

Научная статья | Original paper

## Особенности эмоциональной сферы респондентов, предпочитающих видеоигры различных жанров

Н.Я. Агеев<sup>1</sup>✉

<sup>1</sup> Московский государственный психолого-педагогический университет, Москва, Российская Федерация

✉ [nikitoageev@gmail.com](mailto:nikitoageev@gmail.com)

### Резюме

**Контекст и актуальность.** В современных психологических исследованиях видеоигры рассматриваются как фактор, потенциально связанный с особенностями эмоциональной сферы. В то же время остается недостаточно изученным вопрос о различиях эмоциональных характеристик игроков, имеющих различные жанровые предпочтения. Данная статья посвящена эмпирическому исследованию особенностей эмоциональной сферы у игроков, предпочитающих различные жанры видеоигр. **Цель.** Выявить различия в эмоциональной сфере у игроков, предпочитающих различные жанры видеоигр. **Гипотеза.** Предпочтение определенных жанров видеоигр связано с выраженностью специфических характеристик эмоциональной сферы. **Методы и материалы.** В исследовании приняли участие 2653 респондента ( $M = 18,6$ ,  $SD = 3,2$ , 60,1% женщин). Видеоигровые предпочтения оценивались с помощью опросника видеоигровых предпочтений (О.В. Рубцова, Т.А. Посакалова). Для оценки показателей эмпатии использовался Многофакторный опросник эмпатии (М. Дэвис, адаптация Т.Д. Карягиной). Стиль саморегуляции поведения оценивался с помощью методики ССПМ-2020 (В.И. Моросанова). Для оценки показателей агрессии применялся опросник Басса–Перри (А. Басс, М. Перри, адаптация С.Н. Ениколопова). Показатели эмоциональной дисрегуляции оценивались с использованием опросника эмоциональной дисрегуляции (Н.А. Польская, А.Ю. Разваляева). **Результаты.** Показано, что предпочтение жанров видеоигр связано с различиями по ряду показателей эмоциональной сферы. Были выявлены устойчивые различия между группами игроков, указывающие на неоднородность эмоциональной сферы в зависимости от предпочитаемого жанра видеоигр. **Выводы.** Полученные результаты свидетельствуют о наличии статистических связей между жанровыми предпочтениями видеоигр и характеристиками эмоциональной сферы игроков. Результаты подчеркивают целесообразность дифференцированного подхода к изучению видеоигровой активности с учетом жанровой специфики и индивидуальных психологических особенностей игроков.

Агеев Н.Я. (2026)  
Особенности эмоциональной сферы респондентов,  
предпочитающих видеоигры различных жанров  
*Психолого-педагогические исследования*, 18(2), 86—100.

Ageev N.Ya. (2026)  
Emotional characteristics of players with different  
video game genre preferences  
*Psychological-Educational Studies*, 18(2), 86—100.

**Ключевые слова:** киберпсихология, видеоигры, агрессивный контент, эмоциональная саморегуляция, эмпатия, агрессия, подростковый возраст, юношеский возраст

**Дополнительные данные.** Наборы данных доступны по адресу:  
<https://ruspsydata.mgppu.ru/items/56b297e9-4a36-4e81-b2d8-e6d43596a9a0>.

**Для цитирования:** Агеев, Н.Я. (2026). Особенности эмоциональной сферы респондентов, предпочитающих видеоигры различных жанров. *Психолого-педагогические исследования*, 18(2), 86—100. <https://doi.org/10.17759/psyedu.2026180206>

## Emotional characteristics of players with different video game genre preferences

N.Ya. Ageev<sup>1</sup>✉

<sup>1</sup> Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russian Federation

✉ [nikitoageev@gmail.com](mailto:nikitoageev@gmail.com)

### Abstract

**Context and relevance.** In contemporary psychological research, video games are considered a factor potentially associated with characteristics of the emotional domain. At the same time, differences in emotional characteristics among players with different video game genre preferences remain insufficiently studied. This article presents an empirical investigation of emotional domain characteristics in players who prefer different video game genres. **Objective.** To identify differences in the emotional domain among players who prefer different video game genres. **Hypothesis.** Preference for specific video game genres is associated with the expression of particular characteristics of the emotional domain. **Methods and materials.** The study involved 2653 respondents ( $M = 18,6$ ,  $SD = 3,2$ , 60,1% female). Video game preferences were assessed using the Video Game Preferences Questionnaire (O.V. Rubtsova, T.A. Poskakalova). Empathy was measured with the Interpersonal Reactivity Index (M. Davis), adapted by T.D. Karyagina. Behavioral self-regulation style was assessed using the SSPM-2020 methodology (V.I. Morosanova). Aggression was measured with the Buss–Perry Aggression Questionnaire (A. Buss, M. Perry), adapted by S.N. Enikolopov. Emotional dysregulation was assessed using the Emotional Dysregulation Questionnaire (N.A. Polskaya, A.Yu. Razvalyaeva). **Results.** Preference for video game genres was found to be associated with differences in a number of emotional domain indicators. Stable differences between groups of players were identified, indicating heterogeneity of emotional characteristics depending on the preferred video game genre. **Conclusions.** The findings indicate the presence of statistical associations between video game genre preferences and characteristics of the emotional domain in players. The results underscore the relevance of a differentiated approach to the study of video game activity that takes into account genre specificity and individual psychological characteristics of players.

Агеев Н.Я. (2026)  
Особенности эмоциональной сферы респондентов,  
предпочитающих видеоигры различных жанров  
*Психолого-педагогические исследования*, 18(2), 86—100.

