50 лет, выяснилось, что указанные факторы не являются значимыми (Barrington, Ferguson, 2022).

Относительно рассматриваемой темы следует подчеркнуть, что роль наличия жестокого контента видеоигр в возникновении и усилении агрессивных тенденций получает противоречивые оценки в исследованиях. Это также отражается в комментариях о сложности применения концепции «Общая модель агрессии» (GAM) в этом контексте, что ранее отмечалось в настоящей статье.

2. *“Internet Use; Addiction; Gaming” («Использование Интернета; Зависимость; Игровой»).* Перцентиль проминентности (Prominence Percentile) = 99,888

К этой теме относится 2329 публикаций из предметной области «Психология». В пятерку наиболее часто используемых в них ключевых слов входят: “Internet Addiction” (Интернет-зависимость), “Adolescent” (подросток), “Internet” (Интернет), “Scale” (шкала), “Addiction” (зависимость). На рис. 5, отображено распределение ключевых слов по частоте встречаемости относительно “Internet Addiction”.



А А А Релевантность ключевого слова

Рис. 5. Перевод ключевых слов в облаках по тематическому направлению “Internet Use; Addiction; Gaming” («Использование Интернета; Зависимость; Игровой»)¹

¹ На рис. 5 упоминается социальная сеть Facebook, официально запрещенная на территории России с 21 марта 2022 года.

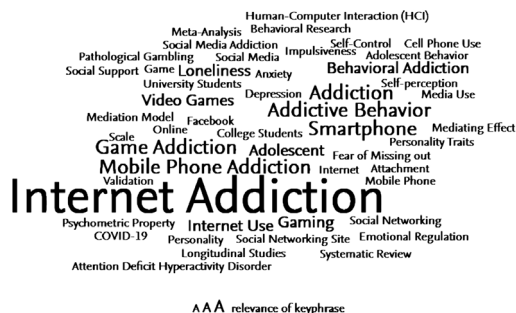


Fig. 5. Keywords in the topic “Internet Use; Addiction; Gaming”¹

Статьи в рамках этой темы посвящены исследованиям игрового расстройства, которое недавно было внесено в перечень диагностических рубрик «Международной классификации болезней. 11-й пересмотр» («Международная статистическая классификация болезней и проблем, связанных со здоровьем» — МКБ-11, код классификатора: 6C51), а также его различным аспектам. Следует обратить внимание, что агрессивные тенденции здесь рассматриваются как следствие патологической увлеченности видеоиграми и как компонент, связанный с ней. Необходимо отметить, что игровое расстройство характеризуется рядом параметров: нарушением способности контролировать участие в видеоиграх, его приоритет над другими сферами жизни, сохранение и усиление этих двух тенденций на фоне негативных последствий патологической увлеченности видеоиграми (МКБ-11, 2021).

В этой связи С. Казале с соавторами анализируют низкую телесную осознанность (низкое внимание к сенсорным сигналам тела) и телесную диссоциацию (эмоциональная связь со своим телом) как предикторы игрового расстройства. Агрессию (один из симптомов игрового расстройства) они рассматривают как дополнительную переменную. В исследовании принимали участие респонденты от 18 до 68 лет (средний показатель возраста — 29,63). Авторы также обращают внимание на обнаруженный в ходе исследования эффект взаимодействия телесной диссоциации и физической агрессии в отношении предсказания игрового расстройства. С. Казале интерпретирует это как склонность прибегать к неадаптивным моделям использования видеоигр (чрезмерная увлеченность) в целях регулирования внутреннего негативного опыта (Casale, Musicò, Schimmenti, 2021). Стоит

¹ There is a mention of the social network Facebook on the fig. 5. Facebook is officially banned in the Russian Federation since 21 March 2022.

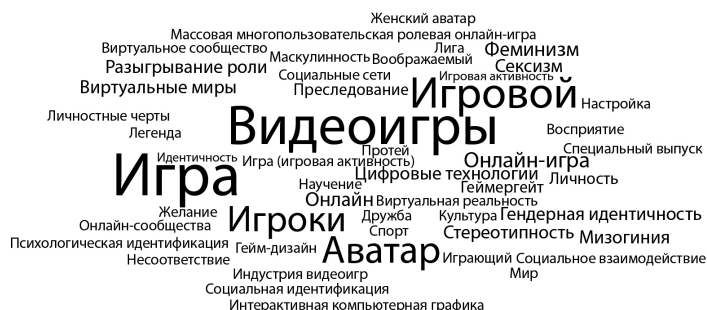
указать на то, что такая интерпретация согласуется с точкой зрения Р. Керстен и Т. Грейтемейер, отмечающих склонность пользователей ошибочно связывать улучшение настроения после сеанса видеоигр со снижением агрессивных тенденций (Kersten, Greitemeyer, 2022).

