

*Вне тематики номера  
Outside of the theme rooms*

---

**СОЦИАЛЬНАЯ ПСИХОЛОГИЯ**  
**SOCIAL PSYCHOLOGY**

---

**Влияние видеоигр с агрессивным контентом на эмоциональное состояние и поведение игроков:  
обзор современных исследований**

*Агеев Н.Я.*

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

*ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0226-7185>, e-mail: [nikitoageev@gmail.com](mailto:nikitoageev@gmail.com)*

*Дубовик И.А.*

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

*ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-2858-3459>, e-mail: [ouncif@gmail.com](mailto:ouncif@gmail.com)*

Статья посвящена обзору современных исследований, изучающих влияние видеоигр с агрессивным контентом на эмоциональное состояние и поведение игроков. В ней рассматриваются различные теоретические подходы, в том числе Общая модель агрессии (GAM), Модель катализатора (Catalyst Model) и альтернативные теории, описывающие влияние агрессивного контента и медиа-насилия. Особое внимание уделено результатам эмпирических исследований, указывающих как на положительные, так и на негативные последствия видеоигр. К положительным эффектам относят снижение стресса и улучшение эмоционального состояния, в то время как негативные включают повышение агрессии, деструктивные поведенческие проявления и уменьшение уровня эмпатии. Обзор современных исследований демонстрирует, что влияние видеоигр может значительно варьироваться в зависимости от индивидуальных особенностей игроков, их личных характеристик, контекста игрового опыта, жанра видеоигр и иных факторов. Это делает вопрос о влиянии агрессивного контента в видеоиграх чрезвычайно сложным и многогранным. В статье подчеркивается необходимость дальнейших исследований в этой области, в том числе с применением коллегиального и междисциплинарного подходов в исследовании влияния агрессивного видеоигрового контента на эмоциональное и психологическое состояние игроков.

**Ключевые слова:** киберпсихология, видеоигры, агрессивный контент, эмоциональное состояние, агрессия.

**Финансирование.** Исследование выполнено Московским государственным психолого-педагогическим университетом (ФГБОУ ВО МГППУ) при финансовой поддержке Министерства просвещения Российской Федерации, государственное задание от 09 февраля 2024 № 073-00037-24-01 «Исследование когнитивных и коммуникативных процессов подростков и юношей при решении игровых и учебных задач в цифровых средах».

**Для цитаты:** Агеев Н.Я., Дубовик И.А. Влияние видеоигр с агрессивным контентом на эмоциональное состояние и поведение игроков: обзор современных исследований [Электронный ресурс] // Современная зарубежная психология. 2024. Том 13. № 4. С. 108—119. DOI: <https://doi.org/10.17759/jmfp.2024130410> 10.17759/jmfp.2024130410

## The Impact of Video Games with Aggressive Content on Emotional State: Review of Current Research

*Nikita Ya. Ageev*

*Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia*  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0226-7185>, e-mail: [nikitoageev@gmail.com](mailto:nikitoageev@gmail.com)

*Irina A. Dubovik*

*Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia*  
ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-2858-3459>, e-mail: [ouncif@gmail.com](mailto:ouncif@gmail.com)

The article is devoted to a review of modern research studying the impact of video games with aggressive content on the emotional state and behavior of players. It examines various theoretical approaches, including the General Aggression Model (GAM), the Catalyst Model and alternative theories describing the impact of aggressive content and media violence. Special attention is paid to the results of empirical studies indicating both positive and negative consequences of video games. Positive effects include reduced stress and improved emotional state, while negative effects include increased aggression, destructive behavioral manifestations and a decrease in empathy. A review of current research demonstrates that the impact of video games can vary significantly depending on the individual characteristics of players, their personal characteristics, the context of the gaming experience, the genre of video games and other factors. This makes the issue of the impact of aggressive content in video games extremely complex and multifaceted. The article emphasizes the need for further research in this area, including using a collegial and interdisciplinary approach to study the impact of aggressive video game content on the emotional and psychological state of players.

**Keywords:** cyberpsychology, video game, aggressive content, emotional state, aggression.

**Funding.** The study was carried out by the Moscow State University of Psychology and Education funded by the Ministry of Education of the Russian Federation dated 09/02/2024 no. 073-00037-24-01 “Study of Cognitive and Communicative Processes in Adolescent and Young Adult while Solving Game and Educational Problems using Digital Environments”.

**For citation:** Ageev N.Ya., Dubovik I.A. The Impact of Video Games with Aggressive Content on Emotional State: Review of Current Research [Electronic resource]. *Sovremennaya zarubezhnaya psikhologiya = Journal of Modern Foreign Psychology*, 2024. Vol. 13, no. 4, pp. 108—119. DOI: <https://doi.org/10.17759/jmfp.2024130410> (In Russ.).

### Введение

Современные технологии стремительно меняют социальные и культурные аспекты жизни общества, в том числе оказывая значительное влияние на поведение и эмоциональное состояние как взрослых, так и детей и подростков. Одной из самых популярных форм проведения досуга в настоящее время являются видеоигры, воздействие которых на различные сферы жизни активно изучается исследователями. В 2024 г. количество геймеров в мире составляет 3,32 млрд, а за последние 9 лет их количество увеличилось на 1,32 млрд человек [4]. Подростки в возрасте от 12 до 14 лет в большинстве стран являются наиболее активными пользователями онлайн-игр, играя в них каждый день [31; 41]. Согласно данным АО «Лаборатории Касперского», 83% российских детей старше 7 лет играют в видеоигры [7]. Зарубежная статистика подтверждает этот тренд: 81% подростков и молодых людей в возрасте от 10 до 24 лет играют в видеоигры, и при этом уже со школьного возраста они формируют и поддерживают дружеские отношения через онлайн-общение [32]. Среди пожилых людей, в частности старше 60 лет, популярность видеоигр значительно

ниже — лишь 10% играют в них. Также было установлено, что увлечение видеоиграми имеет выраженные гендерные различия: мужчины играют в 2,6 раза чаще, чем женщины (34% против 13%).

Оценка влияния видеоигр на подрастающее поколение все чаще становится причиной дискуссий обеспокоенных родителей, исследователей, политиков, геймеров из разных стран [1]. В связи с этим увеличивается количество исследований, посвященных видеоиграм, в том числе исследователи уделяют большое внимание изучению влияния видеоигр на когнитивные функции. Например, видеоигры жанра «action» оказывают положительное влияние на память [26] и зрительно-пространственное мышление [38]. Тем не менее существуют исследования, которые отмечают отрицательное воздействие видеоигр с агрессивным содержанием на способность к произвольной концентрации внимания [39].

Один из центральных вопросов, связанных с растущей популярностью видеоигр, звучит так: «Может ли насилие, изображаемое в видеоиграх, стать триггером для агрессивного поведения в реальной жизни?». В этой связи ученые активно изучают, как видеоигры с агрессивным содержанием влияют на уровень агрес-

сии у тех, кто регулярно увлекается игровым процессом [13]. Ряд исследований показывает, что существует связь между агрессивным содержанием видеоигр и ростом агрессивного поведения у игроков [21]. Тем не менее есть исследования, которые демонстрируют положительное воздействие видеоигр на эмоциональное состояние, отмечая их роль в повышении энтузиазма, мотивации и улучшении общего психологического благополучия [27]. Кроме того, видеоигры нередко используются как инструмент для регулирования эмоций, что свидетельствует об их возможном положительном влиянии на эмоциональное состояние пользователей [28; 50].

