

DOI: 10.24412/1994-3776-2022-1-65-74

УДК: 316

М.С. Вырская**ВИДЕОИГРЫ, ОДИНОЧЕСТВО И УСТАНОВКА НА БУДУЩЕЕ:
НЕКОТОРЫЕ НАБЛЮДЕНИЯ ИЗ ОНЛАЙН ОПРОСА
ПОДРОСТКОВ И РОДИТЕЛЕЙ****M. Vyrskaya. Video games, loneliness and future attitude: some
observations from online survey of teenagers and parents**

Аннотация. В статье проверяется гипотеза, выдвинутая экспертами в ходе полевой работы, что подростки, играющие в видеоигры, часто чувствуют себя одинокими в реальной жизни. Гипотеза подтверждается данными опроса родителей, но опровергается данными опроса самих подростков. Делается вывод о разделении взрослыми общепринятого мнения или трансляции экспертами мнения родителей. Корреляция частоты видеоигр с установкой на будущее позволяет косвенно обрисовать портрет подростка, играющего в видеоигры каждый день.

Ключевые слова: видеоигры, опрос подростков, опрос взрослых, одиночество подростков, самореализация, недоверие.

Контактная информация: 119034, Москва, Пречистенская набережная, 11-404
e-mail: broma@bk.ru

Abstract. The article tests the hypothesis put forward by experts during the field work that teenagers who play video games often feel lonely in real life. The hypothesis is supported by data from a survey of parents but refuted by data from a survey of teenagers themselves. It is concluded that adults share the generally accepted opinion or the experts translate the views of parents. Correlating the frequency of video games with the future mindset indirectly provides the portrait of the teenagers who plays video games every day.

Keywords: video games, teenagers survey, adult survey, teenagers' loneliness, self-realization, mistrust

Contact information: 119034, Moscow, Prechistenskaya embankment, 11-404; e-mail: broma@bk.ru

Подборка статей на eLibrary за последние пять лет показывает несколько основных направлений, в контексте которых изучаются видеоигры. Во-первых, это детско-подростковая психология и педагогика. В этом направлении исследователями выступают как правило психологи или педагоги-психологи, поднимающие проблемы воспитания, игровой зависимости, эмоционального интеллекта, социализации детей [5, 6, 10]. Во-вторых, отдельно можно выделить обучение – проблематика геймификации, использование игровых практик в обучении, в том числе, взрослых [2, 4]. В-третьих, социология, философия, культура – рассмотрение компьютерных игр и киберспорта в целом как культурный и социальный феномен, исследование отдельных игр [1, 3, 7, 9, 11, 12]. В-четвёртых, экономика компьютерных игр [8]. По этому направлению серьёзных публикаций меньше всего, вероятно, это связано с тем, что в России игровая индустрия не так сильно развита, часто используются пиратские версии игр. В целом нужно отметить, что, например, по направлению социологии, философии или культуры исследования носят разрозненный характер. Можно выделить всего трёх

Вырская Марина Сергеевна – кандидат философских наук, старший научный сотрудник. Центр полевых исследований Института социального анализа и прогнозирования РАНХиГС (Российская академия народного хозяйства и государственной службы при президенте Российской Федерации).

M. Vyrskaya – PhD in Philosophy, Senior Researcher. Field Research Center of the Institute for Social Analysis and Forecasting, RANEPA (Russian Academy of National Economy and Public Administration under the President of the Russian Federation).

© Вырская М.С., 2022.

исследователей, которые занимаются исследованиями компьютерных игр – Сергеева О.В. [11], Ветушинский А.С. [2, 3] и Соколов Е.С. [12].

В англоязычных исследованиях существует целое направление, изучающее компьютерные игры – game studies, например, в The International Journal of Computer Game Research, электронном журнале, выпускаемом с 2001 года. Здесь представлен широкий спектр исследовательских тем: репрезентация ментального расстройства в компьютерных играх (13), применение экономических концептов к компьютерным играм (16), взаимосвязь игрового поведения пожилых людей с их социальным капиталом (14), документалистика в компьютерных играх (15), квир-теория и компьютерные игры (серия статей в спецвыпуске N 3, 2018) и т.д.

