

## МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ ЮРИДИЧЕСКОЙ ПСИХОЛОГИИ | METHODOLOGICAL PROBLEMS OF LEGAL PSYCHOLOGY

Научная статья | Original paper

### Особенности исследования игровой деятельности в компьютерных играх и агрессивных тенденций в реальной среде

Е.С. Пономарева<sup>1</sup>✉, А.В. Качур<sup>2</sup>

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

<sup>2</sup> Школа № 2054 (ГБОУ г. Москвы «Школа № 2054»), Москва, Российская Федерация

✉ [esp\\_st@mail.ru](mailto:esp_st@mail.ru)

#### *Резюме*

**Контекст и актуальность.** В исследованиях проблемы связи увлеченности видеоиграми и агрессивных тенденций редко уделяется внимание особенностям рефлексии полученного игрового опыта. Считается, что опыт разрешения игровых проблем переносится на реальную деятельность без адаптации его к ней. Это отражается в специфике построения дизайна исследований. **Цель.** Определить соотношение переменных, характеризующих агрессию, игровой процесс в рамках сессии видеоигры и сопутствующую ему игровую деятельность; рассмотреть возможности построения дизайна исследования, предполагающего операционализацию переменной «двупозиционность». **Дизайн исследования.** Исследование состоит из трех этапов: двух срезов с использованием методик, направленных на выявление агрессивных тенденций, а также экспериментальной части, подразумевающей игровую сессию и прохождение адаптированной версии методики «Мой персонаж» А.А. Максимова и семантического дифференциала. Спланирован сбор информации об объективных проявлениях агрессии до и после исследования путем опроса экспертов-наблюдателей. **Участники.** В пилотажном исследовании приняли участие 22 респондента, обучающихся в ГБОУ г. Москвы «Школа № 2054» (M = 15,6). Девять респондентов были включены в экспериментальную часть исследования. **Результаты.** Выявлена низкая тенденция связывать выбираемую тактику в компьютерной игре с характеристиками аватара и с собственными характеристиками, что может говорить о наличии вариативности в переосмыслении игрового процесса. **Выводы.** Выявленные тенденции указывают на целесообразность рассмотрения специфики переработки игрового опыта как фактора, опосредующего связь игрового процесса в компьютерной игре и агрессивных тенденций.

Пономарева Е.С., Качур А.В. (2026)  
Особенности исследования игровой деятельности  
в компьютерных играх и агрессивных тенденций  
в реальной среде  
*Психология и право*, 16(1), 33—50.

Ponomareva E.S., Kachur A.V. (2026)  
Computer games play activity  
and the real-world aggressive  
tendencies research peculiarities  
*Psychology and Law*, 16(1), 33—50.

**Ключевые слова:** агрессия, видеоигры, компьютерные игры, игровая деятельность, игровой процесс, рефлексия игрового опыта, двупозиционность в игре

**Благодарности.** Авторы выражают благодарность Н.В. Богданович за рекомендации по подготовке содержания статьи.

**Для цитирования:** Пономарева, Е.С., Качур, А.В. (2026). Особенности исследования игровой деятельности в компьютерных играх и агрессивных тенденций в реальной среде. *Психология и право*, 16(1), 33—50. <https://doi.org/10.17759/psylaw.2026000001>

## Computer games play activity and the real-world aggressive tendencies research peculiarities

E.S. Ponomareva<sup>1</sup>✉, A.V. Kachur<sup>2</sup>

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

<sup>2</sup> Moscow State Secondary School No. 2054, Moscow, Russian Federation

✉ esp\_st@mail.ru

### Abstract

**Context and relevance.** The video games and aggression studies rarely pay attention to the received play experience reflection peculiarities. It is believed the solving in-game problems experience is transferred to the real-life activity without adaptation. It is reflected in the researches design specific construction. **Objective.** To determine the ratio of the variables characterizing the aggression, the video game session gameplay and the play activity related to it. To examine the possibilities of the study design construction that implies the "two-positioning" variable operationalization. **Research design.** The research consists of 3 stages: 2 waves with the aggressive tendencies identification methods as well as the experimental part implying the game session and completion of the "My character" method adapted version (A.A. Maksimov is the original author) and the semantic differential. The information collection of the objective aggression manifestations before and after the study by interviewing expert observers was planned. **Participants.** The pilot study involved 22 respondents studying at the Moscow State Secondary School No. 2054 (M = 15,6). 9 respondents were included in the experimental part of the study. **Results.** There is a low tendency to associate the chosen play tactics in the computer game with the avatar characteristics and with the respondents' own characteristics. It may indicate the presence of variability in the gameplay reconceptualization. **Conclusions.** The revealed tendencies indicate the expediency of considering the play experience processing specifics as a factor mediating the connection between the computer game gameplay and aggressive tendencies.