Исследование Х.Г. Чон посвящено изучению влияния негативных переживаний (тревожность, одиночество, академический стресс) на усиление склонности к патологической увлеченности видеоиграми и роли дополнительных переменных (агрессии и самоконтроля) как медиаторов этого процесса. В нем участвовали респонденты в возрасте от 10 до 17 лет. Было установлено, что самоконтроль опосредует влияние академического стресса на повышение патологической увлеченности видеоиграми при наличии соответствующего риска, а агрессия — влияние переживания одиночества при отсутствии соответствующего риска (Jeon et al., 2022).

В.-К. Тан и Л.-М. Чэнь рассматривали факторы, влияющие на проявление агрессивного поведения по отношению к партнерам по видеоигре во время игровой сессии. В исследовании принимали участие лица разных возрастов. Большинство респондентов попадало в возрастные диапазоны 21–25 лет (55,2%) и до 21 года (37,6%). Остальные участники были старше 25 лет. Предполагалось, что в качестве указанных факторов будут выступать мотивы увлеченности видеоигрой, усиливающие агрессивные тенденции, и социальные мотивы, ослабляющие агрессивные тенденции. Также изучался вопрос возрастания склонности использовать техники нейтрализации, направленные на снижение чувства вины путем рационализации своих неэтичных действий. Дополнительно авторы упомянули связь рассматриваемого ими в рамках исследования жанра видеоигр (“МОВА” — аббревиатура от Multiplayer Online Battle Arena, буквально «многопользовательская онлайн-боевая арена», которая сочетает элементы многопользовательских ролевых игр и стратегий в реальном времени) с аддиктивными проявлениями и другими негативными последствиями (Tan, 2022).

3. *“Online Games; Avatar; Gaming”* («Онлайн-игры; Аватар; Игровой»). *Перцентиль проминентности (Prominence Percentile) = 94,804*

Тема включает 210 статей предметной области «Психология». Наиболее часто в них используются следующие ключевые слова: “Game” (игра), “Players” (игроки), “Video Games” (видеоигры), “Gaming” (игровой), “Online” (онлайн). Рис. 6 показывает частоту встречаемости ключевых слов относительно наиболее часто используемого — “Game” (игра).



А А А Релевантность ключевого слова

Рис. 6. Перевод ключевых слов в облаках по тематическому направлению
“Online Games; Avatar; Gaming” («Онлайн-игры; Аватар; Игровой»)



А А А relevance of keyphrase

Fig. 6. Keywords in the topic “Online Games; Avatar; Gaming”

Рассматриваемые в рамках темы публикации посвящены исследованиям агрессии в интернет-среде, в частности, в онлайн-играх. Авторы статей обращают внимание на половую и гендерную принадлежность пользователей как на повод совершения агрессивных действий по отношению к ним.

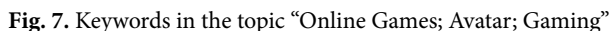
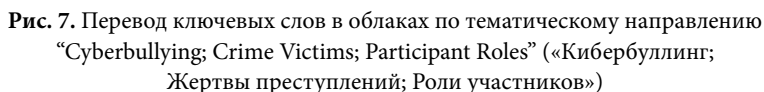
Исследования Е.-Н. Со и В.И. Тан направлены на поиск предикторов указанных агрессивных тенденций. В статье Е.-Н. Со и соавторов в этом плане рассматривались убеждения, относящиеся к дискриминации по признаку пола (маскулинные нормы, враждебность к лицам женского пола), факторы, связанные с видеоигрой (восприятие онлайн-игры как своей территории, прогресс в игре, соревновательность), и средовые факторы (издевательства со стороны сверстников;

время, проводимое в игре). В число достоверных предикторов не вошло время, проводимое в игре, и соревновательность. В контексте исследования авторы изучали проявление агрессии в онлайн-играх мужчинами по отношению к женщинам. Возраст респондентов находился в пределах от 14 до 64 лет (Seo, Oh, Kil, 2021). Второе исследование, описанное в статье В.И. Тан и коллег, было направлено на изучение проявления агрессивных тенденций пользователями обоих полов в форме оскорблений сексуального характера. В нем принимали участие респонденты от 14 до 39 лет. Авторы выявили следующие предикторы: враждебный сексизм; идентификацию себя как игрока; ориентацию на социальное доминирование; а также 2 из компонентов темной триады: макиавеллизм и психопатию. Значимыми не являлись следующие предикторы: нарциссизм (компонент темной триады); время, проводимое в видеоигре; пол (несмотря на то, что игроки женского пола реже прибегали к оскорблениям сексуального характера, чем игроки мужского пола) (Tang, Reer, Quandt, 2020).