Ageev N.Ya. (2026)  
Emotional characteristics of players with different  
video game genre preferences  
*Psychological-Educational Studies*, 18(2), 86—100.

**Keywords:** cyberpsychology, video games, aggressive content, emotional self-regulation, empathy, aggression, adolescence, young adulthood

**Supplemental data.** Datasets available from <https://ruspsydata.mgppu.ru/items/56b297e9-4a36-4e81-b2d8-e6d43596a9a0>.

**For citation:** Ageev, N.Ya. (2026). Emotional characteristics of players with different video game genre preferences. *Psychological-Educational Studies*, 18(2), 86—100. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/psyedu.2026180206>

## Введение

В последние десятилетия видеоигры рассматриваются не только как форма досуга, но и как предмет психологических, когнитивных и междисциплинарных исследований (Пономарева, 2022; Агеев, 2025). Современные видеоигры понимаются как интерактивные среды, включающие когнитивные, эмоциональные, мотивационные и социальные процессы. Данные об их влиянии на когнитивные функции остаются противоречивыми: описаны положительные эффекты для зрительно-пространственного мышления и сенсомоторной координации (Zioga et al., 2024), а также неоднозначное влияние на исполнительные функции, включая ингибиторный контроль (Medina-Rodriguez, 2025).

Отдельное направление исследований связано с агрессией. Наряду с данными об усилении агрессивных тенденций (Bushman, Anderson, 2021), описаны компенсаторные и регуляторные эффекты видеоигр (García, Ferguson, Wang, 2022; Devilly et al., 2023). При этом различия в позициях исследователей могут быть связаны не только с эмпирическими данными, но и с теоретическими установками и личным опытом: вера в патологическую зависимость от видеоигр положительно связана с враждебным отношением к детям и отрицательно — с собственным игровым опытом (Ferguson, Colwell, 2020).

Противоречивость результатов связана с методологическими ограничениями (Devilly et al., 2023) и рассмотрением видеоигр как однородного феномена без учета жанров, механик, нарративов и индивидуальных особенностей игроков (Сулов, 2025). Поэтому возрастает интерес к дифференцированному анализу видеоигр как пространства активного выбора, связанного с эмоциональной регуляцией, мотивацией и личностными особенностями игроков (Cahill, Cummings, Wertz, 2025). Однако жанровая классификация осложняется мультижанровостью современных игр, а исследований сравнительного влияния разных жанров на эмоциональную сферу пока недостаточно.

Существующие исследования остаются фрагментарными. Показано, что соревновательные онлайн-шутеры не повышают субъективный гнев и не связаны со временем игры (Johannes et al., 2022), хотя в других работах у игроков в шутеры выявлен более высокий стресс по сравнению с «песочницами» (Griffith, Sharpe, 2024). Для ролевых игр описано усиление негативных эмоций при высокой сложности задач, связь агрессии с нейротизмом и ее отрицательная связь с экстраверсией и открытостью (Сао, 2024). Принятие перспективы персонажа-жертвы может усиливать идентификацию и когнитивную эмпатию (Li, van Berlo, 2025); сходный потенциал показан для стратегий (Gerhardsen, 2022). Распознавание эмоций связано с предпочтением экшен-игр и головоломок и отрицательно связано со спортивными и стратегическими играми (Zioga et al., 2024).

Агеев Н.Я. (2026)  
Особенности эмоциональной сферы респондентов,  
предпочитающих видеоигры различных жанров  
*Психолого-педагогические исследования*, 18(2), 86—100.

Ageev N.Ya. (2026)  
Emotional characteristics of players with different  
video game genre preferences  
*Psychological-Educational Studies*, 18(2), 86—100.

Эмоциональная сфера все чаще рассматривается как предиктор видеоигровой зависимости. Показано, что она связана с алекситимией, особенно с трудностями идентификации эмоций, а также с использованием дисфункциональных стратегий регуляции (Estevez, 2025). Кроме того, интенсивность негативных эмоций связана с уровнем зависимости и ее последствиями (García-Gil et al., 2023).

В связи с отсутствием единой научной классификации жанров (Козин, Осипов, 2024; Агеев, 2025) в исследованиях часто используется индустриальная классификация. В настоящей работе применена именно она, поскольку обеспечивает однозначность интерпретации участниками, несмотря на ограниченность в отражении психологического содержания видеоигр.

В исследовании использовалась классификация видеоигр, включающая следующие жанры: шутеры, ролевые игры (RPG — Role-Playing Game), массовые многопользовательские онлайн-игры (ММО — Massively Multiplayer Online), многопользовательские онлайн-боевые арены (МОБА — Multiplayer Online Battle Arena), симуляторы, стратегии, платформеры, бродилки (adventure), гонки, карточные видеоигры, электронные версии настольных игр и казуальные игры («таймкиллеры»).

Жанры видеоигр различаются психологическим содержанием игровой активности. Шутеры предполагают быструю реакцию, пространственную ориентацию и взаимодействие с ситуациями прямого игрового противостояния. RPG характеризуются нарративностью, развитием персонажа и возможностью идентификации с ним. ММО и МОБА включают выраженный соревновательный и кооперативный компоненты, связанные с командным взаимодействием и устойчивой включенностью в игровое сообщество. Стратегии акцентируют планирование, прогнозирование и управление ресурсами. Симуляторы ориентированы на моделирование отдельных видов деятельности, платформеры предполагают моторную координацию и преодоление препятствий. Бродилки связаны с исследованием игрового пространства и решением задач. Казуальные игры предполагают кратковременную игровую активность с низким порогом входа. При этом элементы видеоигрового насилия могут присутствовать в разных жанрах, однако их роль неодинакова: в шутерах, а также в части RPG, ММО и МОБА они чаще выступают как одна из значимых игровых механик, связанных с противостоянием с виртуальными соперниками или другими игроками. Поэтому жанровые предпочтения могут рассматриваться как основание для выделения групп респондентов, различающихся по преобладающему типу игрового опыта.