**Keywords:** aggression, video games, computer games, play activity, gameplay, play experience reflection, two-positioning during the playing game

Пономарева Е.С., Качур А.В. (2026)  
Особенности исследования игровой деятельности  
в компьютерных играх и агрессивных тенденций  
в реальной среде  
*Психология и право*, 16(1), 33—50.

Ponomareva E.S., Kachur A.V. (2026)  
Computer games play activity  
and the real-world aggressive  
tendencies research peculiarities  
*Psychology and Law*, 16(1), 33—50.

**Acknowledgements.** The authors are grateful to N.V. Bogdanovich for the article content preparation recommendations.

**For citation:** Ponomareva, E.S., Kachur, A.V. (2026). Computer games play activity and the real-world aggressive tendencies research peculiarities. *Psychology and Law*, 16(1), 33—50. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/psylaw.2026000001>

## Введение

Рассматривая исследовательскую значимость проблемы взаимосвязи увлеченности видеоиграми и агрессивных тенденций, необходимо подчеркнуть, что она уже долгое время является дискуссионной. Для подтверждения приведем позиции авторов, специализирующихся на указанной теме, таких как К.А. Андерсон (C.A. Anderson), Б.Дж. Бушман (B.J. Bushman), К.Дж. Фергюсон (C.J. Ferguson) и других (Пономарева, 2022).

В литературе, посвященной изучению взаимосвязи увлеченности видеоиграми и агрессивных тенденций, часто фигурирует концепция «*Общая модель агрессии*» («*General Aggression Model*» — *GAM*), предложенная К.А. Андерсоном, согласно которой видеоигры с насильственным контентом усиливают агрессивные тенденции пользователей. Также следует отметить альтернативные точки зрения на эту проблему, отраженные в «*Катализитической модели*» («*Catalyst model*») К.Дж. Фергюсона и в *гипотезе о фрустрации*, детализируемой в исследованиях Э. Пшибыльски (Пономарева, 2024б).

В 2021 г. у К.А. Андерсона и Б.Дж. Бушмана вышла публикация, в которой они отметили уязвимые точки исследований, результаты которых говорят об отсутствии связи увлеченности видеоиграми с насильственным контентом и агрессивных тенденций. Эти замечания касались преимущественно методологии построения исследований (Bushman, Anderson, 2021). Аналогичную статью, с ответными комментариями, выпустили К.Дж. Фергюсон и его коллеги в 2023 г. (Deville et al., 2023).

Следует отметить, что в большинстве исследований, рассматривающих связь увлеченности видеоиграми и агрессивных тенденций, редко уделяется внимание особенностям реализации игрового процесса и восприятия игрового опыта. В основном информацию об игровом опыте получают с помощью анкетирования, а игровая сессия рассматривается как целостная переменная, содержание которой не анализируется (Пономарева, 2024б). Если соотнести дизайны таких исследований с их теоретическими основаниями, то их выбор для организации сбора эмпирических данных релевантен. В частности, рассмотренные выше концепции не описывают специфику игры в целом, как системы; игры как процесса, протекающего в системе; а соотнесение игры и реальной действительности не подразумевает анализа особенности игры и связанной с ней деятельности.

Приведем определение видеоигры, сформулированное Н. Эспозито (N. Esposito): «*A game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on a story*». Перевод: «*Игра, в рамках которой осуществляется игровая активность, опосредованная аудиовизуальной аппаратурой, и которая может базироваться на истории*» (Пономарева, 2024б). Обратим внимание на то, что в определении подчеркивается техническая специфика игры, заключающаяся в том, что «игровая активность» (*play*) представляет собой свободное движение, подчиненное системе (*game*), структура и особенности функционирования

Пономарева Е.С., Качур А.В. (2026)  
Особенности исследования игровой деятельности  
в компьютерных играх и агрессивных тенденций  
в реальной среде  
*Психология и право*, 16(1), 33—50.

Ponomareva E.S., Kachur A.V. (2026)  
Computer games play activity  
and the real-world aggressive  
tendencies research peculiarities  
*Psychology and Law*, 16(1), 33—50.

которой заданы правилами (механиками). На наш взгляд, важен углубленный анализ игрового процесса, а также получаемого в ходе игры опыта, так как любая игра, в частности видеоигра, относительно реальной действительности является отдельной подсистемой, функционирующей по собственным, более простым, правилам. В результате опыт, полученный в игре, не может быть прямо перенесен на реальные ситуации.