Важно подчеркнуть, что исследование влияния видеоигр на психическое состояние респондентов различных возрастных групп по-прежнему преимущественно осуществляется с использованием опросников и пост-интервью. Однако в последние годы все больше внимания уделяется психофизиологическим методам, среди которых особое место занимает окулография [8]. Этот метод дает возможность детально анализировать социальное взаимодействие игроков и их индивидуальные поведенческие особенности в процессе игры.

Научное сообщество до сих пор не пришло к единому мнению о том, каким образом видеоигры с агрессивным содержанием воздействуют на эмоциональное состояние пользователей. Некоторые исследования утверждают, что видеоигры с агрессивным содержанием могут провоцировать агрессивное поведение, в то время как другие работы не находят значимых негативных эффектов или, напротив, подчеркивают их положительное влияние на эмоциональную саморегуляцию. Кроме того, в большинстве научных работ видеоигры рассматриваются как единое явление, без учета жанровой специфики, которая способна по-разному воздействовать на психику и эмоциональное состояние игроков. Это создает дополнительную сложность в интерпретации данных, поскольку, например шутеры и ролевые игры могут по-разному воздействовать на игроков. Эта проблема усугубляется из-за отсутствия в научном сообществе единой классификации видеоигр, что приводит к необходимости использовать классификации, созданные разработчиками видеоигр, которые не дают полного представления о содержании видеоигры и часто носят весьма условный характер. Таким образом, главной целью нашей работы является анализ современных отечественных и зарубежных исследований, посвященных влиянию видеоигр с агрессивным контентом на эмоциональное состояние игроков.

### **Влияние видеоигр с агрессивным контентом на эмоциональное состояние и поведение игроков**

Прежде всего стоит подчеркнуть, что резолюция Американской психологической ассоциации (АРА) продолжает оставаться актуальной. Согласно этому документу, видеоигры с агрессивным содержанием спо-

собствуют увеличению вероятности агрессивных действий, учащению проявлений агрессивных эмоций, а также ведут к снижению уровня эмпатии и просоциального поведения у игроков [16]. В основе резолюции лежит Общая модель агрессии (General Aggression Model, GAM), разработанная Б.Дж. Бушман и К.А. Андерсон. Они утверждают, что медиа-насилие, включая видеоигры, способствует формированию агрессивных установок и агрессивного поведения у игроков. Они ссылаются на многочисленные исследования, в которых показано, что регулярное взаимодействие с насильственным игровым контентом коррелирует с ростом агрессии, снижением эмпатии и повышенной толерантностью к насилию. Например, К.А. Андерсон в своих исследованиях показал, что насильственный контент в видеоиграх может усиливать агрессивные когнитивные процессы и эмоции, приводя к соответствующим реакциям в реальной жизни [14]. Одним из основных критиков резолюции является К.Дж. Фергюсон. Он разработал модель катализатора (Catalyst Model). В данной модели утверждается, что наблюдаемое видеоигровое насилие или агрессия не влияет на вероятность возникновения агрессивного поведения в реальной жизни. Однако в вероятность возникновения агрессивного поведения в реальной жизни вносят большой вклад индивидуальные и социальные факторы [49]. Фергюсон активно реагировал на критику своих исследований, утверждая, что многие работы, поддерживающие GAM, имеют методологические проблемы. В частности, он писал: «Исследования, демонстрирующие значительную связь между медиа-насилием и агрессией, часто страдают от публикационного смещения (publication bias), т. е. систематической ошибки, при которой исследования с незначительными или противоречивыми результатами реже публикуются». Кроме того, К.Дж. Фергюсон подчеркивал, что агрессия у игроков чаще всего вызвана не элементами насилия в играх, а переживанием фрустрации или стресса из-за трудностей, с которыми они сталкиваются во время игрового процесса (например проигрышей или сложных игровых задач). Он аргументировал, что видеоигры могут быть как источником агрессии, так и способом эмоциональной регуляции и снижения стресса, в зависимости от контекста их использования и индивидуальных особенностей игроков [49]. Важно отметить, что в исследовании, ранее проведенном авторами этой статьи [2], показано, что примерно половина видеоигр, в которые наиболее часто играют респонденты юношеского возраста, имеют агрессивное содержание разной степени выраженности. Данное исследование показало, что игры с агрессивным контентом имеют значимую прямую связь со временем, проводимым за игрой, и склонностью к размышлению (как чертой темперамента).

Также важно уделить внимание дискуссии, которая ведется Б.Дж. Бушман и К.А. Андерсон с Г.Дж. Девилли и его коллегами. Отправной точкой дискуссии является статья Б.Дж. Бушман и К.А. Андерсон [20], в которой предпринимается попытка ответить на вопрос:

«Почему некоторые исследования не получают результаты, указывающие на однозначную взаимосвязь между опытом игры в видеоигры с агрессивным контентом и показателями агрессии?». Основной тезис данной статьи заключается в критике исследователей за проблемы с методологией. В частности, за выборки недостаточного размера, не позволяющие увидеть значимый эффект и за краткосрочные дизайны экспериментов, которые не учитывают накопительные долгосрочные эффекты. Приведем несколько исследований, отвечающих на данный тезис.

Д. Лацко и коллеги провели лонгитюдное исследование, в котором приняли участие 3010 чешских подростков в возрасте 13—17 лет [31]. Полученные результаты также противоречат модели GAM, в рамках которой утверждается, что повторное воздействие жестокого контента приводит к увеличению агрессии и снижению эмпатии. Например, не было обнаружено никакого влияния видеоигр с агрессивным контентом на показатели вербальной агрессии, а на показатели физической агрессии есть эффект только у младших подростков. Влияния на показатели когнитивной и аффективной эмпатии обнаружено не было. Также в данном исследовании обнаружена прямая взаимосвязь между аффективной эмпатией и склонностью играть в агрессивные видеоигры, что звучит достаточно контринтуитивно. Авторы объясняют это тем, что подростки с высоким уровнем аффективной эмпатии более склонны идентифицировать себя с игровым персонажем. Таким образом, данных подростков привлекает сложное повествование и интересная история в видеоиграх, некоторые из которых могут содержать агрессивный контент. Часть этих результатов также подтверждается в двухлетней работе С. Гарсия [25], в которой приняли участие 3034 респондента в возрасте от 8 до 17 лет из Сингапура. В этом лонгитюдном исследовании не было обнаружено никаких доказательств того, что просоциальный контент в видеоиграх оказывает какое-либо влияние на показатели эмпатии. Результаты в данных работах подтверждают мнение о том, что видеоигры, независимо от содержащегося в них контента, не могут оказать кардинального влияния на эмоциональное развитие. Данное мнение подтверждается и в краткосрочных исследованиях. Так, например, в работе К.А. Краузе и коллег [30], в которой студентам-медикам предлагалось играть в видеоигры с агрессивным и не агрессивным контентом, также не было обнаружено никакого негативного влияния на уровень эмпатии у студентов, игравших в видеоигры с агрессивным контентом. Наоборот, в исследовании показано, что видеоигры с агрессивным контентом могут приводить к снижению стресса и, соответственно, к более эффективному принятию решений.