Постановка проблемы

В апреле – июне 2021 г. Центр полевых исследований (ИнСАП РАНХиГС) при участии Фонда Тимченко проводил массовый онлайн опрос подростков в возрасте 14-17 лет и родителей о детском благополучии. Выборка формировалась двумя способами:

1. Через школы, интернаты и другие детские учреждения в пяти пилотных регионах – Ханты-Мансийский автономный округ, Республика Башкортостан, Ульяновская область, Ленинградская область, Тамбовская область. Массив, собранный через разные институции, именуется «административной подвыборкой» (опрос подростков: N=12769, опрос родителей: N=28195).

2. Через социальные сети и разные интернет-площадки без ограничений по регионам – «инициативная подвыборка» (опрос подростков: N=1045, опрос родителей: N=594).

Осенью, после окончания опроса, состоялась экспедиция в 5 пилотных регионов с аудитом проведённого исследования. Авторы исследования брали экспертные интервью у сотрудников министерств образования и социального развития, у школьных учителей, психологов, работников дополнительного образования, у сотрудников комиссии по делам несовершеннолетних и интернатов. Авторов интересовало, как был организован опрос на месте, какие учреждения были в нём задействованы, как привлекались участники – подростки и родители - с какими сложностями столкнулись организаторы. Кроме того, обсуждались некоторые темы из анкеты, например, успеваемость школьников, взаимоотношения в семье и в классе, досуг и увлечения подростков.

В ходе интервью эксперты отмечали, что погружённость в виртуальный мир – этим термином они обобщали социальные сети и компьютерные игры – негативно сказывается на эмоциональном развитии подростков. По мнению экспертов, в виртуальном мире нельзя научиться живому общению, переживать настоящие эмоции, развивать эмпатию, поэтому подростки часто занимаются травлей в социальных сетях – они не чувствуют, когда причиняют боль другому человеку. При этом, возвращаясь в «живую» реальность, подростки испытывают чувство одиночества, т.к. не умеют выстраивать отношения и оказываются одни.

Автором статьи было решено проверить на данных инициативной подвыборки (N=1045), действительно ли существует статистически значимая связь между видеоиграми и чувством одиночества, и с какими ещё переменными коррелирует увлечение играми. Инициативная подвыборка была выбрана потому, что она, во-первых, охватывает все регионы страны в отличие от административной, охватывающей всего лишь 5 регионов; во-вторых, есть вероятность, что в административной подвыборке респонденты давали социально-одобряемые и ожидаемые от них ответы. Можно сравнивать две подвыборки на некоторых вопросах,

но не объединять, иначе будет происходить смещение в сторону «административных» ответов.

К сожалению, в анкете не спрашивалось, как много времени проводят респонденты в социальных сетях, поэтому нельзя проверить гипотезу об одиночестве на этом вопросе. Спрашивалось лишь, в какие именно социальные сети заходили респонденты за последнюю неделю. В инициативной подвыборке «никуда не заходили» всего 2 человека. Конечно, этого недостаточно, чтобы сопоставлять пользователей социальными сетями и тех, кто ими никогда не пользуется. Поэтому основной анализ строится вокруг видеоигр.

Корреляция видеоигр с чувством одиночества

Вопрос про игры в подростковой анкете был сформулирован так: «Как часто вы играете в видеоигры (на компьютере, планшете, видеопроставке или смартфоне)?». Варианты ответа: каждый день; несколько раз в неделю; несколько раз в месяц; несколько раз в год; не играю в видеоигры; затрудняюсь ответить.

Мы получили следующее распределение (табл.1): четверть респондентов играет каждый день, четверть – несколько раз в неделю и четверть – вообще не играет в видеоигры. Оставшаяся четверть распределилась между теми, кто играет несколько раз в месяц и реже или затруднился ответить.

Таблица 1 – Частота видеоигр (исходный вопрос)

Как часто вы играете в видеоигры (на компьютере, планшете, видеопроставке или смартфоне)?		
	Частота	Проценты
Каждый день	268	26
Несколько раз в неделю	252	24
Несколько раз в месяц	127	12
Несколько раз в год	84	8
Не играю в видеоигры	287	27
Затрудняюсь ответить	27	3
Всего	1045	100

Любопытно, что в Санкт-Петербурге (безотносительно подвыборки) каждый день играют в видеоигры 44% подростков, что совпадает с данными телефонного опроса о компьютерных играх взрослых, проведённого в этом городе в 2017 г. – 45% [11].