В этой связи рассматриваемая проблема интересна с точки зрения Г.Г. Кравцова и Е.Е. Кравцовой. Согласно их концепции, при анализе игры важно обращать внимание на факт реализации игровой деятельности играющим, а также на ее особенности. Авторы обращают внимание на ряд критериев игры, таких как воображаемая ситуация, игровая роль и игрушка, но отмечают их недостаточную релевантность как самостоятельных критериев (Кравцов, Кравцова, 2017). С технической стороны, значимые структурные компоненты игры соотносятся с указанными выше характеристиками игровой деятельности (игровое пространство; средства, которые можно использовать в игре; статус играющего, включенного в систему игры как ее элемент соответственно). Такое соотношение стоит рассматривать условно. Особенно это касается видеоигр, так как почти все их компоненты достаточно жестко задаются разработчиками (Пономарева, 2024а). В качестве основного критерия игровой деятельности Г.Г. Кравцов и Е.Е. Кравцова рассматривают двупозиционность — способность одновременно занимать 2 позиции относительно игровой ситуации: вне игры (как играющий реальный человек) и внутри игры (как элемент игрового пространства и правил) (Кравцов, Кравцова, 2017).

Таким образом, в рамках построения дизайна исследования представляется необходимым операционализировать переменную «двупозиционность» и рассмотреть ее в связи с особенностями реализации игрового процесса, а также индивидуально-психологическими характеристиками и особенностями поведения в реальной среде. Следует отметить, что исследования игровой деятельности в видеоиграх с учетом переменных, характеризующих «двупозиционность», проводились в исследованиях А.А. Максимова в контексте изучения взаимосвязи между игровой деятельностью и зависимым поведением. В исследовании использовался метод опроса — респондентам предлагалось проанализировать гипотетические игровые ситуации, а также возможное собственное состояние (Максимов, 2009; Кравцова, Максимов, 2014).

**Цель** статьи состоит в определении соотношения переменных, характеризующих агрессию, игровой процесс в рамках сессии видеоигры и сопутствующую ему игровую деятельность как его психологический компонент, а также — в рассмотрении возможностей построения дизайна исследования, предполагающего операционализацию переменной «двупозиционность». На основании результатов пилотажного исследования будут проанализированы возможности составленного дизайна исследования и особенности использованных методик.

## **Материалы и методы**

Гипотеза основного исследования предполагает, что существуют предикторы агрессии в реальной среде, выражающиеся в особенностях реализации игрового процесса в видеоигре и его психологического компонента. Необходимо выделить следующие ключевые моменты, важные с точки зрения построения корректного дизайна исследования.

1. Рассмотрение поведения в видеоигре как предиктора агрессии в реальной среде и специфики игровой деятельности, в частности способности занять двусубъектную позицию в игре, как фоновой переменной.

2. Соотнесение агрессивности, враждебности и легитимизации агрессии; выявление роли враждебности и легитимизации агрессии в опосредовании связи агрессивности и агрессивного поведения.

3. Изучение изменений в восприятии у себя агрессивности, враждебности, легитимизации агрессии, а также соотношения этих переменных в связи с участием в видеоигровой сессии и с учетом особенностей реализации игровой деятельности в ходе нее.

Пилотажное исследование было направлено на тестирование возможности проверки гипотезы, а также на разрешение следующих двух вопросов:

- выбор мотивировки проведения исследования, сообщаемой респондентам.
- возможность реализовать исследование в соответствии с составленным дизайном и получить в результате данные, релевантные для решения исследовательских задач.

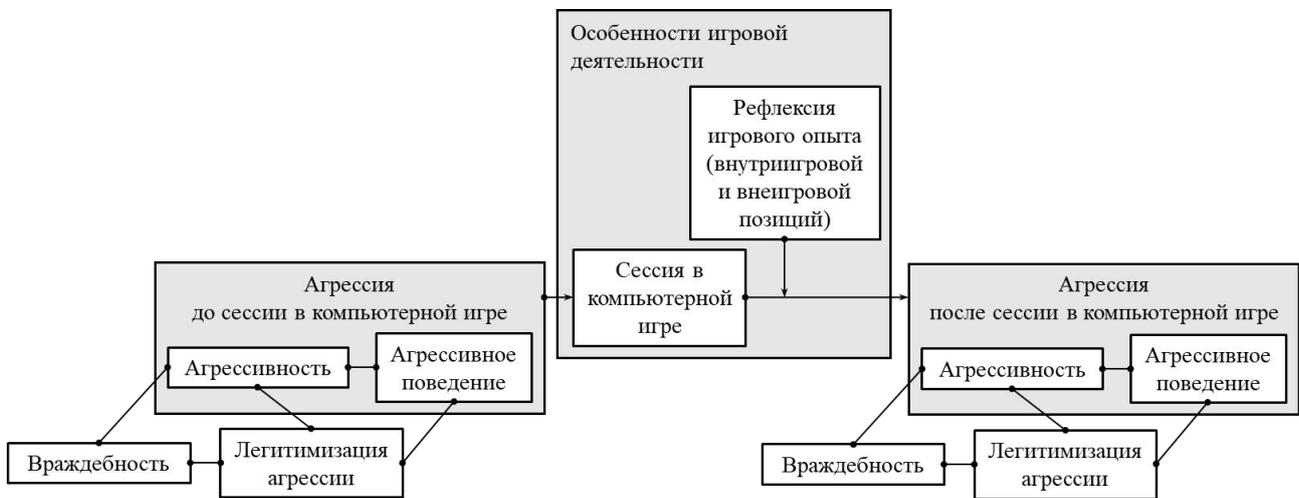
В качестве основы для дизайна исследования была составлена модель (рис. 1), отражающая особенности взаимосвязи операционализируемых переменных.