Необходимо отметить, что влияние видеоигр с агрессивным контентом на показатели агрессии и эмпатии не подтверждаются и в исследованиях с применением психофизиологических методов сбора данных. В исследовании Л.Л. Ленгерсдорф и коллег [35]

приняли участие 89 мужчин, не имеющих опыта игры в видеоигры с агрессивным контентом. На протяжении двух недель участники эксперимента играли либо в видеоигру с агрессивным содержанием, либо в ее модифицированную версию, где сцены насилия были исключены. До начала и после завершения эксперимента с помощью фМРТ проводилась фиксация реакций на изображения с элементами жестокости. Результаты показали, что видеоигры с агрессивным контентом не оказывают заметного влияния на поведенческие и нейронные показатели, связанные с эмпатией. Также опровергается утверждение о том, что респонденты, играющие в видеоигры с агрессивным контентом, должны быть десенсибилизированы к изображениям насилия в реальной жизни. Данные результаты подтверждаются в работе М.Б. Ричи [47], где эмоциональная эмпатия также была выбрана в качестве основной переменной не только из-за ее роли в регулировании агрессии, но и в других важных социальных функциях, таких как сострадание и просоциальное поведение. В данной работе была выдвинута гипотеза о том, что воздействие видеоигр с агрессивным контентом отрицательно влияет на показатели эмпатии. Однако, вопреки ожиданиям, ни поведенческие оценки, ни связанная с эмпатией мозговая активность не изменялись в зависимости от воздействия жестоких игр.

Ряд исследователей [33; 48] отмечают восстановительный эффект от видеоигр с агрессивным контентом в ситуациях фрустрации. Так, респонденты были распределены на две группы перед игрой в «Battlefield 1»: группу с фрустрирующей интеллектуальной задачей и контрольную группу с нейтральной когнитивной задачей. Анализ результатов проводился с учетом самооценочного, поведенческого и физиологического уровней. Респонденты из группы с фрустрацией после игры отмечали значительное снижение ощущения фрустрации. Кроме того, участники в обеих группах испытали физиологическое расслабление схожих уровней, что выразилось в увеличении variability сердечного ритма во время и после игры. Также не было обнаружено влияния видеоигр с агрессивным контентом на уровень агрессии. Эти результаты свидетельствуют о том, что видеоигры с агрессивным контентом могут способствовать эмоциональной саморегуляции за счет улучшения настроения и физиологической релаксации без увеличения агрессии.

Отвечая на статью Б.Дж. Бушман и К.А. Андерсон, Г.Дж. Девилли и его коллеги выражают несогласие с его выводами [21]. Они отмечают, что Б.Дж. Бушман и К.А. Андерсон в своей статье основываются на том, что многие профессиональные организации согласны с исследованиями авторов; теоретические модели, такие как GAM, предсказывают подобные результаты; метаанализы исследований подтверждают это мнение, и авторы, у которых не наблюдаются подобный эффект от видеоигр, малочисленны, а их исследования имеют методологические недостатки. Г.Дж. Девилли и его



коллеги оппонируют данным тезисам и указывают на то, что они не согласуются с принципом фальсификационизма. В частности, авторы пишут, что в статье Б.Дж. Бушман и К.А. Андерсон тяжело отделить аргументы и факты от авторитетных заявлений, так как они не уделяют достаточного внимания увеличению «нулевых» исследований, особенно международных, а также не учитывают, что существуют модели (например модель прогнозирования Immersive Media), которые лучше объясняют полученные результаты, чем их модель GAM. Также Г.Дж. Девилли подчеркивает, что существует достаточное количество метаанализов, которые показывают результаты, противоречащие модели GAM. В статье делается два ключевых вывода, без учета которых невозможно преодоление той неоднозначности результатов, которая наблюдается в исследованиях влияния видеоигр на агрессию. Во-первых, когда теории и полученные результаты противоречат друг другу, то пересмотру подлежат именно теории, а не результаты. Во-вторых, подчеркивается необходимость коллегиального и междисциплинарного подхода в исследованиях видеоигр.

Дискуссия между Б.Дж. Бушман и К.А. Андерсон, с одной стороны, и Г.Дж. Девилли с его коллегами и К.Дж. Фергюсоном, с другой стороны, подчеркивает сложность изучения влияния видеоигр с агрессивным контентом на агрессивное поведение. С одной стороны, в данной теме накоплено больше количество эмпирических фактов и регулярно проводятся исследования, но, с другой стороны, эти эмпирические факты носят противоречивый характер. Сторонники GAM утверждают, что есть значимые эффекты, указывающие на связь между видеоигровой активностью и агрессивным поведением. Однако критики, такие как Г.Дж. Девилли и К.Дж. Фергюсон, обращают внимание на существующие методологические ограничения исследований и предлагают альтернативные интерпретации причин агрессивного поведения. Это подчеркивает, что влияние агрессивного контента в видеоиграх на эмоциональное состояние остается недостаточно изученным, открывая перспективы для дальнейших исследований в области психологии.

В отечественных исследованиях также есть исследования, показывающие неоднозначный эффект от видеоигр с агрессивным контентом. Так, например, в работе А.А. Бушуевой [5] показано, что видеоигры с агрессивным контентом приводят к возникновению страхов у младших школьников. Исследовательница пишет: «Страх, вызванный компьютерными играми, оказывает наиболее сильное и длительное воздействие на младших школьников с определенными индивидуальными чертами, такими как беспокойство, неуверенность в себе, трудности с самоконтролем, склонность к мечтательности и неспособность налаживать отношения с окружающими. Младшие школьники, играющие в видеоигры с агрессивным содержанием, сталкиваются с трудностями в общении, чаще получают отказы во взаимодействии с одноклассниками,

которые меньше вовлечены в компьютерные игры. В семейных отношениях такие дети воспринимают своих родителей как директивных, враждебных и непоследовательных, а семейная атмосфера кажется им тревожной, конфликтной и неполноценной». В исследовании подчеркивается, что страхи, возникшие вследствие видеоигр с агрессивным контентом, влияют на систему эмоциональных отношений, что в результате становится причиной проявления агрессии.

В то же время В.В. Савченко с коллегами пишут: «Видеоигры выполняют функцию отреагирования негативных эмоций, что, в свою очередь, приводит к неумению конструктивно строить жизненные стратегии и принимать социальную ответственность за свои поступки» [10]. Также в данных исследованиях делается акцент на том, что у подростков, которые активно играют в видеоигры, наблюдается снижение эмоционального фона вследствие состояния фрустрации, возникающего из-за невозможности в полной мере удовлетворить видеоигровую потребность. Однако в других работах отмечается, что геймеры любого возраста и пола в моменты повышенной тревожности, гнева или раздражительности стремятся справиться с этими состояниями через погружение в компьютерные игры. В игровом мире меньше проблем, есть возможность начать заново в случае неудачи, а также сохранять анонимность при взаимодействии с другими игроками [4].

Также в работах ряда исследователей присутствует мнение, что одним из мотивационных факторов увлечения видеоиграми является фрустрация, переживаемая в реальной жизни. Однако данное мнение опровергается в работах Я. Ситахул и Т. Грейтмеер [43]. В своем первом исследовании они выдвинули гипотезу: склонность играть в агрессивные видеоигры выше у фрустрированных игроков, чем у не фрустрированных. Вместе с тем результаты исследования показали, что у фрустрированных игроков склонность играть в агрессивные видеоигры значимо ниже, в том числе независимо от склонности в целом играть в подобные видеоигры. В своем втором исследовании они выдвинули альтернативную гипотезу об обратном влиянии фрустрации на склонность играть в агрессивные видеоигры. Данная гипотеза полностью подтвердилась.