Исходная переменная была перекодирована в две вторичные:

В порядковую через объединение закрытий «несколько раз в месяц» и «несколько раз в год» и исключение «затрудняюсь ответить».

В дихотомическую через объединение закрытий «каждый день», «несколько раз в неделю», «несколько раз в месяц», «несколько раз в год» и исключение «затрудняюсь ответить».

Вопрос про одиночество был сформулирован так: «Как часто вы чувствуете себя одиноким?». Варианты ответа: очень часто; часто; редко; очень редко; никогда; затрудняюсь ответить (табл. 2-3).

Этот вопрос был также видоизменён для упрощения в вопрос с закрытиями «Часто» (включая «очень часто» и «часто»), «Редко» (включая «редко» и «очень редко»), «Никогда» и «Затрудняюсь ответить». Затем обе вторичные переменные про игры были сопоставлены с вопросом о чувстве одиночества. Анализ стандартизованных остатков и хи-квадрат Пирсона не показал статистически значимой

связи между тем, как часто респонденты играют и играют ли в принципе в видеоигры и тем, как часто они чувствуют себя одинокими ($\chi^2=,714$ и $\chi^2=,753$, соответственно).

Таблица 2 – Чувство одиночества в зависимости от частоты видеоигр (%)

		Как часто вы играете в видеоигры (на компьютере, планшете, видеопроставке или смартфоне)?				Всего
		Каждый день	Несколько раз в неделю	Несколько раз в месяц/в год	Не играю в видеоигры	
Как часто вы чувствуете себя одиноким?	Часто	51	48	56	55	53
	Редко	41	44	37	38	40
	Никогда	4	5	5	4	4
	Затрудняюсь ответить	4	2	2	3	3
Всего		100	100	100	100	100

Таблица 3 – Чувство одиночества у играющих и неиграющих в видеоигры (%)

		Играет или не играет в видеоигры		Всего
		Играет в видеоигры	Не играет в видеоигры	
Как часто вы чувствуете себя одиноким?	Часто	52	55	53
	Редко	41	38	40
	Никогда	4	4	4
	Затрудняюсь ответить	3	3	3
Всего		100	100	100

Обратимся теперь к данным опроса родителей о благополучии детей. В административную подвыборку попали родители, опрошенные через школы; в инициативную – родители, опрошенные через социальные сети и другие интернет-площадки.

В случае с родителями из административной подвыборки анализ стандартизованных остатков и хи-квадрат Пирсона показывает статистически значимую связь между вопросами про видеоигры и одиночество. Так, ответившие, что их дети играют в видеоигры каждый день, чаще статистически ожидаемого отвечали, что их дети чувствуют себя одиноко – часто (ст. ост. 4,8) или редко (ст. ост. 2,0) или затруднились ответить (ст. ост. 6,9). Родители, ответившие, что их дети играют в видеоигры несколько раз в неделю или не играют вовсе, чаще статистически ожидаемого отвечали, что дети никогда не чувствуют себя одинокими – ст. ост. 5,7 и ст. ост. 7,8, соответственно. Любопытно также, что родители, затруднившиеся ответить на вопрос про игры, также чаще статистически ожидаемого затруднились ответить и на вопрос про одиночество (ст. ост. 12,5).

В инициативной подвыборке связь между переменными не столь значима. Родители, указавшие, что их дети не играют в видеоигры, чаще статистически ожидаемого отвечали, что их ребёнок никогда не чувствует себя одиноко (ст. ост. 2,2).

Что касается самого факта игры, то родители из административной подвыборки, ответившие, что их дети в принципе играют в видеоигры, чаще статистически ожидаемого затруднились сказать, как часто их ребёнок чувствует себя одиноко (ст. ост. 2,2). А родители неиграющих подростков чаще статистически ожидаемого отвечали, что их дети никогда не чувствуют себя одиноко (ст. ост. 7,7).

В инициативной подвыборке также: родители неиграющих подростков чаще статистически ожидаемого отвечали, что их дети никогда не чувствуют себя одиноко (ст. ост. 2,2).