Цель исследования — выявление различий в эмоциональной сфере у игроков, предпочитающих различные жанры видеоигр. Выбор подросткового и юношеского возраста обусловлен интенсивным развитием эмоциональной сферы и высокой вовлеченностью в видеоигры в эти периоды.

В частности, мы ставили своей задачей оценить различия в показателях эмпатии, стиля саморегуляции поведения, агрессии и эмоциональной дисрегуляции. Подобный подход позволяет оценить как факторы риска увлеченности видеоиграми (наличие агрессивных тенденций и эмоциональной дисрегуляции), так и буферные факторы агрессивного поведения (Агеев, 2025).

Нами была выдвинута следующая общая гипотеза: предпочтение определенных жанров видеоигр связано с выраженностью специфических характеристик эмоциональной сферы.

Для проверки данной гипотезы были сформулированы частные гипотезы:

1. Предпочтение видеоигр с элементами прямого насилия (шутеров) связано с более низкими показателями эмпатии.
2. Предпочтение видеоигр с выраженными соревновательными элементами (ММО и МОБА) связано с более высокими показателями агрессии.

## Материалы и методы

В исследовании участвовали 2653 респондента в возрасте от 14 до 24 лет, из них 1595 женщин и 1058 мужчин ( $M = 18,6$ ,  $SD = 3,2$ , 60,1% женщин). Исследование проводилось с помощью онлайн-платформы на добровольных условиях с соблюдением анонимности данных.

В исследовании применены следующие методики:

1. Опросник видеоигровых предпочтений (О.В. Рубцова, Т.А. Посакалова, 2020). Опросник использовался для сбора данных о видеоигровой активности респондентов и включает вопросы о предпочитаемых жанрах, частоте игры и других характеристиках игрового опыта. Полный текст методики был предоставлен авторами и использован с их согласия. В настоящем исследовании для распределения участников по группам применялся один пункт: «Какой жанр видеоигр наиболее Вам интересен?». Респонденты выбирали один жанр из закрытого перечня, сформированного на основе используемой классификации, что обеспечивало однозначное отнесение к группе. Из-за малочисленности из анализа были исключены карточные видеоигры ( $N = 27$ ), электронные версии настольных игр ( $N = 32$ ) и гоночные видеоигры ( $N = 37$ ). Итоговая выборка составила 2557 респондентов.

2. Многофакторный опросник эмпатии (М. Дэвис, 1980; адаптация Т.Д. Карягиной, 2013) представляет собой инструмент самоотчета, включающий 28 пунктов, объединенных в 4 шкалы: «Децентрация», «Сопереживание», «Эмпатическая забота» и «Эмпатический дистресс». В настоящем исследовании использовались шкалы «Децентрация» и «Сопереживание». Шкала «Децентрация» ( $\alpha = 0,605$ ) отражает способность учитывать точку зрения и опыт другого человека. Шкала «Сопереживание» ( $\alpha = 0,676$ ) характеризует склонность к воображаемому перенесению себя в чувства и переживания других, в том числе вымышленных персонажей (Карягина, Будаговская, Дубровская, 2013).

3. Опросник «Стиль саморегуляции поведения – ССПМ 2020» (В.И. Моросанова, Н.Г. Кондратюк, 2020). Представляет собой инструмент самоотчета, направленный на диагностику индивидуальных особенностей осознанной саморегуляции поведения. Опросник включает 28 пунктов и содержит следующие шкалы: «Планирование», «Моделирование», «Программирование», «Оценивание результатов», «Гибкость», «Настойчивость» и «Надежность», а также интегральный показатель общего уровня саморегуляции. В настоящем исследовании использовались шкалы «Моделирование» ( $\alpha = 0,64$ ), «Оценивание результатов» ( $\alpha = 0,7$ ), «Гибкость» ( $\alpha = 0,67$ ) и «Надежность» ( $\alpha = 0,72$ ). Шкала «Моделирование» отражает способность учитывать значимые условия достижения цели; шкала «Оценивание результатов» — способность соотносить полученные результаты с поставленными целями; шкала «Гибкость» — способность перестраивать регуляцию поведения при изменении условий; шкала «Надежность» — устойчивость саморегуляции в значимых и напряженных ситуациях (Моросанова, Кондратюк, 2020).

4. Опросник агрессии Басса—Перри (А. Басс, М. Перри, 1992; адаптация С.Н. Ениколопова, Н.П. Цибульского, 2007). Представляет собой инструмент самоотчета, направленный на оценку различных проявлений агрессии. Опросник включает 29 пунктов и содержит следующие шкалы: «Физическая агрессия», «Гнев» и «Враждебность». В настоящем исследовании использовались все шкалы, а также рассчитывался общий показатель агрессии. Шкала «Физическая агрессия» ( $\alpha = 0,82$ ) отражает склонность к использованию физической силы; шкала «Гнев» ( $\alpha = 0,85$ ) — эмоциональную составляющую агрессии, связанную с раздражением и возбуждением; шкала «Враждебность» ( $\alpha = 0,83$ ) — когнитивный компонент агрессии, включающий недоверие и негативные установки по отношению к другим (Лобаскова и др., 2021).