Отдельное внимание исследователей уделяется изучению видеоигровой зависимости. Отметим, что предметом видеоигровой зависимости в подавляющем числе случаев являются соревновательные, многопользовательские игры с элементами агрессии и разной степени выраженности видеоигрового насилия. Например, в своих работах М.Н. Потапенко [9] приходит к выводу о том, что подросткам и юношам с компьютерно-игровой зависимостью свойственен средний уровень ситуативной тревожности, что указывает на наличие таких эмоций, как напряжение, беспокойство, озабоченность и нервозность. У большинства респондентов с игровой зависимостью также наблюдается высокий уровень личностной тревожности, проявляющейся в постоянных страхах, ощущении

угрозы и восприятию повседневных событий как неблагоприятных и опасных. Юноши и подростки часто пребывают в состоянии тревоги и подавленного настроения, испытывая трудности в установлении контактов с окружающими, так как воспринимают мир как небезопасное место. У подростков с игровой зависимостью чаще проявляются раздражительность и обида, а также более выражена склонность к агрессивному поведению, включая косвенную, физическую и вербальную агрессию. При этом низкий уровень чувства вины у подростков указывает на их нежелание брать на себя ответственность за свои ошибки. В работах зарубежных коллег показано, что высокий уровень эмоционального интеллекта отрицательно коррелирует с показателями видеоигровой зависимости [11; 22; 40; 47]. Однако влияния видеоигр на снижение уровня эмоционального интеллекта обнаружено не было [25]. Это указывает на то, что высокий уровень эмоционального интеллекта уменьшает вероятность развития видеоигровой зависимости. В то же время отсутствие влияния видеоигр на эмоциональный интеллект свидетельствует о том, что сами по себе видеоигры, даже при интенсивном их использовании, не обязательно ведут к ухудшению способности понимать и управлять своими эмоциями. Возможно, ключевым фактором здесь является не характер видеоигр, а индивидуальные особенности игроков, например такие, как навыки саморегуляции и умение справляться со стрессом.

Отдельным направлением исследований является изучение воздействия видеоигр на игроков в контексте киберспорта [18]. Нельзя не отметить, что подавляющее число киберспортивных видеоигр — это игры, в которых присутствует агрессивный контент. Чаще всего видеоигры, используемые в киберспортивных турнирах, являются командными сражениями. Некоторые исследования показывают, что соревновательная и кооперативная природа киберспорта требует вовлечения тех же навыков, что и в традиционных видах спорта, включая умственные, такие как принятие решений и преодоление ошибок [23], навыки преодоления стресса, связанные с взаимодействием с товарищами по команде и производительностью [37; 44], а также навыки эмоциональной регуляции [34]. С другой стороны, есть также доказательства того, что цифровая природа киберспорта вводит факторы стресса, отсутствующие в традиционных видах спорта, связанные с дизайном игр [29], техническими трудностями [12]. Кроме того, в отличие от исследований в традиционных видах спорта, исследования в области эмоциональных состояний киберспортсменов показали, что слегка повышенный стресс может быть полезным в плане увеличения видеоигровой результативности [42]. Тем не менее важно отметить, что чрезмерный уровень стресса, особенно в условиях постоянного давления, характерного для профессионального киберспорта, может оказывать негативное влияние на эмоциональное состояние игроков и их долгосрочную продуктивность. Постоянная необходимость быстро

принимать решения в высококонкурентной среде может привести к эмоциональному выгоранию и снижению психологической устойчивости. Таким образом, хотя умеренный уровень стресса может способствовать повышению игровой результативности, важно учитывать и эффекты чрезмерного и долговременного стресса.

Основным направлением исследований в контексте видеоигр с агрессивным контентом является их взаимосвязь с повышением уровня агрессии у геймеров. Данное направление активно развивается как в отечественной, так и в зарубежной науке. В ряде исследований показано, что видеоигры с агрессивным контентом не способствуют контролю эмоциональных импульсов [17; 46].

В работах Ч. Джен, проведенных на подростках, делается вывод о том, что агрессивный контент в видеоиграх развивает у респондентов тенденцию к дегуманизации людей. Автор указывает, что эффект дегуманизации, вызванный видеоиграми, сохраняется как в краткосрочной, так и в долгосрочной перспективе [36]. Исследование отечественных авторов выявило положительную связь между воздействием жестоких видеоигр и агрессией у подростков. У подростков с благоприятной семейной средой жестокие видеоигры оказывают прямое влияние на уровень агрессии. Однако у тех, кто воспитывается в неблагоприятных семейных условиях, наблюдается как прямое, так и опосредованное воздействие видеоигр на уровень агрессии, обусловленное нормативными представлениями подростков об агрессивном поведении [6].

Ж. Бурнай с коллегами исследовали влияние контента сексуального характера в видеоиграх. Авторы обратили внимание на проблему использования мужчинами сексуализированных оскорблений, обращенных к женщинам, в онлайн-среде. Выборку исследования составили мужчины и женщины в возрасте от 18 до 37 лет. В результате исследования авторы сделали вывод о значимости влияния сексуализированного контента на возникновение агрессивных проявлений в Сети, что соотносится с моделью GAM [19]. Другие же исследования показывают, что время, проводимое за видеоигрой, не влияет на использование оскорблений сексуального характера, а выделяют другие предикторы: враждебный сексизм, макиавеллизм и ориентацию на социальное доминирование [45].

Некоторые исследователи подчеркивают, что видеоигры способны влиять только на ситуативное эмоциональное состояние, но не становятся причиной агрессивного поведения или насилия, которые являются сложными социальными проблемами, вызванными многими факторами. Определение человеческого насилия как следствия игры в видеоигры, во-первых, ненаучно, а во-вторых, оно отвлекает внимание от других факторов, таких как история насилия, т. е. наличие насильственных преступлений, совершенных в прошлом, которые, как мы знаем из исследований, являются главным предиктором будущего насилия [15; 24].

## Заключение

Исследование влияния видеоигр с агрессивным контентом на эмоциональное состояние игроков продолжает оставаться актуальной темой, вызывающей оживленные дискуссии в научной среде. Проведенный обзор современных исследований показал, что воздействие видеоигр не является однозначным и зависит от множества факторов, включая личностные характеристики игроков, семейную среду, социальный контекст и длительность игрового времени. Учитывая представленные выше данные, в психологических исследованиях видеоигр имеет смысл использовать комплексный подход, который постулирует, что видеоигры действительно могут приводить к повышению уровня агрессии, но это влияние зависит от средовых и иных факторов.

Многие исследования демонстрируют связь между регулярной игрой в агрессивные видеоигры и повышением уровня агрессивного поведения, снижением

эмпатии и эмоциональной нестабильностью. Тем не менее существуют данные, указывающие на позитивные аспекты игр, такие как улучшение настроения, снижение стресса и развитие когнитивных навыков. Важно также отметить, что не все жанры видеоигр оказывают одинаковое воздействие на эмоциональное состояние и необходимо учитывать различия в их содержании и контексте использования.

Заключительные выводы подтверждают необходимость дальнейшего комплексного изучения этой темы. Особое внимание стоит уделить влиянию видеоигр в сочетании с другими факторами, такими как социальная поддержка, уровень саморегуляции и эмоциональная устойчивость. Кроме того, важным направлением будущих исследований может стать разработка программ по обучению осознанному и ответственному отношению к видеоиграм, что поможет минимизировать потенциальные негативные последствия и усилить положительные эффекты.