Исследование Дж. Бурнай и коллег имеет другую направленность. Они предположили, что воспринимаемый сексуализированный контент в видеоиграх в сторону усиления влияет на склонность мужчин высказывать в Интернете женщинам оскорбления сексуального характера. Изучаемая тенденция также была выявлена у респондентов женского пола. Возраст всех респондентов составил 18–37 лет. Авторы подчеркнули, что сексуализированный контент в видеоиграх — это значимый ситуационный фактор проявления агрессивности в Интернете. Полученные результаты согласуются с теоретической моделью, созданной авторами на основе интеграции «Общей модели агрессии» (GAM) и «Двухкомпонентной модели сексуальной агрессии» (“Confluence Model of Sexual Aggression”) (Burnay, Bushman, Larøi, 2019).

4. “Cyberbullying; Crime Victims; Participant Roles” («Кибербуллинг; Жертвы преступлений; Роли участников»). Перцентиль проминентности (Prominence Percentile) = 99,793

Рассматриваемая тема содержит 3275 публикаций, которые входят в предметную область «Психология». К пяти наиболее часто используемым ключевым словам относятся: “Workplace Bullying” (буллинг на рабочем месте), “Adolescent” (подросток), “Crime Victims” (жертвы преступлений), “Schools” (школы) и “Students” (студенты). На рис. 7 отображена визуализация частот встречаемости ключевых слов относительно “Workplace Bullying” (буллинг на рабочем месте).



В исследовании С.-В. Чжу подробно рассматривалась связь агрессии в онлайн-видеоиграх и склонности к совершению кибербуллинга. Акцентировалось внимание на двух переменных: агрессивности (модератор) и нормативных убеждениях об агрессии (медиатор). Было выявлено, что восприятие агрессивного поведения как нормативного

действительно является значимой в качестве промежуточной переменной в структуре исследуемой связи. Также было обнаружено влияние выраженности агрессивности на характер связи агрессии в онлайн-играх и склонности к кибербуллингу. Возраст респондентов, принявших участие в исследовании, составил 12–15 лет (Zhu et al., 2020).

Ч. Тэн с соавторами в своей статье приводят описание двух исследований, в которых рассматривалось влияние увлеченности жестокими видеоиграми на склонность к вовлеченности в ситуацию буллинга и кибербуллинга в роли агрессора соответственно. В 1-м принимали участие респонденты 12–19 лет, во 2-м — респонденты 16–28 лет. В качестве дополнительных переменных авторы выделили черту характера агрессивность как фактор риска и моральную идентичность как фактор, снижающий изучаемое влияние. Разные по возрасту выборки респондентов в исследованиях авторы объясняют тем, что в подростковых группах традиционный буллинг сильнее распространен, чем в более старших (Teng, 2020).

Дополнительно следует отметить, что авторы представленных выше исследований по теме теоретически основывались на концепции «Общая модель агрессии» (GAM) и указали на то, что полученные ими эмпирические данные подтверждают ее положения.

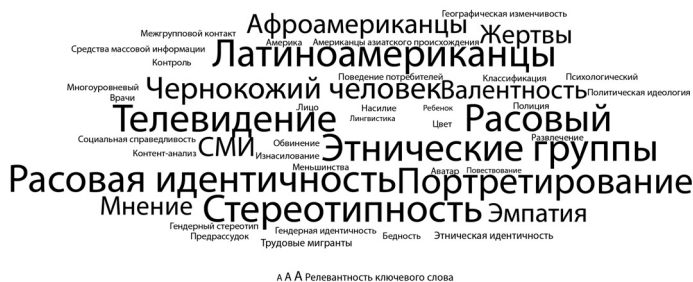
Исследование С. Багес имеет совсем другую направленность. В нем исследовались ресурсы ролевых видеоигр (РПГ/RPG — от англ. Role-Playing Game) в качестве основного элемента программ профилактики буллинга. Участников набирали среди обучающихся шестых классов школ. Авторы объяснили свой выбор тем, что в этот период чаще возникают ситуации буллинга. Респонденты были случайным образом поделены на группы: экспериментальную (средний возраст респондентов — 11,57 лет) и контрольную (средний возраст респондентов — 11,41 лет). В экспериментальной группе проводилась программа, включающая ролевую игру в рамках заранее составленных сюжетов, иллюстрирующих ситуации буллинга и его различные аспекты, такие как психологическая и физическая агрессия, а также кибербуллинг. После каждого сеанса ролевой игры внутри группы проводилось обсуждение эмоционального состояния участников. Респонденты из контрольной группы, в соответствии с исследовательской программой, смотрели видео документального характера, иллюстрирующие ситуации буллинга с развернутыми комментариями вовлеченных в них людей (жертв и агрессоров), после чего обсуждали феномен буллинга. По результатам исследования в экспериментальной группе было выявлено значимое повышение

уровня эмпатии, а также значимое снижение буллинга и агрессивного поведения. Следует отметить, что в самом исследовании не использовались видеоигры, но авторы указывали на дальнейшую возможность изучения профилактического потенциала однопользовательских и многопользовательских ролевых видеоигр (ППГ/RPG) (Bagès, Hoareau, Guerrien, 2021).