В рамках предложенной модели необходимо обратить внимание на следующие моменты.

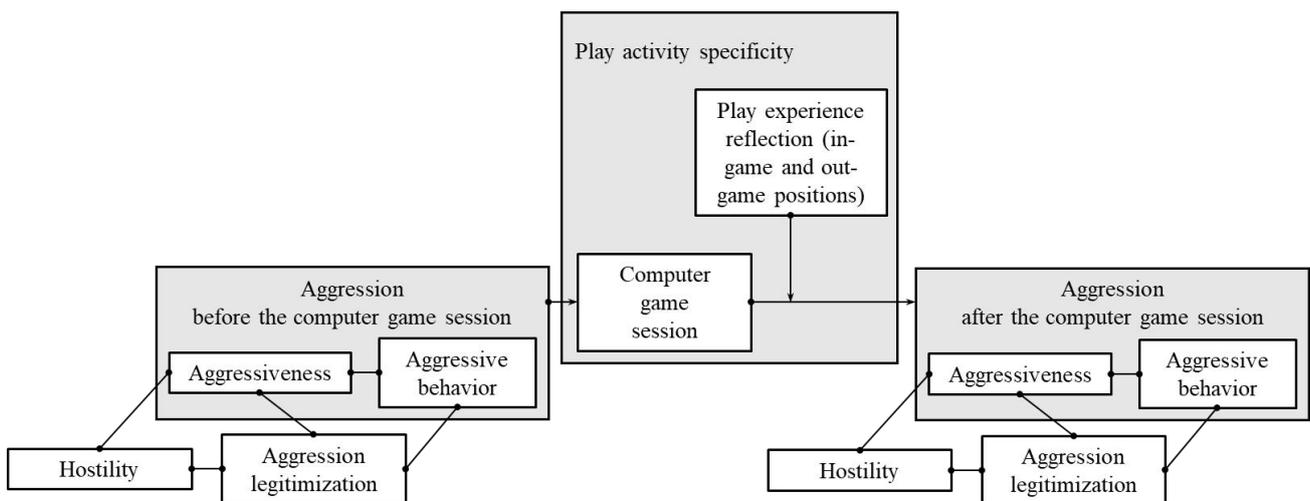
1. Участие в игре построено таким образом, чтобы дать возможность респондентам реализовать игровую деятельность в психологическом смысле. Анализируя игры взрослых, Г.Г. Кравцов и Е.Е. Кравцова отмечают, что часто двупозиционность реализуется не симультанно, а последовательно, что связано с возрастанием значимости формальной стороны правил и операционализации игровых действий, а также с уменьшением компонента воображения (воображаемая ситуация менее очевидна) (Кравцов, Кравцова, 2017). Эти две характеристики свойственны играм по правилам, к которым можно отнести видеоигры. Таким образом, непосредственно в игровой ситуации человек принимает внутриигровую позицию, а после осуществляет рефлекссию, в ходе которой принимает внеигровую позицию и соотносит ее с внутриигровой.

2. Под сессией в компьютерной игре подразумевается прохождение линейного уровня, смоделированного на базе компьютерной игры «Minecraft». Цель — пройти из комнаты «А» в комнату «Б» через коридор, в котором находятся враждебные мобильные объекты, и запустить финальное событие. Уровень предполагает 2 варианта прохождения. 1-й вариант подразумевает прямое столкновение с агрессивными мобильными объектами с высокой долей возникновения необходимости сражаться с ними. 2-й вариант подразумевает использование более сложного обходного пути, дающего возможность избежать сражений с мобильными объектами.

3. Связь между участием в компьютерной игре и последующими агрессивными тенденциями опосредована спецификой полученного опыта, которая зависит от способности занять двусубъектную позицию и, соответственно, осуществлять игровую деятельность в видеоигре. Предполагается, что особенности игрового опыта, переработанного в ходе рефлексии, влияют на наличие, а также на характер этой связи.