5. Опросник эмоциональной дисрегуляции (Н.А. Польская, А.Ю. Разваляева, 2017). Представляет собой инструмент самоотчета, направленный на диагностику низкоадаптивных форм эмоциональной регуляции. Опросник включает 23 пункта и содержит следующие шкалы: «Руминации», «Избегание» и «Трудности ментализации». В настоящем исследовании использовались все шкалы. Шкала «Руминации» ( $\alpha = 0,84$ ) отражает склонность к застреванию на негативных переживаниях; шкала «Избегание» ( $\alpha = 0,82$ ) — тенденцию уклоняться от эмоционально значимых ситуаций и переживаний; шкала «Трудности ментализации» ( $\alpha = 0,84$ ) — затруднения в понимании собственных и чужих эмоциональных состояний (Польская, Разваляева, 2017).

Полученные данные обрабатывались с помощью статистического пакета Jamovi V. 2.6.44. Были использованы критерий Шапиро-Уилка, однофакторный дисперсионный анализ Краскела-Уоллиса, пост-хок тест Двасс–Стил–Кричлоу–Флингер (DSCF).

## Результаты

С помощью критерия Шапиро-Уилка была оценена нормальность распределения для каждой шкалы. Распределение показателей во всех шкалах отличалось от нормального ( $p < 0,001$ ). В связи с наличием 10 групп и ненормальностью распределения данных нами был использован однофакторный дисперсионный анализ Краскела-Уоллиса. Полученные результаты представлены в табл. 1.

Таблица 1 / Table 1

### Однофакторный дисперсионный анализ Краскела-Уоллиса в зависимости от жанровых предпочтений

#### One-way Kruskal–Wallis analysis of variance by genre preferences

Шкалы / Scales	X <sup>2</sup>	P
Сопереживание / Empathy	22,63	0,007
Децентрация / Decentering	8,73	0,463
Моделирование / Modeling	23,64	0,005
Оценивание / Evaluation	9,53	0,39
Гибкость / Flexibility	46,2	< 0,001
Надежность / Reliability	29,13	< 0,001

Физическая агрессия / Physical Aggression	49,39	< 0,001
Гнев / Anger	43,13	< 0,001
Враждебность / Hostility	27,31	< 0,001
Общий балл агрессии / Total Aggression Score	29,24	< 0,001
Руминации / Rumination	39,19	< 0,001
Избегание / Avoidance	31,94	< 0,001
Трудности ментализации / Mentalization Difficulties	41,29	< 0,001

После выявления статистически значимых различий между группами с помощью однофакторного критерия Краскела–Уоллиса был проведен пост-хок анализ с использованием теста DSCF. Для интерпретации направленности различий использовались средние значения показателей. Анализ показал различия в исследуемых показателях у респондентов, предпочитающих различные жанры. Полученные результаты представлены в табл. 2.

Таблица 2 / Table 2

**Попарные различия показателей между группами респондентов с разными игровыми предпочтениями (пост-хок анализ DSCF)**  
**Pairwise differences in indicators between groups of respondents with different gaming preferences (post hoc DSCF analysis)**

Шкала / Scales			
Жанр 1 / Genre 1	Направление различий / Direction of difference	Жанр 2 / Genre 2	Разность средних (ΔM)   уровень значимости (p) / Mean difference (ΔM)   significance level (p)
<b>«Сопереживание» / «Empathy»</b>			
Шутеры / Shooters	<	Ролевые игры / RPG	ΔM = 1,1, p < 0,05
Шутеры / Shooters	<	ММО	ΔM = 1,26, p < 0,05
<b>«Моделирование» / «Modeling»</b>			
Шутеры / Shooters	>	Ролевые игры / RPG	ΔM = 0,81, p < 0,01
Шутеры / Shooters	>	ММО	ΔM = 0,81, p < 0,05
Шутеры / Shooters	>	Симуляторы / Simulators	ΔM = 1,04, p < 0,01
Шутеры / Shooters	>	Бродилки / Adventure	ΔM = 0,88, p < 0,05

<b>«Гибкость» / «Flexibility»</b>			
МОВА	↘	Ролевые игры / RPG	$\Delta M = 1,22, p < 0,01$
МОВА	↘	ММО	$\Delta M = 1,23, p < 0,05$
МОВА	↘	Симуляторы / Simulators	$\Delta M = 1,37, p < 0,01$
Шутеры / Shooters	↘	Ролевые игры / RPG	$\Delta M = 1,08, p < 0,001$
Шутеры / Shooters	↘	ММО	$\Delta M = 1,09, p < 0,01$
Шутеры / Shooters	↘	Симуляторы / Simulators	$\Delta M = 1,23, p < 0,01$
Шутеры / Shooters	↘	Платформеры / Platformers	$\Delta M = 1,39, p < 0,05$
<b>«Надежность» / «Reliability»</b>			
МОВА	↘	Ролевые игры / RPG	$\Delta M = 1,28, p < 0,05$
МОВА	↘	ММО	$\Delta M = 1,32, p < 0,05$
Шутеры / Shooters	↘	Ролевые игры / RPG	$\Delta M = 0,91, p < 0,05$
Шутеры / Shooters	↘	ММО	$\Delta M = 0,95, p < 0,05$
<b>«Физическая агрессия» / «Physical Aggression»</b>			
Шутеры / Shooters	↘	Ролевые игры / RPG	$\Delta M = 2,15, p < 0,001$
Шутеры / Shooters	↘	ММО	$\Delta M = 1,31, p < 0,05$
Шутеры / Shooters	↘	Платформеры / Platformers	$\Delta M = 2,17, p < 0,01$
Шутеры / Shooters	↘	Симуляторы / Simulators	$\Delta M = 1,78, p < 0,01$
Ролевые игры / RPG	↗	Стратегии / Strategy	$\Delta M = 1,98, p < 0,001$
<b>«Гнев» / «Anger»</b>			
МОВА	↗	Таймкиллеры	$\Delta M = 2,47, p < 0,05$
Шутеры / Shooters	↗	ММО	$\Delta M = 1,23, p < 0,05$
Шутеры / Shooters	↗	Симуляторы / Simulators	$\Delta M = 1,89, p < 0,001$
Шутеры / Shooters	↗	Таймкиллеры / Time-killers	$\Delta M = 2,95, p < 0,001$
Ролевые игры / RPG	↗	Симуляторы / Simulators	$\Delta M = 1,42, p < 0,01$
Ролевые игры / RPG	↗	Таймкиллеры / Time-killers	$\Delta M = 2,48, p < 0,01$