Таким образом, видно, что в административной взрослой подвыборке (по пяти пилотным регионам) корреляция между видеоиграми и одиночеством выражена сильнее, чем в инициативной (по всей России). Однако в данных, полученных от подростков, такая корреляция не обнаруживается. Это косвенно объясняет, почему эксперты из тех же пяти регионов связывают видеоигры с одиночеством – они транслируют мнение взрослых о детях, а не самих детей. Если занятие видеоиграми подростков не зависит от чувства одиночества и не влияет на него, то с какими другими переменными оно коррелирует?

Корреляция видеоигр с другими переменными в опросе подростков

Анкета для онлайн опроса подростков состояла из 57 вопросов, разделённых на блоки: обучение, самореализация, участие в решениях, окружение, безопасность, здоровье, материальное благополучие, социально-демографические характеристики. Факт занятия видеоиграми (вторичная дихотомическая переменная) имеет статистически значимые связи с несколькими переменными:

Пол респондента – мальчики чаще статистически ожидаемого играют (ст. ост. 2,7), а девочки не играют (ст. ост. 2,0) в видеоигры.

Чувство безопасности в школе – подростки, которые не играют в видеоигры, чаще статистически ожидаемого чувствуют себя в школе абсолютно безопасно (ст. ост. 1,9).

Оценка материального благополучия – подростки, не играющие в видеоигры, чаще статистически ожидаемого отвечают, что «На еду денег хватает, но покупать одежду затруднительно» (ст. ост. 2,1).

Наличие компьютера или смартфона – у неиграющих в видеоигры чаще статистически ожидаемого нет своего компьютера (ст. ост. 1,9) и смартфона (ст. ост. 2,2).

Тип населенного пункта – неиграющие в видеоигры чаще статистически ожидаемого проживают в селе (ст. ост. 2,1).

С другими переменными занятие видеоиграми не коррелирует. Почти все приведённые переменные, за исключением, может быть, чувства безопасности в школе, имеют в той или иной степени объективный характер. Факт занятия видеоиграми зависит от подходящих для этого условий – наличие компьютера или смартфона, достаточное материальное благополучие (в том числе для того, чтобы купить компьютер или смартфон), проживание не в селе. По сути, всё упирается в материальное положение семьи и пол подростка: если подросток - мальчик, проживающий в городе, в семье с достатком, достаточным, чтобы купить ему телефон, то, скорее всего, он будет играть в видеоигры.

Частота видеоигр повторяет те же корреляции, что и просто факт занятия ими: с полом респондента, с чувством безопасности в школе, с материальным благополучием семьи, наличием компьютера или смартфона и типом населённого пункта. Однако здесь добавляются ещё некоторые переменные:

Посещение дополнительных занятий – подростки, играющие в видеоигры каждый день, чаще статистически ожидаемого не посещают никакие дополнительные занятия (ст. ост. 2,2).

Установка на будущее - играющие в видеоигры каждый день чаще статистически ожидаемого не согласны с утверждением «Я добьюсь в жизни многого». (ст. ост. 2,6).

Пользование инстаграмом и телеграмом - подростки, играющие в видеоигры каждый день, чаще статистически ожидаемого не выбирают «инстаграм» (ст. ост. 2,3) и

«телеграм» (ст. ост. 2,6) как те социальные сети, куда они заходили за последнюю неделю, т.е. реже ими пользуются.

Если связь непосещения дополнительных занятий с видеоиграми очевидна – подростки проводят больше времени за компьютером или смартфоном, и у них нет времени ходить куда-то на занятия. И даже связь с использованием телеграма и инстаграма можно объяснить тем, что инстаграм имеет скорее женскую аудиторию, а телеграм скорее «неигровую». То, как формируется корреляция между негативной установкой на будущее и частыми видеоиграми, не совсем понятно. Вероятно, за этим фактором скрывается целый пласт других проблем (и других переменных), которые будут свойственны подросткам, играющим в видеоигры каждый день, через их негативную установку на будущее.