## Литература

1. Аветисова А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры // Журнал Высшей школы экономики. Психология. 2011. Том 8. № 4. С. 35—58.
2. Агеев Н.Я., Дубовик И.А., Аракелова Д.А. Взаимосвязь характеристик видеоигр и индивидуально-психологических особенностей студентов // Психолого-педагогические исследования. 2024. Том 16. № 1. С. 96—110. DOI:10.17759/psyedu.2024160106
3. Бегин А. Сколько людей играют в игры? [Электронный ресурс] // Инклиент. 2024. URL: <https://inclient.ru/video-games-stats> (дата обращения: 19.12.2024).
4. Богачева Н.В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров (окончание) // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. 2015. № 1. С. 94—103.
5. Бушуева А.А. Социально-педагогические механизмы преодоления страхов, вызванных компьютерными играми, у младших школьников // Вестник Костромского государственного университета им. Н.А. Некрасова. 2009. Том 15. № 4. С. 331—335.
6. Кыдырменова А.С., Акишева А.К. Влияние компьютерных игр на агрессию детей в подростковом возрасте // Вопросы педагогики. 2020. № 12. С. 151—154.
7. «Лаборатория Касперского»: Каждый десятый российский школьник-геймер уделяет онлайн-играм все свободное время [Электронный ресурс] // Kaspersky. 2019. URL: [https://www.kaspersky.ru/about/press-releases/2019\\_laboratoriyakasperskogo-kazhdyj-desyatyj-rossijskij-shkolnikgejmer](https://www.kaspersky.ru/about/press-releases/2019_laboratoriyakasperskogo-kazhdyj-desyatyj-rossijskij-shkolnikgejmer) (дата обращения: 20.12.2024).
8. Обзор исследований социальных взаимодействий с применением окулографического метода / Н.Я. Агеев, И.А. Дубовик, Г.И. Калинина, А.В. Конокотин // Психолого-педагогические исследования. 2023. Том 15. № 2. С. 49—67. DOI:10.17759/psyedu.2023150204
9. Потапенко М.Н. Особенности эмоциональной сферы подростков и юношей с компьютерно-игровой зависимостью // Творчество молодых: сб. научных работ студентов, магистрантов и аспирантов: в 3 ч. / Под ред. Р.В. Бородич, А.В. Бредихина, И.В. Глухова [и др.]. Гомель: Гомельский государственный университет имени Ф.Скорины, 2021. Том 2. С. 252—255.
10. Савченко В.В., Черникова И.В. Зависимость от компьютерных игр учащейся молодежи: причины, последствия, технологии профилактики // Материалы I международной научно-практической конференции «Общество и личность: интеграция, пространство, социальная защита». Ставрополь: СКСМ, 2005. С. 24—27.
11. A critical literature review on emotional intelligence in addiction / K.P. Leite, F.M.P. Martins, A.P. Trevizol, J.R.S. Noto, E. Brietzke // Trends in Psychiatry and Psychotherapy. 2019. Vol. 41. № 1. P. 87—93. DOI:10.1590/2237-6089-2018-0002
12. A qualitative analysis of the perceived determinants of success in elite esports athletes / D.R. Poulus, T.J. Coulter, M.G. Trotter, R. Polman // Journal of Sports Sciences. 2022. Vol. 40. № 7. P. 742—753. DOI:10.1080/02640414.2021.2015916
13. Aggression or Aggressiveness? A research hypothesis on aggression, videogames and executive functions in preschool age / M. Messina, A.D. Di Sarno, Y.M. Alfano, M. Guastaferrro, N. Nugnes, D. Iennaco, N.M. Maldonado // 9th IEEE International Conference on Cognitive Infocommunications, Budapest, 22—24 august 2018. Piscataway, New Jersey: Institute of Electrical and Electronics Engineers, 2018. P. 313—319. DOI:10.1109/CogInfoCom.2018.8639880



14. *Anderson C.* An update on the effects of playing violent video games // *Journal of Adolescence*. 2004. Vol. 27. № 1. P. 113—122. DOI:10.1016/j.adolescence.2003.10.009
15. APA reaffirms position on violent video games and violent behavior [Электронный ресурс] // American Psychological Association. Washington, 2020. URL: <https://www.apa.org/news/press/releases/2020/03/violent-video-games-behavior> (дата обращения: 20.12.2024).
16. APA Resolution on Violent Video Games [Электронный ресурс] // American Psychological Association. 2020. 3 p. URL: <https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf> (дата обращения: 20.12.2024).
17. *Bailey K., West R., Kuffel J.* What would my avatar do? Gaming, pathology, and risky decision making // *Frontiers in Psychology*. 2013. Vol. 4. Article 609. 10 p. DOI:10.3389/fpsyg.2013.00609
18. *Beres N.A., Klarkowski M., Regan L.M.* Playing with Emotions: A Systematic Review Examining Emotions and Emotion Regulation in Esports Performance // *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*. 2023. Vol. 7. Article ID 395. 30 p. DOI:10.1145/3611041
19. *Burnay J., Bushman, B.J., Laroï F.* Effects of sexualized video games on online sexual harassment // *Aggressive behavior*. 2019. Vol. 45. № 2. P. 214—223. DOI:10.1002/ab.21811
20. *Bushman B.J., Anderson C.A.* Solving the Puzzle of Null Violent Media Effects // *Psychology of Popular Media*. 2021. Vol. 12. № 1. 9 p. DOI:10.1037/ppm0000361
21. Directional is the new null? A comment on Bushman and Anderson / G.J. Devilly, A. Drummond, J.D. Sauer, A. Copenhaver, J. Kneer, C.J. Ferguson // *Psychology of Popular Media*. 2023. Vol. 12. № 3. P. 364—372. DOI:10.1037/ppm0000447
22. Emotional intelligence: Relevance and implications for addiction / C. Henning, A.G. Crane, R.N. Taylor, J.D.A. Parker // *Current Addiction Reports*. 2021. Vol. 8. P. 28—34. DOI:10.1007/s40429-021-00356-w
23. eSports: A new window on neurocognitive expertise? / J. Mark, A.J. Toth, A.P. Moran, M. Kowal, Ch. Exton // *Progress in Brain Research* / Eds. S. Marcora, M. Sarkar. Amsterdam: Elsevier, 2018. Vol. 240. P. 161—174. DOI:10.1016/bs.pbr.2018.09.006
24. *Filipovic A.M.* Possible effects of playing video games with explicit violence on player aggression // *Kultura Polisa*. 2023. Vol. 20. № 2. P. 61—81. DOI:10.51738/Kpolisa2023.20.2r.61f
25. *Garcia S., Ferguson C., Wang J.* Prosocial Video Game Content, Empathy and Cognitive Ability in a Large Sample of Youth // *Journal of Youth and Adolescence*. 2022. Vol. 51. P. 62—73. DOI:10.1007/s10964-021-01512-1
26. *Green C.S., Bavelier D.* Effect of action video games on the spatial distribution of visuospatial attention // *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*. 2006. Vol. 32. № 6. P. 1465—1478. DOI:10.1037/0096-1523.32.6.1465
27. *Halbrook Y.J., O'Donnell A.T., Msetfi R.M.* When and How Video Games Can Be Good: A Review of the Positive Effects of Video Games on Well-Being // *Perspectives on psychological science: A journal of the Association for Psychological Science*. 2019. Vol. 14. № 6. P. 1096—1104. DOI:10.1177/1745691619863807
28. *Hemenover S., Bowman N.* Video games, emotion, and emotion regulation: Expanding the scope // *Annals of the International Communication Association*. 2018. Vol. 42. № 2. P. 125—143. DOI:10.1080/23808985.2018.1442239
29. *Kou Y., Gui X.* Emotion Regulation in eSports Gaming: A Qualitative Study of League of Legends // *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*. 2020. Vol. 4. № CSCW2. Article ID 158. 25 p. DOI:10.1145/3415229
30. *Krause K., Smyth C., Jansen K.* Exploring the Effects of Violent Video Games on Healthcare Trainees // *Simulation & Gaming*. 2020. Vol. 51. № 5. P. 653—665. DOI:10.1177/1046878120932298
31. *Lacko D., Machackova H., Smahel D.* Does violence in video games impact aggression and empathy? A longitudinal study of Czech adolescents to differentiate within-and between-person effects // *Computers in Human Behavior*. 2024. Vol. 159. Article ID 108341. 10 p. DOI:10.1016/j.chb.2024.108341
32. Lina — A social augmented reality game around mental health, supporting real-world connection and sense of belonging for early adolescents / G. Mittmann, A. Barnard, I. Krammer, D. Martins, J. Dias // *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*. 2022. Vol. 6. № CHI PLAY. Article 242. 21 p. DOI:10.1145/3549505
33. *Melzer A., Wagener G.L.* Letting off steam — Testing restorative effects of playing violent video games after frustration // *Conference: European Association of Social Psychology 2024: Munich, July 29 — August 2 2024. Luxembourg, 2024*. 1 p. DOI:10.13140/RG.2.2.33945.43366
34. *Nagorsky E., Wiemeyer J.* The structure of performance and training in esports // *PLoS ONE*. 2020. Vol. 15. № 8. Article ID 0237584. 39 p. DOI:10.1371/journal.pone.0237584
35. Neuroimaging and behavioral evidence that violent video games exert no negative effect on human empathy for pain and emotional reactivity to violence / L. Lengersdorff, I.C. Wagner, G. Mittmann, D. Sastre-Yage, A. Lttig, A. Olsson, P. Petrovic, C. Lamm // *eLife*. 2023. Vol. 12. Article ID e84951. 39 p. DOI:10.7554/eLife.84951
36. Other-Dehumanization Rather Than Self-Dehumanization Mediates the Relationship Between Violent Video Game Exposure and Aggressive Behavior / Z. Jiang, K. Qi, Y. Zhao, J. Liu, C. Lv // *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 2022. Vol. 25. № 1. P. 37—42. DOI:10.1089/cyber.2021.0108