Дополнительно необходимо обратить внимание на различия поведения в реальной среде и в Интернете, обусловленные рядом факторов, описанных Дж. Сулер и впоследствии А.Е. Войскунским (Suler, 2004; Войскунский, 2017). Также Дж. Сулер указывает на характерный для онлайн-поведения эффект растормаживания, предпосылками для которого являются описанные им механизмы (Suler, 2004). Соответственно, С.-В. Чжу и Ч. Тэн указывают на невозможность изучения буллинга и кибербуллинга как одного и того же феномена (Teng, 2020; Zhu et al., 2020). Это в целом актуально для исследований агрессии в онлайн-среде и в реальном пространстве.

5. *“Portrayal; Stereotype; Media Representations”* («Портретирование; Стереотипность; Представленность в медиа»). Перцентиль проминентности (*Prominence Percentile*) = 77,191

Эта тема включает 32 исследования, относящихся также к предметной области «Психология». Наиболее часто в них встречаются следующие пять ключевых слов: *“Stereotype”* (стереотипность), *“Media”* (СМИ), *“Black Person”* (чернокожий человек), *“Continental Population Groups”* (континентальные группы населения) и *“Ethnic Groups”* (этнические группы). На рис. 8 визуальное отображено распределение ключевых слов по частоте встречаемости относительно *“Stereotype”*.



А А Релевантность ключевого слова

Рис. 8. Перевод ключевых слов в облаках по тематическому направлению *“Portrayal; Stereotype; Media Representations”* («Портретирование; Стереотипность; Представленность в медиа»)



Fig. 8. Keywords in the topic “Portrayal; Stereotype; Media Representations”

В рамках темы исследуются особенности восприятия представителей различных рас, обусловленные влиянием соответствующих стереотипов. П.М. Марки рассматривает эту проблему в контексте событий, связанных со стрельбой в школе. Он, указывает на то, что в различных источниках, в том числе в исследовательских статьях, со стрельбой в школе часто ассоциируется негативное влияние видеоигр, если нападение было совершено человеком европеоидной расы. В отношении представителей расовых меньшинств тенденция строить подобные ассоциации видится более низкой. Это предположение было подтверждено результатами двух исследований. Результаты 1-го показали, что респонденты (средний возраст — 19,56 лет, медиана возрастных показателей — 19) после ознакомления с фиктивной новостной заметкой о совершенном акте стрельбы в школе чаще отмечали негативное влияние видеоигр, если нападавший был белым, а не чернокожим. Во 2-м исследовании по результатам анализа реальных новостных сообщений была замечена та же тенденция. Причиной для этого, по мнению автора, является наличие стереотипной ассоциации между принадлежностью к расовым меньшинствам и склонностью совершать насильственные преступления. Стоит отметить, что она, в свою очередь, может вносить искажения в сведения, предоставляемые СМИ и другими информационными источниками (Markey et al., 2020).

Исследование Э. Эш было посвящено изучению особенностей идентификации пользователя с аватаром во время сеанса видеоигры. Предполагалось, что поведение пользователя во время игры за аватар отличающейся расы сильнее изменится, чем во время игры за аватар совпадающей расы. В исследовании принимали участие преимущественно белые респонденты. Возраст участников находился в диапазоне от 18 до 25 лет. Они играли в симулятор боксерских поединков,

используя один из двух вариантов аватара: белого или чернокожего персонажей. Такие же варианты воплощения были у виртуального соперника. Это позволило скомбинировать четыре игровые ситуации и разделить респондентов на четыре группы соответственно. Результаты исследования показали, что на взаимосвязь между расой аватара и поведением в игре оказывает умеренное влияние вхождение в роль персонажа и, соответственно, действия от его лица. В том числе у респондентов, испытывавших большую склонность входить в роль аватара, поведение в игре изменялось сильнее (становилось более агрессивным). Значимых различий по степени использования стереотипов относительно рас аватаров в группах испытуемых выявлено не было, но наблюдалось влияние взаимодействия факторов расы аватара и использования стереотипов на когнитивную и аффективную составляющие агрессии. Также были выявлены более сильные агрессивные тенденции при условии совпадения рас респондента и его аватара, чем при условии их несовпадения. Дополнительно авторы предположили, что на результаты исследования могла повлиять актуализация стереотипов о боксерах при восприятии персонажей видеоигры. Также необходимо отметить, что в рамках исследования Э. Эш проводился анализ поведения респондентов в ситуации видеоигры, что реализуется в исследованиях редко (Ash, 2016).