Симуляторы / Simulators	↘	Стратегии / Strategy	$\Delta M = 1,94, p < 0,01$
Таймкиллеры / Time-killers	↘	Стратегии / Strategy	$\Delta M = 3,00, p < 0,001$
<b>«Враждебность» / «Hostility»</b>			
Шутеры / Shooters	↘	ММО	$\Delta M = 1,80, p < 0,05$
Ролевые игры / RPG	↘	ММО	$\Delta M = 1,77, p < 0,001$
ММО	↘	Стратегии / Strategy	$\Delta M = 2,11, p < 0,05$
<b>«Общий балл агрессии» / «Total Aggression Score»</b>			
Ролевые игры / RPG	↘	ММО	$\Delta M = 3,37, p < 0,001$
Ролевые игры / RPG	↘	Таймкиллеры / Time-killers	$\Delta M = 4,95, p < 0,05$
<b>«Руминации» / «Rumination»</b>			
Шутеры / Shooters	↘	Ролевые игры / RPG	$\Delta M = 1,28, p < 0,01$
Шутеры / Shooters	↘	ММО	$\Delta M = 2,00, p < 0,001$
Шутеры / Shooters	↘	Бродилки / Adventure	$\Delta M = 2,10, p < 0,001$
<b>«Избегание» / «Avoidance»</b>			
Шутеры / Shooters	↘	Бродилки / Adventure	$\Delta M = 1,65, p < 0,01$
Ролевые игры / RPG	↘	Бродилки / Adventure	$\Delta M = 1,36, p < 0,01$
Бродилки / Adventure	↘	Стратегии / Strategy	$\Delta M = 1,53, p < 0,05$
<b>«Трудности ментализации» / «Mentalization Difficulties»</b>			
Шутеры / Shooters	↘	ММО	$\Delta M = 2,02, p < 0,001$
Шутеры / Shooters	↘	Бродилки / Adventure	$\Delta M = 2,22, p < 0,001$
Ролевые игры / RPG	↘	ММО	$\Delta M = 1,18, p < 0,05$
ММО	↘	Стратегии / Strategy	$\Delta M = 1,73, p < 0,05$
Бродилки / Adventure	↘	Стратегии / Strategy	$\Delta M = 1,93, p < 0,05$

В целом результаты показывают, что жанровые различия имеют неоднородный характер. По шкалам эмпатии более высокие показатели чаще фиксировались у игроков в МОВА и шутеры, однако по шкале «Сопереживание» игроки в шутеры демонстрировали более низкие значения по сравнению с респондентами, предпочитающими ролевые игры и ММО. По показателям агрессии более высокие значения физической агрессии были характерны для игроков в шутеры и стратегии, тогда как по шкале «Гнев» наиболее высокие показатели наблюдались у респондентов, предпочитающих таймкиллеры и симуляторы. По шкале

«Враждебность» и общему баллу агрессии более высокие значения чаще были связаны с предпочтением ММО и таймкиллеров. По шкалам эмоциональной дисрегуляции и трудностей ментализации более высокие показатели чаще демонстрировали игроки в ММО и бродилки, тогда как игроки в шутеры, напротив, чаще имели более низкие значения по этим шкалам.

### Обсуждение результатов

Проведенный анализ показал, что предпочтение жанров видеоигр связано с выраженностью характеристик эмоциональной сферы, включая агрессию. При этом причинно-следственные связи не устанавливались: результаты не позволяют определить, влияет ли жанр на эмоциональную сферу или, напротив, ее особенности определяют выбор видеоигр.

Игроки, предпочитающие шутеры, по сравнению с игроками в ролевые игры, ММО, симуляторы и бродилки демонстрируют более низкие показатели «Сопереживания», «Руминаций», «Избегания» и «Трудностей ментализации», что может указывать на меньшую склонность к эмпатическому вовлечению и идентификации с персонажами. Частое взаимодействие с насильственным и соревновательным контентом может способствовать эмоциональной дистанции, а сам игровой процесс — выполнять функцию эмоциональной разрядки. Более высокие показатели «Физической агрессии», «Гибкости» и «Надежности» позволяют предположить, что при наличии агрессивных тенденций эти игроки сохраняют поведенческий контроль и способность к гибкому реагированию. Это частично согласуется с данными о связи насильственного игрового контента со снижением эмпатии и более выраженной агрессией (Bushman, Anderson, 2021), а также указывает на возможную компенсаторную роль саморегуляции при интенсивной игровой активности.