37. Perceived stressors experienced by competitive esports athletes / D. Poulus, T. Coulter, M. Trotter, R. Polman // *International Journal of Esports*. 2022. Vol. 1. № 1. Article ID 73. 14 p.
38. Powers K.L., Brooks P.J. Evaluating the Specificity of Effects of Video Game Training // *Learning by Playing: Video Gaming in Education* / Ed. F.C. Blumberg. Oxford: Oxford University Press, 2014. P. 302—329. DOI:10.1093/acprof:oso/bl/9780199896646.003.0021
39. Rehbein F., Kleimann M., Mossle T. Impact of violent video games on memory consolidation and concentrativeness // *Annual Convention of the American Psychological Association (San Francisco, CA, August 17—20)*. San Francisco: APA, 2008. Vol. 4. № 3. P. 511-512.
40. Risk and protective factors of Internet gaming disorder among Chinese people: A meta-analysis / Y. Ji, M.X.C. Yin, A.Y. Zhang, D.F.K. Wong // *The Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*. 2022. Vol. 56. № 4. P. 332—346. DOI:10.1177/00048674211025703
41. Sawyer B., Rejeski D. Serious Games: Improving Public Policy Through Game-based Learning and Simulation [Электронный ресурс] // SCRIBD. 2002. URL: <https://ru.scribd.com/document/38259791/Serious-GamesImproving-Public-Policy-through-Gamebased-Learning-and-Simulation> (дата обращения: 19.12.2024).
42. Schmitt A. Benefits of Negative Affective States // *The Cambridge handbook of workplace affect* / Eds. L.-Q. Yang, R. Cropanzano, C.S. Daus, V. Martnez-Tur. Cambridge: Cambridge University Press, 2020. P. 200—213. DOI:10.1017/9781108573887.016
43. Seetahul Y., Greitemeyer T. Seeking Solace, Not Catharsis: Frustration Diminishes the Inclination to Play Violent Video Game. 2024. Preprint. 71 p. DOI:10.31234/osf.io/pwknk
44. Stress and Coping in Esports and the Influence of Mental Toughness / D. Poulus, T.J. Coulter, M.G. Trotter, R. Polman // *Frontiers in Psychology*. 2020. Vol. 11. Article ID 628. 11 p. DOI:10.3389/fpsyg.2020.00628
45. Tang W.Y., Reer F., Quandt T. Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players // *Aggressive behavior*. 2020. Vol. 46. № 1. P. 127—135. DOI:10.1002/ab.21873
46. The effect of violent and non-violent computer games on cognitive performance / C.P. Barlett, Ch.L. Vowels, J. Shanteau, J. Crow, T. Miller // *Computers in Human Behavior*. 2009. Vol. 25. № 1. P. 96—102. DOI:10.1016/j.chb.2008.07.008
47. The impact of acute violent videogame exposure on neurocognitive markers of emotional empathic concern / M.B. Ritchie, S.A.H. Compton, L.D. Oliver, E. Finger, R.W.J. Neufeld, D.G.V. Mitchell // *Social Cognitive and Affective Neuroscience*. 2024. Vol. 19. № 1. Article ID nsae031. 17 p. DOI:10.1093/scan/nsae031
48. Tyack A., Wyeth P., Johnson D. Restorative play: Videogames improve player wellbeing after a need-frustrating event // *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (Honolulu, April 25—30 2020)*. New York: Publisher Association for Computing Machinery, Inc, 2020. 15 p. DOI:10.1145/3313831.3376332
49. Video games, frustration, violence, and virtual reality: Two studies / C.J. Ferguson, A. Gryshyna, J. Soo Kim, E. Knowles, Z. Nadeem, I. Cardozo, C. Esser, V. Trebbi, E. Willis // *British Journal of Social Psychology*. 2021. Vol. 61. № 1. P. 83—99. DOI:10.1111/bjso.12471
50. Videogames for Emotion Regulation: A Systematic Review / D. Villani, C. Carissoli, S. Triberti, A. Marchetti, G. Gilli, G. Riva // *Games for Health Journal*. 2018. Vol. 7. № 2. P. 85—99. DOI:10.1089/g4h.2017.0108

## References

1. Avetisova A.A. Psikhologicheskie osobennosti igrokov v komp'yuternye igry [Psychological Features of Computer Gamers]. *Zhurnal Vysshei shkoly ekonomiki. Psikhologiya = Psychology. Journal of Higher School of Economics*, 2011. Vol. 8, no. 4, pp. 35—58. (In Russ.).
2. Ageev N.Ya., Dubovik I.A., Arakelova D.A. Vzaimosvyaz' kharakteristik videoigr i individual'no-psikhologicheskikh osobennostei studentov [Video Games Characteristics and Individual Psychological Traits of Students]. *Psikhologo-pedagogicheskie issledovaniya = Psychological-Educational Studies*, 2024. Vol. 16, no. 1, pp. 96—110. DOI:10.17759/psyedu.2024160106 (In Russ.).
3. Begin A. Skol'ko lyudei igrayut v igry? [How many people play games?] [Electronic resource]. Inklient. 2024. URL: <https://inclient.ru/video-games-stats> (Accessed 19.12.2024). (In Russ.).
4. Bogacheva N.V. Komp'yuternye igry i psikhologicheskaya spetsifika kognitivnoi sfery geimerov (okonchanie) [Computer Games and Cognitive Specifics of Gamers (the end)]. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 14. Psikhologiya = Moscow University Psychology Bulletin*, 2015, no. 1, pp. 94—103. (In Russ.).
5. Bushueva A.A. Sotsial'no-pedagogicheskie mekhanizmy preodoleniya strakhov, vyzvannykh komp'yuternymi igrami, u mladshikh shkol'nikov [Social-Pedagogical Ways of Overcoming Junior School Childrens Fears, Caused by Computer Games]. *Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta im. N.A. Nekrasova [Bulletin of Kostroma State University. N.A. Nekrasova]*, 2009. Vol. 15, no. 4, pp. 331—335. (In Russ.).
6. Kodyrmenova A.S., Akisheva A.K. Vliyanie komp'yuternykh igr na agressiyu detei v podrostkovom vozraste [The influence of computer games on aggression in children during adolescence]. *Voprosy pedagogiki [Pedagogical issues]*, 2020, no. 12, pp. 151—154. (In Russ.).