Выводы

По результатам обзора, сделанного в рамках статьи, можно выделить следующие группы тенденций, в соответствии с которыми проводятся исследования по теме «Видеоигры и агрессия»:

Методологические вопросы

Исследователями отмечается необходимость более углубленного рассмотрения связи увлеченности видеоиграми и агрессией, выявления и изучения факторов, опосредующих эту связь, и дальнейшей разработки подходов к пониманию агрессии. Отмечаются вопросы выбора и контроля переменных, а также недостаточность методов сбора данных, предполагающих самоотчет респондентов.

Теоретические вопросы

Исследователями отмечаются недостаточные объяснительные возможности концепции «Общая модель агрессии» (GAM), что отражается наличием результатов исследований как подтверждающих ее, так и опровергающих. В том числе различные авторы предлагают альтернативные модели (например, фрустрационная теория агрессии, рассматриваемая К.Дж. Фергюсон), а также объединение «Общей

модели агрессии» (GAM) с другими концепциями (например, «Общая модель агрессии» (GAM) и «Двухкомпонентная модель сексуальной агрессии» в исследовании Дж. Бурнай).

Методы сбора данных о видеоиграх

Было замечено, что в большей части исследований данные об особенностях использования видеоигр собирались на основе самоотчетов респондентов. Также, если предполагалось включение в исследование одного или нескольких сеансов видеоигры, то они рассматривались в общем плане как целостные факторы — особенности поведения и деятельности респондентов в контексте видеоигр не учитывались. Следует отметить исследование Э. Эш, в котором проводился анализ действий респондентов, совершенных в игровом пространстве.

Основные тенденции исследований

Большое внимание уделяется изучению агрессии в виртуальном и реальном пространствах, в том числе в ситуациях буллинга и кибербуллинга. Исследователями обозначаются возможности изучения видеоигр как потенциальных инструментов профилактики буллинга. Рассматривается связь увлеченности видеоиграми и агрессии в контексте расовых и гендерных стереотипов. Исследуются агрессивные тенденции на фоне игрового расстройства (код по МКБ-11: 6C51), изучаются факторы телесной диссоциации и телесной осознанности в этом контексте. Проводится анализ параметров дегуманизации и воспринимаемого эффекта катарсиса (высвобождения агрессивных эмоций в процессе сеанса видеоигры) в рамках проблемы увлеченности видеоиграми и проявления агрессивных тенденций. Также следует отметить, что исследователи в своих работах по большей части рассматривают широкий возрастной диапазон лиц, играющих в видеоигры, однако если они концентрируются на меньших, более конкретных возрастных интервалах, то внимание чаще всего обращается на подростков и молодых взрослых.

В заключение хотелось бы отметить следующие перспективы, на которых предполагается заострить внимание в ходе планирования и проведения дальнейших исследований.

Во-первых, на уровне методологии необходимо проводить дальнейшую работу по соотносению основных феноменов (агрессивности, агрессии онлайн и офлайн и т.д.), а также по состыковке различных подходов и концепций, их описывающих.

Во-вторых, следует указать на то, что работы, в которых подвергаются анализу конкретные акты поведения и компоненты деятель-

ности, осуществляемые в видеоиграх в связи с такими характеристиками как агрессия и агрессивность, проводятся достаточно редко. Соответственно, поведенческий анализ, на наш взгляд, является перспективным.

В-третьих, перспективным является психодиагностический, развивающий и психокоррекционный потенциал видеоигр, что, безусловно, должно подкрепляться соответствующими психологическими исследованиями.

Литература

Беляева У.П. Видеоигры как технокультурный феномен: история становления и социокультурная значимость // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. 2021. Т. 7, № 3. С. 91–104. doi: 10.18413/2408-932X-2021-7-3-0-10

Богачева Н.В. Основные проблемы психологии компьютерной игры. Цифровое общество в культурно-исторической парадигме: коллективная монография / Под ред. Т.Д. Марцинковской, В.Р. Орестовой, О.В. Гавриченко. Москва: МПГУ, 2019.

Ветушинский А.С. Краткая история игровой индустрии. Видеоигры: введение в исследования / Под ред. Е.В. Галанина. Томск: Издат. дом Томского гос. ун-та, 2018.

Войсунский А.Е. Направления исследований опосредствованной Интернетом деятельности // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. 2017. № 1. С. 51–66. doi: 10.11621/vsp.2017.01.52

МКБ-11. Глава 06. Психические и поведенческие расстройства и нарушения нейроразвития. Статистическая классификация: учебно-методическое пособие / Под ред. Г.П. Костюка. М.: КДУ, Университетская книга, 2021. doi: 10.31453/kdu.ru.91304.0143

Олсон Ш., Катнер Л. Точки зрения и острые вопросы в исследованиях насилия и агрессии, связанных с компьютерными играми // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2015. Т. 12, № 1. С. 13–28. doi: 10.17323/1813-8918-2015-1-13-28

Седых И.А. Индустрия компьютерных игр — 2020. М.: Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Институт «Центр развития», 2020. [Электронный ресурс] // URL: <https://dcenter.hse.ru/data/2020/07/27/1599127653/Индустрия%20компьютерных%20игр-2020.pdf> (дата обращения: 10.12.2021).