Связь негативной установки на будущее с обучением, самореализацией и окружением. Связь негативной установки на будущее с частыми видеоиграми натолкнуло автора на мысль, что подобно тому, как эксперты транслируют мнение родителей об одиночестве их детей, играющих в компьютер, так и подростки, играющие каждый день, могут транслировать мнение родителей «Ты ничего не добьешься в жизни» (например, «если не перестанешь играть»). Эту гипотезу можно было бы проверить, если бы задавался аналогичный вопрос родителям: «Согласны ли вы с утверждением, что ваш ребёнок добьётся в жизни много» и обнаружилась бы там корреляцию «Не согласен – Играет каждый день», а в опросе подростков при этом установка на будущее не коррелировала бы с другими переменными. То есть можно было бы предположить, что установка зависит от мнения окружающих, а не от каких-то объективных факторов.

Однако аналогичный вопрос не задавался родителям, а в опросе подростков установка на будущее имеет массу корреляций с другими переменными. Подросткам, имеющим негативную установку на будущее (не согласен, что добьётся в жизни много), менее интересно на уроках, им меньше нравится учиться, у них чаще встречаются тройки, чем у ребят с позитивной установкой, к ним не так хорошо относятся одноклассники, они меньше занимаются спортом и вообще чаще не посещают никакие дополнительные занятия (табл. 4).

Таблица 4 – Статистически значимые связи установки на будущее с обучением (%)

Обучение		Я добьюсь в жизни многого.	
		Согласен	Не согласен
Как часто вам интересно на уроках и занятиях (в школе, колледже и т. д.)? Оцените по пятибалльной шкале, где 1 никогда, 5 всегда.	1-2 балла	20	42
	4 балла	31	17
Как к вам относятся ваши одноклассники (одногоруппники)?	Хорошо/скорее хорошо	88	75
	Плохо/скорее плохо	6	12
Оцените по 5-ти балльной шкале, насколько вам нравится учиться в школе (в колледже и т. д.), где совсем не нравится, а 5 очень нравится	1-2 балла	24	47
	5 баллов	13	4
Какие дополнительные занятия вы посещаете?	Спортивные занятия	25	11
	Никакие не посещаю	25	36
Какие у вас итоговые годовые оценки в школе (колледже и т. д.)?	Есть тройки	28	39
Скажите, пожалуйста, вы занимаетесь физической активностью или каким-либо видом спорта (вне школьных уроков физкультуры или занятий в колледже)?	Да	50	21
	Нет	43	69

Также подростки с негативной установкой на будущее чаще недовольны своей жизнью, они не согласны с утверждением, что «живут с людьми, которые им нравятся». Среди них больше, чем среди ребят с позитивной установкой, тех, кто не доверяет взрослым, кто считает, что его не любят в семье, кому не нравится жить там, где он живёт (табл.5). Кроме того, у многих нет достижений и успехов, которыми они бы гордились.

Таблица 5 – Статистически значимые связи установки на будущее с самореализацией (%)

Самореализация		Я добьюсь в жизни многого.	
		Согласен	Не согласен
Насколько вы довольны своей жизнью? Оцените от 1 до 5, где 1 совсем не довольны, 5 полностью довольны.	1-2 балла	11	51
	4-5 баллов	61	16
Я живу с людьми, которые мне нравятся, которым я доверяю.	Не согласен	24	46
В моей семье меня не любят, не заботятся обо мне.	Согласен	10	21
Я не знаю ни одного взрослого, кому можно доверять.	Согласен	21	47
	Не согласен	77	50
Мне нравится жить там, где я живу.	Согласен	55	33
	Не согласен	41	61
Есть ли у вас достижения, успехи, которыми вы гордитесь? Если да, то какие?	Да	47	20
	Нет	16	58

Подростки с негативной установкой на будущее чаще чувствуют себя одиноко, на них чаще повышают голос, их чаще наказывают, применяя силу, в их семьях чаще происходят скандалы (табл. 6). У них меньше совместных занятий с родителями, а если случится неприятность, то в первую очередь они пойдут к кому-то из друзей. При этом они чаще, чем подростки с позитивной установкой, отвечают, что у них нет близких друзей. Члены семьи реже прислушиваются к их мнению, да и сами подростки часто не могут никому открыто высказать своё мнение.