Игроки в МОВА по сравнению с предпочитающими ролевые игры, ММО и симуляторы демонстрируют более высокие показатели по шкалам «Гибкость» и «Надежность». Данный результат может отражать необходимость тактического реагирования, координации и командного взаимодействия, а также связанную с этим адаптивность и стрессоустойчивость.

Игроки, предпочитающие ММО, по сравнению с ролевыми играми, шутерами и стратегиями характеризуются более высокими значениями по шкалам «Сопереживание», «Гнев», «Враждебность», «Общий балл агрессии» и «Трудности ментализации». Полученные данные могут свидетельствовать о высокой эмоциональной вовлеченности и идентификации с персонажем, затрудняющих дифференциацию собственных и чужих эмоций. Это, в свою очередь, может снижать ментализацию и эмпатическое понимание, повышая вероятность фрустрации и агрессивных реакций во взаимодействии с другими игроками. Полученные данные о предпочтении жанров МОВА и ММО соотносятся с работами, рассматривающими многопользовательские игры как пространство интенсивного социального взаимодействия, сочетающего кооперацию и конкуренцию, что может усиливать эмоциональную вовлеченность и вариативность эмоциональных реакций (Kowert, Oldmeadow, 2015).

Игроки, предпочитающие ролевые игры, по сравнению с игроками в ММО и стратегии чаще демонстрировали более низкие показатели агрессии и эмоциональной дисрегуляции. Это позволяет предположить, что данный жанр привлекает лиц, склонных к более рефлексивному и эмоционально уравновешенному взаимодействию в игровом пространстве. При этом статистически значимых связей с показателями саморегуляции поведения выявлено не было. Результаты согласуются с данными о том, что игры с выраженным нарративом и

Агеев Н.Я. (2026)  
Особенности эмоциональной сферы респондентов,  
предпочитающих видеоигры различных жанров  
*Психолого-педагогические исследования*, 18(2), 86—100.

Ageev N.Ya. (2026)  
Emotional characteristics of players with different  
video game genre preferences  
*Psychological-Educational Studies*, 18(2), 86—100.

возможностью идентификации с персонажем могут способствовать эмпатии и эмоциональному вовлечению (Granic, Lobel, Engels, 2014). Однако отсутствие связи с саморегуляцией показывает, что такая вовлеченность может быть связана скорее с переживанием и интерпретацией игрового опыта, чем с развитием регуляторных процессов.

Игроки, предпочитающие бродилки, по сравнению с игроками в шутеры, ролевые игры и стратегии демонстрируют более высокие показатели «Руминаций», «Избегания» и «Трудностей ментализации». Это может отражать использование таких игр для эмоциональной саморегуляции и снижения напряжения за счет погружения в безопасное игровое пространство, ориентированное скорее на исследование и рефлекссию, чем на высокую когнитивную или соревновательную нагрузку.

Игроки, предпочитающие симуляторы и казуальные игры, по сравнению с выбирающими шутеры и стратегии характеризуются более высокими показателями по шкале «Гнев», что может быть связано с рутинностью игровых задач и возникающей фрустрацией при нарушении привычного хода действий. Игроки, выбирающие стратегии, напротив, демонстрируют более низкие показатели по шкалам агрессии, что согласуется с требованиями к планированию, аналитичности и контролю импульсов.

Полученные результаты в целом согласуются с современными представлениями о видеоиграх как неоднородной форме активности, влияние которой определяется не столько фактом игрового опыта, сколько его содержанием и структурой. В то же время выявленные различия дополняют существующие данные, уточняя связь между жанровыми предпочтениями и показателями эмоциональной сферы, в частности в контексте саморегуляции и эмоциональной дисрегуляции, которые остаются недостаточно изученными в предыдущих исследованиях.

## Заключение

Выдвинутые в исследовании гипотезы получили частичное подтверждение. Полученные результаты указывают на то, что предпочтение определенных жанров видеоигр действительно связано с выраженностью специфических характеристик эмоциональной сферы. Однако в исследовании не устанавливается причинно-следственная связь. В связи с этим перспективным направлением дальнейших исследований представляется анализ возможного влияния видеоигр на эмоциональные характеристики с использованием длительных экспериментальных процедур.

Полученные данные подтверждают необходимость дифференцированного подхода к изучению видеоигровой активности: видеоигры не представляют собой однородный феномен, а различаются по своему психологическому содержанию и связанным с ним поведенческим и эмоциональным проявлениям. Учет жанровой специфики позволяет более точно анализировать связь видеоигрового опыта с характеристиками эмоциональной сферы.

Практическое значение исследования заключается в возможности использования полученных результатов при разработке программ психопрофилактики и психопросвещения, направленных на формирование осознанного отношения к видеоигровой активности, а также при консультировании подростков и молодых людей с различными особенностями эмоциональной регуляции.

Агеев Н.Я. (2026)  
Особенности эмоциональной сферы респондентов,  
предпочитающих видеоигры различных жанров  
*Психолого-педагогические исследования*, 18(2), 86—100.

Ageev N.Ya. (2026)  
Emotional characteristics of players with different  
video game genre preferences  
*Psychological-Educational Studies*, 18(2), 86—100.

**Ограничения.** Ограничениями исследования выступило количество респондентов, предпочитающих жанры «карточные видеоигры», «электронные версии настольных игр» и «гонки». Также в исследовании представлено ограниченное количество показателей эмоциональной сферы. Представляется целесообразным в дальнейшем расширить количество исследуемых характеристик.