Ash, E. (2016). 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*, 11 (4), 422–440. doi: 10.1177/1555412014568870

Bagès, C., Hoareau, N., Guerrien, A. (2021). Play to Reduce Bullying! Role-Playing Games Are a Useful Tool for Therapists and Teachers. *Journal of Research in Childhood Education*, 35 (4), 631–641. doi: 10.1080/02568543.2020.1810834

Barrington, G., Ferguson, C.J. (2022). Stress and Violence in Video Games: Their Influence on Aggression. *Trends in Psychology*, 30, 497–512. doi: 10.1007/s43076-022-00141-2

Burnay, J., Bushman, B.J., Larøi, F. (2019). Effects of sexualized video games on online sexual harassment. *Aggressive behavior*, 45 (2), 214–223. doi: 10.1002/ab.21811

Burnay, J., Kepes, S., Bushman, B.J. (2022). Effects of violent and nonviolent sexualized media on aggression-related thoughts, feelings, attitudes, and behaviors: A meta-analytic review. *Aggressive Behavior*, 48 (1), 111–136. doi: 10.1002/ab.21998

Bushman, B.J., Anderson, C.A. (2021). Solving the puzzle of null violent media effects. *Psychology of Popular Media*, 1–9. doi: 10.1037/ppm0000361

Casale, S., Musicò, A., Schimmenti, A. (2021). Beyond internalizing and externalizing symptoms: The association between body disconnection and the symptoms of Internet gaming disorder. *Addictive behaviors*, 123, 1–7. doi: 10.1016/j.adbeh.2021.107043

Delhove, M., Greitemeyer, T. (2020). The relationship between video game character preferences and aggressive and prosocial personality traits. *Psychology of Popular Media*, 9 (1), 96–104. doi: 10.1037/ppm0000211

Drummond, A. et al. (2021). Violent and non-violent virtual reality video games: Influences on affect, aggressive cognition, and aggressive behavior. Two pre-registered experiments. *Journal of Experimental Social Psychology*, 95, 1–9. doi: 10.1016/j.jesp.2021.104119

Esposito, N. (2005). A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. DiGRA 2005: Changing Views: Worlds in Play, 2005 International Conference. (Retrieved from <http://summit.sfu.ca/system/files/iritems1/258/d974f9eaf74e82bf63157cc68f48.doc>) (review date: 09.04.2022).

Ferguson, C.J. et al. (2021). Video games, frustration, violence, and virtual reality: Two studies. *British journal of social psychology*, 61 (1), 83–99. doi: 10.1111/bjso.12471

Greitemeyer, T. (2020). The police officer's dilemma: The relationship between violent video game play and responses in a first-person shooter task. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 32 (2), 82–88. doi: 10.1027/1864-1105/a000260

Groves, C.L., Prot, S., Anderson, C.A. (2020). Violent Media Use and Violent Outcomes. In M.N. Potenza, K.A. Faust, D. Faust (Eds.), *The Oxford Handbook of Digital Technologies and Mental Health* (pp. 202–211). New York: Oxford University Press. doi: 10.1093/oxfordhb/9780190218058.013.18

Hawkins, I. et al. (2021). Extensions of the proteus effect on intergroup aggression in the real world. *Psychology of Popular Media*, 10 (4), 478–487. doi: 10.1037/ppm0000307

Jeon, H.G. et al. (2022). Exploring the Mechanism of Pathological Gaming in Adolescents: Focused on the Mediation Paths and Latent Group Comparison. *Frontiers in Psychology*, 12, 756328. doi: 10.3389/fpsyg.2021.756328

Jiang, Z. et al. (2022). Other-Dehumanization Rather Than Self-Dehumanization Mediates the Relationship Between Violent Video Game Exposure and Aggressive Be-

havior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 25 (1), 37–42. doi: 10.1089/cyber.2021.0108

Kersten, R., Greitemeyer, T. (2022). Why do habitual violent video game players believe in the cathartic effects of violent video games? A misinterpretation of mood improvement as a reduction in aggressive feelings. *Aggressive Behavior*, 48 (2), 219–231. doi: 10.1002/ab.22005

Markey, P.M. et al. (2020). He does not look like video games made him do it: Racial stereotypes and school shootings. *Psychology of Popular Media*, 9 (4), 493–498. doi: 10.1037/ppm0000255

Prot, S. et al. (2014). Long-term relations among prosocial-media use, empathy, and prosocial behavior. *Psychological science*, 25 (2), 358–368. doi: 10.1177/0956797613503854