**Рис. 1.** Модель взаимосвязи агрессивных тенденций и игровой деятельности в компьютерных играх

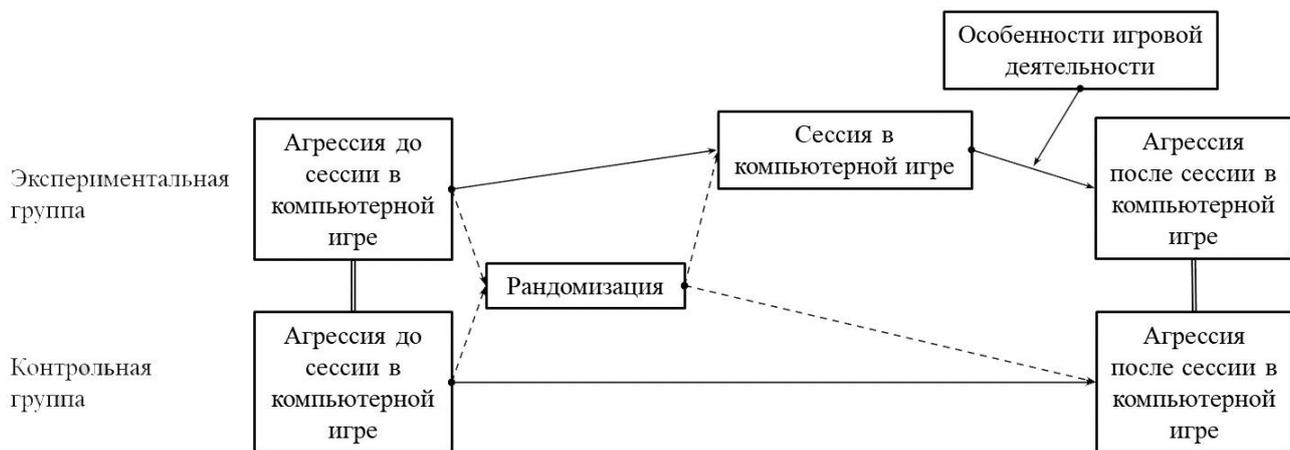


**Fig. 1.** The model of the relationship between aggressive tendencies and computer games play activity

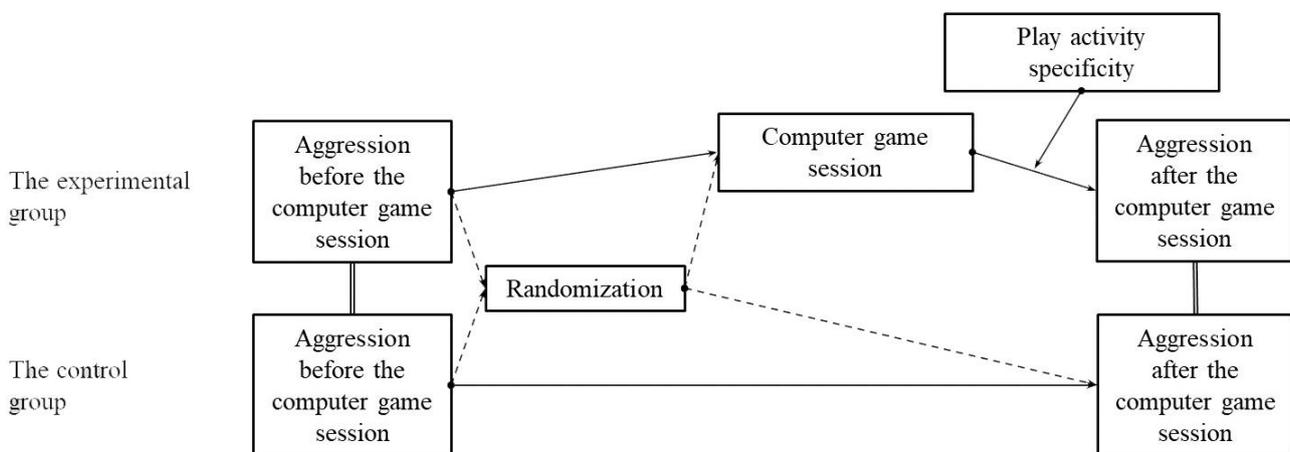
4. Представленная на рис. 1 модель агрессии строилась на основе результатов исследований С.Н. Ениколопова и его коллег, одно из основных положений которых формулируется следующим образом: «Враждебность возникает как продукт переживания недоброжелательности мира, как “базовое недоверие миру”. В этом случае собственная агрессия интерпретируется как ответная и, соответственно, легитимизируется; при этом высокая тревожность не разряжается до конца в открытой агрессии» (Ениколопов, Кузнецова, Чудова, 2014). Таким образом, враждебность понимается как «...специфическая картина мира, в рамках которой объекты наделяются негативными характеристиками» (Ениколопов, Кузнецова, Чудова, 2014). Легитимизация агрессии рассматривается как «...процесс обоснования приемлемости и оправданности различных форм агрессивного поведения путем атрибуции общественно одобряемого (легитимного) статуса» (Ениколопов, Цибульский,