**Limitations.** The limitations of the study include the relatively small number of respondents who preferred the genres of card video games, digital versions of board games, and racing games. In addition, the study examined a limited set of emotional domain indicators. Future research would benefit from expanding the range of emotional characteristics assessed.

## Список источников / References

1. Агеев, Н.Я. (2025). Влияние видеоигр на развитие эмоциональной сферы в подростковом и юношеском возрасте: обзор зарубежных исследований. *Вестник РГГУ. Серия «Психология. Педагогика. Образование»*, 4, 141–160. <https://doi.org/10.28995/2073-6398-2025-4-141-160>  
Ageev, N.Ya. (2025). The Impact of Video Games on the Development of Emotional Sphere in Adolescence and Young Adult. Review of Foreign Studies. *RSUH/RGGU Bulletin. «Psychology. Pedagogics. Education» Series*, 4, 141–160. (In Russ.). <https://doi.org/10.28995/2073-6398-2025-4-141-160>
2. Карягина, Т.Д., Будаговская, Н.А., Дубровская, С.В. (2013). Адаптация многофакторного опросника эмпатии М. Дэвиса. *Консультативная психология и психотерапия*, 21(1), 202–227. URL: [https://psyjournals.ru/journals/cpp/archive/2013\\_n1/65006](https://psyjournals.ru/journals/cpp/archive/2013_n1/65006) (дата обращения: 07.04.2026).  
Karyagina, T.D., Budagovskaya, N.A., Dubrovskaya, S.V. (2013). Adaptation of the Interpersonal Reactivity Index by M. Davis. *Counseling Psychology and Psychotherapy*, 21(1), 202–227. (In Russ.). URL: [https://psyjournals.ru/journals/cpp/archive/2013\\_n1/65006](https://psyjournals.ru/journals/cpp/archive/2013_n1/65006) (viewed: 07.04.2026).
3. Козин, В.В., Осипов, М.Е. (2024). Агрессивность и конфликтность как личностные черты геймеров. *Вестник РГГУ. Серия Психология. Педагогика. Образование*, 2, 102–116. <https://doi.org/10.28995/2073-6398-2024-2-102-116>  
Kozin, V.V., Osipov, M.E. (2024). Aggressiveness and conflict as personality traits of gamers. *RSUH/RGGU Bulletin. «Psychology. Pedagogics. Education» Series*, 2, 102–116. (In Russ.). <https://doi.org/10.28995/2073-6398-2024-2-102-116>
4. Лобаскова, М.М., Адамович, Т.В., Исмагуллина, В.И., Маракшина, Ю.А., Малых, С.Б. (2021). Психометрический анализ опросника агрессивности Басса—Перри. *Теоретическая и экспериментальная психология*, 14(4), 28–38. <https://doi.org/10.24412/2073-0861-2021-4-28-38>  
Lobaskova, M.M., Adamovich, T.V., Ismatullina, V.I., Marakshina, Yu.A., Malykh, S.B. (2021). Psychometric analysis of the Buss–Perry Aggression Questionnaire. *Theoretical and Experimental Psychology*, 14(4), 28–38. <https://doi.org/10.24412/2073-0861-2021-4-28-38>
5. Моросанова, В.И., Кондратюк, Н.Г. (2020). Опросник В.И. Моросановой «Стиль саморегуляции поведения – ССПМ 2020». *Вопросы психологии*, 66(4), 155–167.

Агеев Н.Я. (2026)  
Особенности эмоциональной сферы респондентов,  
предпочитающих видеоигры различных жанров  
*Психолого-педагогические исследования*, 18(2), 86—100.

Ageev N.Ya. (2026)  
Emotional characteristics of players with different  
video game genre preferences  
*Psychological-Educational Studies*, 18(2), 86—100.