Таблица 6 – Статистически значимые связи установки на будущее с окружением (%)

Окружение		Я добьюсь в жизни многого.	
		Согласен	Не согласен
Как часто вы чувствуете себя одиноким?	Часто	45	75
	Редко	47	21
Как часто взрослые повышают на вас голос, кричат?	Часто	32	52
Как часто взрослые наказывают вас физически, применяют силу?	Часто	4	9
	Редко	27	39
	Никогда	66	49
За последний месяц были или не были в вашей семье ссоры или скандалы?	Были	54	72
Отметьте, что из перечисленного вы делаете с родителями (близкими взрослыми) более или менее регулярно:	Совместно отдыхаем, играем, гуляем, занимаемся спортом	27	16
	Совместно путешествуем, ездим за город	38	21
	Ничего из перечисленного	13	29

Продолжение таблицы 6

Если у вас случится какая-то неприятность, к кому вы в первую очередь обратитесь?	К маме	35	22
	К друзьям	33	45
Есть ли у вас близкие друзья, с которыми вы можете поделиться личными секретами?	Нет	12	27
Прислушиваются ли к вашему мнению взрослые члены семьи (родители)?	Да, прислушиваются	71	43
	Нет, не прислушиваются	26	52
Кому вы можете открыто высказать свое мнение?	Родителям	48	23
	Учителям	20	8
	Никому не могу	5	19

Кроме того, такие подростки чаще чувствуют себя в опасности в школе, на улице и даже дома, по сравнению с ребятами с позитивной установкой (табл.7). Они реже знают и организации, которые могут им помочь в трудной ситуации.

Таблица 7 – Статистически значимые связи установки на будущее с безопасностью (%)

Безопасность		Я добьюсь в жизни многого.	
		Согласен	Не согласен
Знаете ли вы или не знаете организации, которые могут вам помочь в трудной ситуации? Если знаете, то какие?	Да	23	13
	Нет	50	69
Насколько вы чувствуете себя безопасно в школе?	1-3 балла	25	54
	4-5 баллов	73	46
Насколько вы чувствуете себя безопасно на улице?	1-3 балла	57	73
	4-5 баллов	42	27
Насколько вы чувствуете себя безопасно дома?	1-3 балла	13	33
	4-5 баллов	86	67

Интересно, что хотя материальное положение семьи у ребят с негативной установкой хуже, чем у ребят с позитивной установкой, отличия эти не столь критичны – более существенны различия в вопросах самореализации и окружения (табл.8).

Таблица 8 – Статистически значимые связи установки на будущее с материальным положением (%)

Материальное положение		Я добьюсь в жизни многого.	
		Согласен	Не согласен
Оценка материального положения семьи	Денег не хватает даже на еду	1	2
В целом, за последний год выезжали ли вы куда-либо?	Никуда не выезжал	36	49
Есть ли свой компьютер/ноутбук	Нет	30	42

Выводы

Полевое наблюдение – высказывания экспертов, что подростки, играющие в видеоигры, часто чувствуют себя одиноко в реальной жизни – подтверждается данными из опроса родителей, но опровергается данными из опроса самих подростков.

Вероятно, эксперты и родители разделяют общераспространённую среди взрослых точку зрения или же эксперты транслируют мнение родителей.

Сам факт занятия видеоиграми не определяется ничем, кроме как полом ребёнка, местом проживания и материальным достатком его семьи. Городской мальчик, проживающий в семье, которая имеет возможность купить ему смартфон, с высокой долей вероятности будет играть в видеоигры.

Частота видеоигр тоже коррелирует с этими переменными – пол, достаток, тип населённого пункта. Однако, кроме того, возникает отличие ребят, играющих в видеоигры каждый день – они реже ходят на дополнительные секции, реже пользуются инстаграмом и телеграмом и чаще не соглашаются с утверждением «Я добьюсь в жизни многого». Если все предыдущие отличия объективны и понятны, то связь частых игр с негативной установкой на будущее не так прямолинейна.

У нас нет статистически значимых связей частоты видеоигр с другими психологическими, субъективными переменными, которые бы позволили точнее обрисовать портрет подростков, играющих каждый день. Однако это можно сделать косвенно через связь переменной установки на будущее с другими факторами. Так, обнаруживается, что ребятам, имеющим негативную установку, не интересно учиться, они не доверяют взрослым, у них сложные отношения в семье, они не довольны жизнью, не чувствуют себя в полной безопасности даже дома и т.д. При этом уровень материального положения их семей не сильно ниже, чем у семей ребят с позитивной установкой.