2008). Агрессивность — это «...комплексное психологическое образование, детерминирующее, направляющее и обеспечивающее реализацию агрессивного поведения» (Ениколопов, Кузнецова, Чудова, 2014). Необходимо также отметить, что опросники позволяют получить представление об особенностях собственного восприятия своих характеристик и их рефлексии (Ениколопов, Кузнецова, Чудова, 2014). Поэтому, если ставится задача диагностики агрессивного поведения, то данные опросников следует подкреплять использованием объективных методов: наблюдением или экспериментом.

На основании представленной выше модели разработан дизайн исследования (рис. 2), в котором была предпринята попытка воссоздать цикл игровой деятельности и подтолкнуть к ней респондентов, а также смоделировать динамику агрессивных тенденций в связи с игрой в компьютерную игру.



**Рис. 2.** Дизайн исследования агрессивных тенденций и игровой деятельности в компьютерных играх



**Fig. 2.** The design of the aggressive tendencies and computer games play activity relationship research

Пономарева Е.С., Качур А.В. (2026)  
Особенности исследования игровой деятельности  
в компьютерных играх и агрессивных тенденций  
в реальной среде  
*Психология и право*, 16(1), 33—50.

Ponomareva E.S., Kachur A.V. (2026)  
Computer games play activity  
and the real-world aggressive  
tendencies research peculiarities  
*Psychology and Law*, 16(1), 33—50.

Таким образом, исследование предполагает три этапа.

1-й этап: психодиагностика агрессивных тенденций и связанных с ними характеристик (агрессивности, враждебности, легитимизации агрессии и жизнестойкости как протективного фактора (Ениколопов, Кузнецова, Чудова, 2014; Ениколопов, Чудова, 2017)).

2-й этап: сессия в компьютерной игре и рефлексия игрового опыта.

3-й этап: повторная психодиагностика агрессивных тенденций и связанных с ними характеристик.

На первом и третьем этапах использовались идентичные батареи методик:

- Опросник ВРАQ-24 А. Басса и М. Перри в адаптации С.Н. Ениколопова, Н.П. Цибульского (Ениколопов, Цибульский, 2007).
- Опросник ЛА-44 С.Н. Ениколопова, Н.П. Цибульского «Легитимизация агрессии» (Ениколопов, Цибульский, 2007).
- Проективный тест враждебности ПТВ Н.Г. Гаранян, А.Б. Холмогоровой (Гаранян, 2010).
- Тест жизнестойкости Д.А. Леонтьева (Леонтьев, Рассказова, 2006).

На втором этапе были задействованы следующие методики:

- Фиксация особенностей игрового процесса средствами видеоигры (сбор статистики игрока).
- Методика «Мой персонаж» — авторская модификация на основе материалов А.А. Максимова (Максимов, 2009).
- Семантический дифференциал — авторская конфигурация на основе материалов А.Г. Шмелева (Шмелев, Похилько, Козловская-Тельнова, 1988).

Также к исследованию были привлечены эксперты-наблюдатели в количестве трех человек. Они осуществляли наблюдение за респондентами, используя следующие методики, переведенные автором статьи:

- Модифицированная версия шкалы явной агрессии MOAS Д. Кнойдлера (Knoedler, 1989).
- Шкала явной агрессии OAS С. Юджовски (Yudofsky et al., 1986).

В исследовании приняли участие обучающиеся ГБОУ г. Москвы «Школа № 2054» в количестве 22 человек (5 девушек и 17 юношей в возрасте от 15 до 16 лет, средний возраст — 15,6 лет). Были сформированы две группы, в которых реализован аналогичный дизайн исследования, но были различия в представлении целей исследования респондентам.

В первой группе предлагалась явная формулировка цели исследования, а во второй группе цель была представлена в искаженном виде.

Информация о количестве респондентов на каждом этапе обоих исследований представлена в табл. 1.

Общее количество респондентов, принявших участие в видеоигровой сессии, с учетом не вошедших в итоговую выборку в результате выбывания из исследования — 9. С опорой на данные этих респондентов будут проиллюстрированы некоторые особенности анализа реализации игрового процесса.