7. «Laboratoriya Kasperskogo»: Kazhdyi desyatyi rossiiskii shkol'nik-geimer udelyaet onlain-igram vse svobodnoe vremya [Kaspersky Lab: Every tenth Russian school gamer devotes all his free time to online games] [Electronic resource]. Kaspersky. 2019. URL: [https://www.kaspersky.ru/about/press-releases/2019\\_laboratoriyakasperskogo-kazhdjy-desyatjy-rossijskij-shkolnikgejmer](https://www.kaspersky.ru/about/press-releases/2019_laboratoriyakasperskogo-kazhdjy-desyatjy-rossijskij-shkolnikgejmer) (Accessed 20.12.2024). (In Russ.).
8. Ageev N.Ya., Dubovik I.A., Kalinina G.I., Konokotin A.V. Obzor issledovaniy sotsial'nykh vzaimodeistvii s primeneniem okulograficheskogo metoda [Review of Studying Social Interactions With the Usage of Eye-Tracking Analysis]. *Psikhologo-pedagogicheskie issledovaniya = Psychological-Educational Studies*, 2023. Vol. 15, no. 2, pp. 49—67. DOI:10.17759/psyedu.2023150204 (In Russ.).
9. Potapenko M.N. Osobennosti emotsional'noi sfery podrostkov i yunoshei s komp'yuterno-igrovoi zavisimost'yu [Features of the emotional sphere of adolescents and young men with computer and gaming addiction]. In Borodich R.V., Bredikhina A.V., Glukhova I.V. [et al.] (eds.), *Tvorchestvo molodykh: Sbornik nauchnykh rabot studentov, magistrantov i aspirantov. V 3 ch. [Creativity of the Young: Collection of scientific works of students, undergraduates and graduate students]*. Gomel': Gomel'skii gosudarstvennyi universitet imeni F. Skoriny, 2021. Vol. 2, pp. 252—255. (In Russ.).
10. Savchenko V.V., Chernikova I.V. Zavisimost' ot komp'yuternykh igr uchashcheisya molodezhi: prichiny, posledstviya, tekhnologii profilaktiki [Addiction to computer games among students: Causes, consequences, prevention technologies]. Materialy I mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii «Obshchestvo i lichnost': integratsiya, prostranstvo, sotsial'naya zashchita» [«Society and personality: integration, space, social protection»]. Stavropol': SKSM, 2005, pp. 24—27. (In Russ.).
11. Leite K.P., Martins F.M.P., Trevizol A.P., Noto J.R.S., Brietzke E. A critical literature review on emotional intelligence in addiction. *Trends in Psychiatry and Psychotherapy*, 2019. Vol. 41, no. 1, pp. 87—93. DOI:10.1590/2237-6089-2018-0002
12. Poulus D.R., Coulter T.J., Trotter M.G., Polman R. A qualitative analysis of the perceived determinants of success in elite esports athletes. *Journal of Sports Sciences*, 2022. Vol. 40, no. 7, pp. 742—753. DOI:10.1080/02640414.2021.2015916
13. Messina M., Di Sarno A.D., Alfano Y.M., Guastaferrero M., Nugnes N., Iennaco D., Maldonado N.M. Aggression or Aggressiveness? A research hypothesis on aggression, videogames and executive functions in preschool age. 9th Conference: *IEEE International Conference on Cognitive Infocommunications*: Budapest, 22—24 august 2018. Piscataway, New Jersey: Institute of Electrical and Electronics Engineers, 2018, pp. 313—319. DOI:10.1109/CogInfoCom.2018.8639880
14. Anderson C. An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 2004. Vol. 27, no. 1, pp. 113—122. DOI:10.1016/j.adolescence.2003.10.009
15. APA reaffirms position on violent video games and violent behavior [Electronic resource]. American Psychological Association. Washington, 2020. URL: <https://www.apa.org/news/press/releases/2020/03/violent-video-games-behavior> (Accessed 20.12.2024).
16. APA Resolution on Violent Video Games [Electronic resource]. American Psychological Association. 2020. 3 p. URL: <https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf> (Accessed 20.12.2024).
17. Bailey K., West R., Kuffel J. What would my avatar do? Gaming, pathology, and risky decision making. *Frontiers in Psychology*, 2013. Vol. 4, article 609. 10 p. DOI:10.3389/fpsyg.2013.00609
18. Beres N.A., Klarkowski M., Regan L.M. Playing with Emotions: A Systematic Review Examining Emotions and Emotion Regulation in Esports Performance. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 2023. Vol. 7, article ID 395. 30 p. DOI:10.1145/3611041
19. Burnay J., Bushman, B.J., Laroi F. Effects of sexualized video games on online sexual harassment. *Aggressive behavior*, 2019. Vol. 45, no. 2, pp. 214—223. DOI:10.1002/ab.21811
20. Bushman B.J., Anderson C.A. Solving the Puzzle of Null Violent Media Effects. *Psychology of Popular Media*, 2021. Vol. 12, no. 1, 9 p. DOI:10.1037/ppm0000361
21. Devilly G.J., Drummond A., Sauer J.D., Copenhaver A., Kneer J., Ferguson C.J. Directional is the new null? A comment on Bushman and Anderson. *Psychology of Popular Media*, 2023. Vol. 12, no. 3, pp. 364—372. DOI:10.1037/ppm0000447
22. Henning C., Crane A.G., Taylor R.N., Parker J.D.A. Emotional intelligence: Relevance and implications for addiction. *Current Addiction Reports*, 2021. Vol. 8, pp. 28—34. DOI:10.1007/s40429-021-00356-w
23. Mark J., Toth A.J., Moran A.P., Kowal M., Exton Ch. eSports: A new window on neurocognitive expertise? In Marcora S., Sarkar M. (eds.), *Progress in Brain Research*. Amsterdam: Elsevier, 2018. Vol. 240, pp. 161—174. DOI:10.1016/bs.pbr.2018.09.006
24. Filipovic A.M. Possible effects of playing video games with explicit violence on player aggression. *Kultura Polisa*, 2023. Vol. 20, no. 2, pp. 61—81. DOI:10.51738/Kpolisa2023.20.2r.61f
25. Garcia S., Ferguson C., Wang J. Prosocial Video Game Content, Empathy and Cognitive Ability in a Large Sample of Youth. *Journal of Youth and Adolescence*, 2022. Vol. 51, pp. 62—73. DOI:10.1007/s10964-021-01512-1
26. Green C.S., Bavelier D. Effect of action video games on the spatial distribution of visuospatial attention. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 2006. Vol. 32, no. 6, pp. 1465—1478. DOI:10.1037/0096-1523.32.6.1465