Seo, Y.-N., Oh, P., Kil, W.Y. (2021). Into the wolves' den: an investigation of predictors of sexism in online games. *Behaviour & Information Technology*, 41 (8), 1740–1754. doi: 10.1080/0144929X.2021.1899287

Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *Cyberpsychology & behavior*, 7 (3), 321–326. doi: 10.1089/1094931041291295

Tan, W.-K., Chen, L.-M. (2022). That's not my fault: Excuses given by players exhibiting in-game intra-team aggressive behavior in online games. *Computers in Human Behavior*, 127, 107045. doi: 10.1016/j.chb.2021.107045

Tang, W.Y., Reer, F., Quandt, T. (2020). Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players. *Aggressive behavior*, 46 (1), 127–135. doi: 10.1002/ab.21873

Teng, Z. et al. (2020). Violent video game exposure and (Cyber) bullying perpetration among Chinese youth: The moderating role of trait aggression and moral identity. *Computers in Human Behavior*, 104, 106193. doi: 10.1016/j.chb.2019.106193

Zhu, X.-W. et al. (2020). Exposure to online game violence and cyberbullying among Chinese adolescents: Normative beliefs about aggression as a mediator and trait aggressiveness as a moderator. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 29 (2), 148–166. doi: 10.1080/10926771.2018.155083

References

Ash, E. (2016). 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*, 11 (4), 422–440. doi: 10.1177/1555412014568870

Bagès, C., Hoareau, N., Guerrien, A. (2021). Play to Reduce Bullying! Role-Playing Games Are a Useful Tool for Therapists and Teachers. *Journal of Research in Childhood Education*, 35 (4), 631–641. doi: 10.1080/02568543.2020.1810834

Barrington, G., Ferguson, C.J. (2022). Stress and Violence in Video Games: Their Influence on Aggression. *Trends in Psychology*, 30, 497–512. doi: 10.1007/s43076-022-00141-2

Belyaeva, U.P. (2021). Video games as a technical and cultural phenomenon: the history of formation and sociocultural importance. *Nauchnyi rezul'tat (Research Result)*, 7 (3), 91–104. doi: 10.18413/2408-932X-2021-7-3-0-10 (In Russ.).

Bogacheva, N.V. (2019). Video game psychology: the main problems and solution perspectives. In T.D. Marcinkovskaja, V.R. Orestova, O.V. Gavrichenko (Eds.), *Digital society in the cultural-historical paradigm: collective monograph* (pp. 30–36). Moscow: MPGU. (In Russ.).

Burnay, J., Bushman, B.J., Larøi, F. (2019). Effects of sexualized video games on online sexual harassment. *Aggressive behavior*, 45 (2), 214–223. doi: 10.1002/ab.21811

Burnay, J., Kepes, S., Bushman, B.J. (2022). Effects of violent and nonviolent sexualized media on aggression-related thoughts, feelings, attitudes, and behaviors: A meta-analytic review. *Aggressive Behavior*, 48 (1), 111–136. doi: 10.1002/ab.21998

Bushman, B.J., Anderson, C.A. (2021). Solving the puzzle of null violent media effects. *Psychology of Popular Media*, 1–9. doi: 10.1037/ppm0000361

Casale, S., Musicò, A., Schimmenti, A. (2021). Beyond internalizing and externalizing symptoms: The association between body disconnection and the symptoms of Internet gaming disorder. *Addictive behaviors*, 123, 1–7. doi: 10.1016/j.addbeh.2021.107043

Delhove, M., Greitemeyer, T. (2020). The relationship between video game character preferences and aggressive and prosocial personality traits. *Psychology of Popular Media*, 9 (1), 96–104. doi: 10.1037/ppm0000211

Drummond, A. et al. (2021). Violent and non-violent virtual reality video games: Influences on affect, aggressive cognition, and aggressive behavior. Two pre-registered experiments. *Journal of Experimental Social Psychology*, 95, 1–9. doi: 10.1016/j.jesp.2021.104119

Esposito, N. (2005). A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. DiGRA 2005: Changing Views: Worlds in Play, 2005 International Conference. (Retrieved from <http://summit.sfu.ca/system/files/iritems1/258/d974f9eaf74e82bf63157cc68f48.doc>) (review date: 09.04.2022).