Таблица 1 / Table 1

**Количество респондентов на каждом этапе пилотажного исследования**  
**The number of the respondents on each stage of the pilot research**

№ этапа исследования / The research stage number	Группа № 1, в которой была представлена явная формулировка цели исследования / Group No. 1, which was provided with an explicit of the study purpose formulation			Группа № 2, в которой была представлена скрытая формулировка цели исследования / Group No. 2, which was provided with an implicit of the study purpose formulation		
	Общее кол-во респондентов / The respondents total number	Кол-во юношей / The boys number	Кол-во девушек / The girls number	Общее кол-во респондентов / The respondents total number	Кол-во юношей / The boys number	Кол-во девушек / The girls number
Первый этап / The first stage	17	15	2	5	2	3
Второй этап / The second stage	3	2	1	2	2	0
Третий этап / The third stage	8	6	2	4	2	2
Итоговое количество / The final number	8	6	2	4	2	2

**Результаты апробации дизайна исследования и их обсуждение**

В рамках обсуждения результатов пилотажного исследования сосредоточимся на особенностях его организации и проведения. В том числе важно рассмотреть способы структурирования данных как подготовительной работы, предшествующей статистическому анализу, планируемому в основной части исследования.

Далее обсудим все значимые организационные моменты, которые были выявлены в ходе проведения пилотажного исследования.

Основной момент, который следует обсудить, это игровой процесс в видеоигре и игровая деятельность. Логика дизайна планируемого исследования подразумевает получение информации об особенностях игровой деятельности, их анализ в качестве переменных, опосредующих игровую сессию, и изменение регистрируемых характеристик агрессии. То есть можно ожидать, что, с одной стороны, полученный игровой опыт и результат его обработки у разных людей будет более вариативным, независимо от объективного количества тактик достижения игровой цели, задаваемых механиками. С другой стороны, специфика переосмысления игровых механик будет задавать особенности игрового процесса отличные от паттернов поведения в реальной среде, что также ожидаемо отразится в ходе рефлексии полученного игрового опыта.

Для того чтобы показать целесообразность выдвижения и проверки указанных предположений, будут использованы все данные, полученные на втором этапе пилотажного

исследования в обеих группах (от 9 респондентов). Несмотря на ограниченные возможности анализа и интерпретации, их можно использовать как иллюстративный материал.

Таблица 2 / Table 2

**Статистически значимые корреляционные связи (коэффициент ранговой корреляции Спирмена) между частотами выбираемых тактик и показателями шкал семантического дифференциала, характеризующими игрового персонажа (аватара)**  
**Statistically significant correlations (Spearman's rank correlation coefficient) between the chosen tactics frequencies and the indicators of semantic differential scales characterizing the game character (avatar)**

Частотные показатели выбора тактик в компьютерной игре / Frequency parameters of the computer game tactics choice		Активный—Пассивный (Функциональная характеристика) / Active—Passive (Functional characteristic)	Смелый—Трусливый (Функционально—содержательная характеристика) / Brave—Coward (Functional—substantive characteristic)	Глубокий—Поверхностный (Функциональная характеристика) / Deep—Superficial (Functional characteristic)	Вдумчивый—Поверхностный (Функциональная характеристика) / Thoughtful—Superficial (Functional characteristic)	Компетентный—Некомпетентный (Функционально—содержательная характеристика) / Competent—Incompetent (Functional—substantive characteristic)
Смена тактики. Количество / A tactic change. Count	Коэффициент корреляции / Correlation coefficient	-0,555	-0,701*	-0,578	-0,697*	-0,128
	Знач. (двухсторонняя) / Sig. (2-tailed)	0,121	0,036	0,103	0,037	0,743
Количество выборов тактики избегания столкновения с мобильными объектам / Number of selections of the avoidance confrontation with mobile objects tactic	Коэффициент корреляции / Correlation coefficient	-0,122	-0,487	-0,278	-0,465	0,004
	Знач. (двухсторонняя) / Sig. (2-tailed)	0,755	0,184	0,469	0,207	0,991
Количество выборов	Коэффициент	-0,689*	-0,576	-,854*	-0,562	0,182

Пономарева Е.С., Качур А.В. (2026)  
 Особенности исследования игровой деятельности  
 в компьютерных играх и агрессивных тенденций  
 в реальной среде  
*Психология и право, 16(1), 33—50.*

Ponomareva E.S., Kachur A.V. (2026)  
 Computer games play activity  
 and the real-world aggressive  
 tendencies research peculiarities  
*Psychology and Law, 16(1), 33—50.*

тактики прямого столкновения с мобильными объектами / Number of selections of the direct confrontation with mobile objects tactic	корреляции / Correlation coefficient					
	Знач. (двухсторонняя) / Sig. (2-tailed)	0,040	0,105	0,003	0,116	0,640
Количество выборов другой тактики / Number of selections of another tactic	Коэффициент корреляции / Correlation coefficient	-0,154	-0,328	0,082	-0,143	-0,679*
	Знач. (двухсторонняя) / Sig. (2-tailed)	0,692	0,389	0,834	0,713	0,044

*Примечание: «\*» — статистическая значимость на уровне  $p < 0,05$  (двусторонняя).*  
*Note: «\*» — correlation is significant at the  $p < 0,05$  level (two-sided).*