Вероятно, для части играющих подростков видеоигры являются спасительным кругом, отдушиной (например, в условиях нерешаемых семейных проблем) и просто времяпровождением, более интересным, чем скучные школьные занятия. Видеоигры не несут угрозы или опасности, скорее наоборот, они спасают подростков в сложной жизненной ситуации. Однако взрослые, в том числе, эксперты, склонны интерпретировать подобные случаи в обратном направлении: чрезмерное увлечение играми делает детей замкнутыми, недоверчивыми, одинокими и безразличными к учёбе.

Возможно, мнение многих экспертов и просто обывателей о негативном влиянии компьютерных игр на подростков, циркулирующее уже не одно десятилетие, отчасти связано с отсутствием актуальных и интересных русскоязычных исследований на тему видеоигр в контексте педагогики или недоступностью таковых широкому кругу читателей.

Литература

1. Алейников Н.С. Спортвизация любительской практики соревновательных компьютерных игр: случай студенческого киберспортивного клуба //
2. Социология власти. 2020. N 3. С. 91-113.
3. Ветушинский А.С. Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации // Социология власти. 2020. Том 32 (3). С. 14-31.
4. Ветушинский А.С. To Play Game Studies Press the START Button // Логос. 2015. Том 25 (1). С. 41-60.
5. Иванов А.Г. Компьютерные игры в обучении истории // Общество: Социология, Психология, Педагогика. 2019. N 3. С. 134-138.
6. Макалатия А.Г., Матвеева Л.В. Субъективные факторы притягательности компьютерных игр для детей и подростков // Национальный психологический журнал. 2017. N 1. С. 15-24.
7. Мишина М.М., Воробьева К.А. Индивидуально-психологические особенности подростков с разными предпочтениями в компьютерных играх // Вестник московского государственного областного университета. Серия: психологические науки. 2021. N 4. С. 145-157.
8. Овчинников В.М., Паулюс П.И. Элементы антимира в игровой вселенной «Ведьмака» // Концепт: философия, религия, культура. 2021. N 2. С. 52-62.

9. Попов М.В. Использование маркетингового и коммуникационного потенциала компьютерных игр в бизнес-среде цифровой экономики // Russian Economic Bulletin. 2019. N 5. С. 205-213.
10. Родионова А.А. Феминистские и гендерные исследования видеоигр: современные подходы к изучению // Вестник РГГУ. Серия: литературоведение. Языкознание. Культурология. 2019. N 2. С. 220-228.
11. Рубцова О.В., Панфилова А.С., Артеменков С.Л. Исследование взаимосвязи личностных особенностей игроков подросткового и юношеского возраста с их поведением в виртуальном пространстве (на примере групповой компьютерной игры "Dota 2") // Психологическая наука и образование. 2018. Том 23 (1). С. 137-148.
12. Сергеева О.В., Орех Е.А. Компьютерные игры и культурное потребление горожан // Журнал социологии и социальной антропологии. 2020. N 1. С. 65-88.
13. Соколов Е.С. Игры, которые нас убивают: видеоигры и насилие в дискурсе российской печатной прессы // Социология власти. 2020. Том 32 (3). С. 165-188.
14. Austin J. "The hardest battles are fought in the mind": Representations of Mental Illness in Ninja Theory's Hellblade: Senua's Sacrifice // Game Studies. 2021. N 4. - URL: <http://gamestudies.org/2104/articles/austin>. (дата обращения: 27.01.2022)
15. Lee Y. Older adults' digital gameplay, social capital, social connectedness, and civic participation // Game Studies. 2019. N 1. - URL: <http://gamestudies.org/1901/articles/lee>. (дата обращения: 27.01.2022)
16. Oldenburg A. Abstracting Evidence: Documentary Process in the Service of Fictional Gameworlds // Game Studies. 2017. N 1. - URL: <http://gamestudies.org/1701/articles/oldenburg>. (дата обращения: 27.01.2022)
17. Toh W. The Economics of Decision-Making in Video Games // Game Studies. 2021. N 3. - URL: <http://gamestudies.org/2103/articles/toh>. (дата обращения: 27.01.2022)