Ferguson, C.J. et al. (2021). Video games, frustration, violence, and virtual reality: Two studies. *British journal of social psychology*, 61 (1), 83–99. doi: 10.1111/bjso.12471

Greitemeyer, T. (2020). The police officer's dilemma: The relationship between violent video game play and responses in a first-person shooter task. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 32 (2), 82–88. doi: 10.1027/1864-1105/a000260

Groves, C.L., Prot, S., Anderson, C.A. (2020). Violent Media Use and Violent Outcomes. In M.N. Potenza, K.A. Faust, D. Faust (Eds.), *The Oxford Handbook of Digital Technologies and Mental Health* (pp. 202–211). New York: Oxford University Press. doi: 10.1093/oxfordhb/9780190218058.013.18

Hawkins, I. et al. (2021). Extensions of the proteus effect on intergroup aggression in the real world. *Psychology of Popular Media*, 10 (4), 478–487. doi: 10.1037/ppm0000307

ICD-11. Chapter 06. Mental and behavioral disorders and disorders of neuro-psychic development. Statistical classification. (2021). In Kostyuk G.P. (Eds.). Moscow: KDU, Universitetskaya kniga. doi: 10.31453/kdu.ru.91304.0143 (In Russ.).

Jeon, H.G. et al. (2022). Exploring the Mechanism of Pathological Gaming in Adolescents: Focused on the Mediation Paths and Latent Group Comparison. *Frontiers in Psychology*, 12, 756328. doi: 10.3389/fpsyg.2021.756328

Jiang, Z. et al. (2022). Other-Dehumanization Rather Than Self-Dehumanization Mediates the Relationship Between Violent Video Game Exposure and Aggressive Behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 25 (1), 37–42. doi: 10.1089/cyber.2021.0108

Kersten, R., Greitemeyer, T. (2022). Why do habitual violent video game players believe in the cathartic effects of violent video games? A misinterpretation of mood improvement as a reduction in aggressive feelings. *Aggressive Behavior*, 48 (2), 219–231. doi: 10.1002/ab.22005

Markey, P.M. et al. (2020). He does not look like video games made him do it: Racial stereotypes and school shootings. *Psychology of Popular Media*, 9 (4), 493–498. doi: 10.1037/ppm0000255

Olson, C., Kutner, L. (2015). Viewpoints and flashpoints in the study of video game violence and aggression. *Psikhologiya. Zhurnal Vyshei shkoly ekonomiki (Psychology. Journal of Higher School of Economics)*, 12 (1), 13–28. doi: 10.17323/1813-8918-2015-1-13-28 (In Russ.).

Prot, S. et al. (2014). Long-term relations among prosocial-media use, empathy, and prosocial behavior. *Psychological science*, 25 (2), 358–368. doi: 10.1177/0956797613503854

Sedykh, I.A. (2020). Computer games industry — 2020. Moscow: Nacional'nyj issledovatel'skij universitet "Vysshaya shkola ekonomiki", Institut "Centr razvitiya". (Retrieved from <https://dcenter.hse.ru/data/2020/07/27/1599127653/Индустрия%20компьютерных%20игр-2020.pdf>) (review date: 10.12.2021). (In Russ.).

Seo, Y.-N., Oh, P., Kil, W.Y. (2021). Into the wolves' den: an investigation of predictors of sexism in online games. *Behaviour & Information Technology*, 41 (8), 1740–1754. doi: 10.1080/0144929X.2021.1899287

Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *Cyberpsychology & behavior*, 7 (3), 321–326. doi: 10.1089/1094931041291295

Tan, W.-K., Chen, L.-M. (2022). That's not my fault: Excuses given by players exhibiting in-game intra-team aggressive behavior in online games. *Computers in Human Behavior*, 127, 107045. doi: 10.1016/j.chb.2021.107045

Tang, W.Y., Reer, F., Quandt, T. (2020). Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players. *Aggressive behavior*, 46 (1), 127–135. doi: 10.1002/ab.21873

Teng, Z. et al. (2020). Violent video game exposure and (Cyber) bullying perpetration among Chinese youth: The moderating role of trait aggression and moral identity. *Computers in Human Behavior*, 104, 106193. doi: 10.1016/j.chb.2019.106193

Vetushinskii, A.S. (2018). A brief history of the gaming industry. In E.V. Galanin (Eds.), *Video games: an introduction to researches* (pp. 32–74). Tomsk: Izdat. dom Tomskogo gos. Un-ta. (In Russ.).

Voiskunskii, A.E. (2017). Directions of studies of internet mediation. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 14, Psikhologiya (Moscow University Psychology Bulletin)*, 1, 51–66. doi: 10.11621/vsp.2017.01.52 (In Russ.).

Zhu, X.-W. et al. (2020). Exposure to online game violence and cyberbullying among Chinese adolescents: Normative beliefs about aggression as a mediator and trait aggressiveness as a moderator. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 29 (2), 148–166. doi: 10.1080/10926771.2018.155083

Статья получена: 21.04.2022;
принята: 02.06.2022;
отредактирована: 20.08.2022.

Received: 21.04.2022;
accepted: 02.06.2022;
revised: 20.08.2022.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Пономарева Екатерина Сергеевна — аспирантка кафедры юридической психологии и права факультета юридической психологии Московского государственного психолого-педагогического университета, esp_st@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-1899-9807>

ABOUT AUTHOR

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