- Morosanova, V.I., Kondratyuk, N.G. (2020). V.I. Morosanova's «Self-regulation profile questionnaire — SRPQM 2020». *Questions of Psychology*, 66(4), 155–167.
6. Польская, Н.А., Разваляева, А.Ю. (2017). Разработка опросника эмоциональной дисрегуляции. *Консультативная психология и психотерапия*, 25(4), 71–93. <https://doi.org/10.17759/cpp.2017250406>  
Polskaya, N.A., Razvalyayeva, A.Yu. (2017). Development of the emotional dysregulation questionnaire. *Counseling Psychology and Psychotherapy*, 25(4), 71–93. <https://doi.org/10.17759/cpp.2017250406>
  7. Суслов, Е.М. (2025). Проблема психологических классификаций видеоигр. *Мир науки. Педагогика и психология*, 13(4). ISSN 2658-6282. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/27PSMN425.pdf> (дата обращения: 01.02.2026).  
Suslov, E.M. (2025). The Problem of Psychological Taxonomy of Video Games. *World of Science. Pedagogy and psychology*, 13(4). (In Russ.). ISSN 2658-6282. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/27PSMN425.pdf> (viewed: 01.02.2026).
  8. Bushman, B.J., Anderson, C.A. (2021). Solving the Puzzle of Null Violent Media Effects. *Psychology of Popular Media*. 12(1), 1–9. <https://doi.org/10.1037/ppm0000361>
  9. Cahill, T.J., Cummings, J.J., Wertz, E. (2025) Motivations for the use of games in coping and emotional regulation. *Frontiers in Communication*, article 10:1585586. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2025.1585586>
  10. Cao, Y. (2024). Exploring the Emotional-Behavioral Relationship in Action Role-Playing Games: Diverse Player Responses to Varying Difficulty Challenges. In: Stephanidis, C., Antona, M., Ntoa, S., Salvendy, G. (eds.), *HCI International 2024 Posters. HCII 2024. Communications in Computer and Information Science*, 2114. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-61932-8\\_29](https://doi.org/10.1007/978-3-031-61932-8_29)
  11. Devilly, G.J., Drummond, A., Sauer, J.D., Copenhaver, A., Kneer, J., Ferguson, C.J. (2023). Directional is the new null? A comment on Bushman and Anderson (2021). *Psychology of Popular Media*, 12(3), 364—372. <https://doi.org/10.1037/ppm0000447>
  12. Estevez, A., Aonso-Diego, G., Fernandez-García, L., Macia, L. (2025). Problematic Gaming among Adolescents and Youth: The Role of Alexithymia, Emotion Regulation, and Attachment Based on Sex. *Clinical and Health*, 36(1), 47–55. <https://doi.org/10.5093/clh2025a6>
  13. Garcia-Gil, M., Revuelta-Dominguez, F., Pedrera-Rodriguez, M., Guerra-Antequera, J. (2023). Exploring Video Game Engagement, Social–Emotional Development, and Adolescent Well-Being for Sustainable Health and Quality Education. *Sustainability*, 16(1), article 99. <https://doi.org/10.3390/su16010099>
  14. Garcia, S., Ferguson, C., Wang, J. (2022). Prosocial Video Game Content, Empathy and Cognitive Ability in a Large Sample of Youth. *Journal of Youth and Adolescence*, 51(1), 62—73. <https://doi.org/10.1007/s10964-021-01512-1>
  15. Granic, I., Lobel, A., Engels, R.C.M.E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
  16. Gerhardsen, A. (2022). The Potential for Empathy Learning through Video Games [Master's thesis]. *UiT The Arctic University of Norway*, Munin. URL: <https://hdl.handle.net/10037/26066> (viewed: 05.02.2026).
  17. Griffith, O., Sharpe, B. (2024). Investigating Psychological Disparities Across Gamers: A Genre-Based Study. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 2(1), article jege.2023-0040. <https://doi.org/10.1123/jege.2023-0040>

Агеев Н.Я. (2026)  
Особенности эмоциональной сферы респондентов,  
предпочитающих видеоигры различных жанров  
*Психолого-педагогические исследования*, 18(2), 86—100.

Ageev N.Ya. (2026)  
Emotional characteristics of players with different  
video game genre preferences  
*Psychological-Educational Studies*, 18(2), 86—100.

18. Hilgard, J., Engelhardt, C., Bartholow, B. (2013). Individual differences in motives, preferences, and pathology in video games: The gaming attitudes, motives, and experiences scales (GAMES). *Frontiers in Psychology*, 4, article 608. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00608>
19. Johannes, N., Vuorre, M., Magnusson, K., Przybylski, A.K. (2022). Time Spent Playing Two Online Shooters Has No Measurable Effect on Aggressive Affect. *Collabra: Psychology*, 8(1), article 34606. <https://doi.org/10.1525/collabra.34606>
20. Kowert, R., Oldmeadow, J.A. (2015). Playing for social comfort: Online video game play as a social accommodator for the insecurely attached. *Computers in Human Behavior*, 53, 571–576. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.05.004>
21. Medina-Rodriguez, J.C. (2025). The Dual Influence of Video Games on Adolescents Executive Functions. *Cureus*, 17(1), article e76830. <https://doi.org/10.7759/cureus.76830>
22. Li, S.J., van Berlo, Z.M.C. (2025). Video games for good: Active perspective-taking fosters empathy and reduces implicit bias toward gendered violence victims. *Entertainment Computing*, 53, article 100928. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2025.100928>
23. Zioga, T., Ferentinos, A., Konsolaki, E., Nega, C., Kourtesis, P. (2024). Video Game Skills across Diverse Genres and Cognitive Functioning in Early Adulthood: Verbal and Visuospatial Short-Term and Working Memory, Hand–Eye Coordination, and Empathy. *Behavioral Sciences*, 14(10), article 874. <https://doi.org/10.3390/bs14100874>

### **Информация об авторах**

*Никита Ярославович Агеев*, младший научный сотрудник Лаборатории комплексной психофизиологии Центра профориентации и довузовского образования ProPsy, Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0226-7185>, e-mail: [nikitoageev@gmail.com](mailto:nikitoageev@gmail.com)

### **Information about the authors**

*Nikita Ya. Ageev*, Junior Researcher at the Laboratory of Complex Psychophysiology, Center for Career Guidance and Pre-University Education “ProPsy”, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russian Federation, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0226-7185>, e-mail: [nikitoageev@gmail.com](mailto:nikitoageev@gmail.com)

### **Конфликт интересов**

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

### **Conflict of interest**

The author declares no conflict of interest.

### **Декларация об этике**

Участие в исследовании носило добровольный и анонимный характер.

### **Ethics statement**

Participation in the study was voluntary and anonymous.

Агеев Н.Я. (2026)  
Особенности эмоциональной сферы респондентов,  
предпочитающих видеоигры различных жанров  
*Психолого-педагогические исследования*, 18(2), 86—100.

Ageev N.Ya. (2026)  
Emotional characteristics of players with different  
video game genre preferences  
*Psychological-Educational Studies*, 18(2), 86—100.

Поступила в редакцию 26.02.2026  
Поступила после рецензирования 18.05.2026  
Принята к публикации 15.06.2026  
Опубликована 30.06.2026

Received 2026.02.26  
Revised 2026.05.18  
Accepted 2026.06.15  
Published 2026.06.30