27. Halbrook Y.J., O'Donnell A.T., Msetfi R.M. When and How Video Games Can Be Good: A Review of the Positive Effects of Video Games on Well-Being. *Perspectives on psychological science: A journal of the Association for Psychological Science*, 2019. Vol. 14, no. 6, pp. 1096—1104. DOI:10.1177/1745691619863807
28. Hemenover S., Bowman N. Video games, emotion, and emotion regulation: Expanding the scope. *Annals of the International Communication Association*, 2018. Vol. 42, no. 2, pp. 125—143. DOI:10.1080/23808985.2018.1442239
29. Kou Y., Gui X. Emotion Regulation in eSports Gaming: A Qualitative Study of League of Legends. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 2020. Vol. 4, no. CSCW2, article ID 158. 25 p. DOI:10.1145/3415229
30. Krause K., Smyth C., Jansen K. Exploring the Effects of Violent Video Games on Healthcare Trainees. *Simulation & Gaming*, 2020. Vol. 51, no. 5, pp. 653—665. DOI:10.1177/1046878120932298
31. Lacko D., Machackova H., Smahel D. Does violence in video games impact aggression and empathy? A longitudinal study of Czech adolescents to differentiate within-and between-person effects. *Computers in Human Behavior*, 2024. Vol. 159, article ID 108341. 10 p. DOI:10.1016/j.chb.2024.108341
32. Mittmann G., Barnard A., Krammer I., Martins D., Dias J. Lina — A social augmented reality game around mental health, supporting real-world connection and sense of belonging for early adolescents. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 2022. Vol. 6, no. CHI PLAY, article 242. 21 p. DOI:10.1145/3549505
33. Melzer A., Wagener G.L. Letting off steam — Testing restorative effects of playing violent video games after frustration. Conference: *European Association of Social Psychology* (Munich, July 29 — August 2 2024). Luxembourg, 2024. 1 p. DOI:10.13140/RG.2.2.33945.43366
34. Nagorsky E., Wiemeyer J. The structure of performance and training in esports. *PLoS ONE*, 2020. Vol. 15, no. 8, article ID 0237584. 39 p. DOI:10.1371/journal.pone.0237584
35. Lengersdorff L., Wagner I.C., Mittmann G., Sastre-Yage D., Lttig A., Olsson A., Petrovic P., Lamm C. Neuroimaging and behavioral evidence that violent video games exert no negative effect on human empathy for pain and emotional reactivity to violence. *eLife*, 2023. Vol. 12, article ID e84951. 39 p. DOI:10.7554/eLife.84951
36. Jiang Z., Qi K., Zhao Y., Liu J., Lv C. Other-Dehumanization Rather Than Self-Dehumanization Mediates the Relationship Between Violent Video Game Exposure and Aggressive Behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2022. Vol. 25, no. 1, pp. 37—42.
37. Poulus D., Coulter T., Trotter M., Polman R. Perceived stressors experienced by competitive esports athletes. *International Journal of Esports*, 2022. Vol. 1, no. 1, article ID 73. 14 p.
38. Powers K.L., Brooks P.J. Evaluating the Specificity of Effects of Video Game Training. In Blumberg F.C. (ed.), *Learning by Playing: Video Gaming in Education*. Oxford: Oxford University Press, 2014, pp. 302—329. DOI:10.1093/acprof:osobl/9780199896646.003.0021
39. Rehbein F., Kleimann M., Mossle T. Impact of violent video games on memory consolidation and concentrativeness. *Annual Convention of the American Psychological Association* (San Francisco, August 17—20). San Francisco: APA, 2008. Vol. 43, no. 3, pp. 511-512.
40. Ji Y., Yin M.X.C., Zhang A.Y., Wong D.F.K. Risk and protective factors of Internet gaming disorder among Chinese people: A meta-analysis. *The Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 2022. Vol. 56, no. 4, pp. 332—346. DOI:10.1177/00048674211025703
41. Sawyer B., Rejeski D. Serious Games: Improving Public Policy Through Game-based Learning and Simulation [Electronic resource]. SCRIBD. 2002. URL: <https://ru.scribd.com/document/38259791/Serious-GamesImproving-Public-Policy-through-Gamebased-Learning-and-Simulation> (Accessed 19.12.2024).
42. Schmitt A. Benefits of Negative Affective States. In Yang L.-Q., Cropanzano R., Daus C.S., Martinez-Tur V. (eds.), *The Cambridge handbook of workplace affect*. Cambridge: Cambridge University Press, 2020, pp. 200—213. DOI:10.1017/9781108573887.016
43. Seetahul Y., Greitemeyer T. Seeking Solace, Not Catharsis: Frustration Diminishes the Inclination to Play Violent Video Game. 2024. Preprint. 71 p. DOI:10.31234/osf.io/pwkny
44. Poulus D., Coulter T.J., Trotter M.G., Polman R. Stress and Coping in Esports and the Influence of Mental Toughness. *Frontiers in Psychology*, 2020. Vol. 11, article ID 628. 11 p. DOI:10.3389/fpsyg.2020.00628
45. Tang W.Y., Reer F., Quandt T. Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players. *Aggressive behavior*, 2020. Vol. 46, no. 1, pp. 127—135. DOI:10.1002/ab.21873
46. Barlett C.P., Vowels Ch.L., Shanteau J., Crow J., Miller T. The effect of violent and non-violent computer games on cognitive performance. *Computers in Human Behavior*, 2009. Vol. 25, no. 1, pp. 96—102. DOI:10.1016/j.chb.2008.07.008
47. Ritchie M.B., Compton S.A.H., Oliver L.D., Finger E., Neufeld R.W.J., Mitchell D.G.V. The impact of acute violent videogame exposure on neurocognitive markers of emotional empathic concern. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, 2024. Vol. 19, no. 1, article ID nsae031. 17 p. DOI:10.1093/scan/nsae031
48. Tyack A., Wyeth P., Johnson D. Restorative play: Videogames improve player wellbeing after a need-frustrating event. *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (Honolulu, April 25—30, 2020). New York: Publisher Association for Computing Machinery, Inc, 2020. 15 p. DOI:10.1145/3313831.3376332



49. Ferguson C.J., Gryshyna A., Soo Kim J., Knowles E., Nadeem Z., Cardozo I., Esser C., Trebbi V., Willis E. Video games, frustration, violence, and virtual reality: Two studies. *British Journal of Social Psychology*, 2021. Vol. 61, no. 1, pp. 83—99. DOI:10.1111/bjso.12471

50. Villani D., Carissoli C., Triberti S., Marchetti A., Gilli G., Riva G. Videogames for Emotion Regulation: A Systematic Review. *Games for Health Journal*, 2018. Vol. 7, no. 2, pp. 85—99. DOI:10.1089/g4h.2017.0108

### **Информация об авторах**

Агеев Никита Ярославович, заведующий лабораторией исследования когнитивных и коммуникативных процессов у подростков и юношей при решении игровых и учебных задач в цифровых средах, Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0226-7185>, e-mail: [nikitoageev@gmail.com](mailto:nikitoageev@gmail.com)

Дубовик Ирина Александровна, младший научный сотрудник лаборатории исследования когнитивных и коммуникативных процессов у подростков и юношей при решении игровых и учебных задач в цифровых средах, Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская федерация, ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-2858-3459>, e-mail: [ouncif@gmail.com](mailto:ouncif@gmail.com)

### **Information about the authors**

Nikita Ya. Ageev, Head of the Laboratory for the Study of Cognitive and Communication Processes of Adolescents and Young Adults by Solving Game and Educational Tasks in Digital Environments, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia, <https://orcid.org/0000-0002-0226-7185>, e-mail: [nikitoageev@gmail.com](mailto:nikitoageev@gmail.com)

Irina A. Dubovik, Junior Researcher of the Laboratory for the Study of Cognitive and Communication Processes of Adolescents and Young Adults by Solving Game and Educational Tasks in Digital Environments, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia, <https://orcid.org/0009-0009-2858-3459>, e-mail: [ouncif@gmail.com](mailto:ouncif@gmail.com)

Получена 25.09.2024

Received 25.09.2024

Принята в печать 13.12.2024

Accepted 13.12.2024