Таблица 3 / Table 3

**Статистически значимые корреляционные связи (коэффициент ранговой корреляции Спирмена) между частотами выбираемых тактик и показателями шкал семантического дифференциала, характеризующими играющего респондента**  
**Statistically significant correlations (Spearman's rank correlation coefficient) between the chosen tactics frequencies and the indicators of semantic differential scales characterizing the playing respondent**

Частотные показатели выбора тактик в компьютерной игре / Frequency parameters of the computer game tactics choice		Семантика — агрессивный	Семантика — равнодушный	Семантика — функциональный
		(Функционально-сдержательная характеристика) / Brave—Coward (Functional—substantive characteristic)	(Функционально-сдержательная характеристика) / Talkative—Silent (Functional—substantive characteristic)	Отзывчивый—Равнодушный (Сдержательная характеристика) / Responsive—Indifferent (Substantive characteristic)
Смена тактики. Количество / A tactic change. Count	Коэффициент корреляции / Correlation coefficient	-0,716*	-0,658	-0,553
	Знач. (двухсторонняя) / Sig. (2-tailed)	0,030	0,054	0,123
Количество выборов тактики избегания столкновения с	Коэффициент корреляции /	-0,423	-0,511	-0,509

мобильными объектам / Number of selections of the avoidance confrontation with mobile objects tactic	Correlation coefficient			
	Знач. (двухсторонняя) / Sig. (2-tailed)	0,256	0,160	0,161
Количество выборов тактики прямого столкновения с мобильными объектами / Number of selections of the direct confrontation with mobile objects tactic	Коэффициент корреляции / Correlation coefficient	-0,587	-0,716*	-,682*
	Знач. (двухсторонняя) / Sig. (2-tailed)	0,096	0,030	0,043
Количество выборов другой тактики / Number of selections of another tactic	Коэффициент корреляции / Correlation coefficient	-0,273	-0,375	-0,054
	Знач. (двухсторонняя) / Sig. (2-tailed)	0,478	0,320	0,890

*Примечание:* «\*» — статистическая значимость на уровне  $p < 0,05$  (двусторонняя).

*Note:* «\*» — correlation is significant at the  $p < 0,05$  level (two-sided).

На протяжении одной сессии видеоигры есть возможность менять свою тактику неограниченное количество раз. Как было указано выше, дизайн игрового уровня подразумевает применение тактики прямого столкновения с агрессивными мобильными объектами, либо использование обходного пути. Паттерны реализации игрового процесса, не соотносящиеся с набором действий, характерным для этих двух тактик, были объединены в отдельный класс. Эти наиболее обобщенные способы реализации игрового процесса, а также склонность изменять свою тактику, были соотнесены с особенностями оценки своего аватара (табл. 2) и себя (табл. 3) по шкалам семантического дифференциала.

Следует обратить внимание на то, что шкалы семантического дифференциала — биполярные. Соответственно, отрицательное значение коэффициента корреляции указывает на прямую связь с характеристикой на левом полюсе и на обратную связь с характеристикой на правом полюсе (например, по табл. 2, количество выборов тактики прямого столкновения с мобильными объектами имеет прямую связь с характеристикой игрового персонажа «Активный», и отрицательную — с характеристикой «Пассивный»).

Характеристики шкал семантического дифференциала подбирались на основе описания значимых качеств аватара с точки зрения разработки дизайна игры, по Дж. Шеллу (J. Schell) (Schell, 2019) (функциональные характеристики); а также на основе работы И.В. Колотиловой (Колотилова, 2009), в рамках которой она методом экспертных оценок выявляла определяющие качества личности героя компьютерной игры, которые было бы целесообразно включить в семантический дифференциал (содержательные характеристики). Пересекающиеся характеристики были обозначены как функционально-содержательные. Всего была выделена 31 пара характеристик.

Следует отметить, что тенденция респондентов связывать определенный стиль игры (выбираемые тактики и интенсивность их смены) с характеристиками игрового персонажа и

играющего человека в целом очень низка. Это может быть связано с особенностями переосмысления игровых событий в контексте игры, со спецификой переработки полученного игрового опыта, а также с большим количеством вариантов протекания указанных процессов. Соответственно, целесообразно более углубленное изучение рефлексии игровых событий и полученного опыта. Дополнительно представляет интерес вопрос соотношения функциональных и содержательных характеристик при оценке себя и игрового персонажа. Предположительно выделение преимущественно функциональных характеристик у игрового персонажа, по сравнению с результатом оценки себя, может согласоваться с рекомендацией их учета в гейм-дизайне при создании аватаров (Schell, 2019). Также подчеркнем, что тенденция приписывать себе определенные характеристики в связи с предпочитаемым стилем игры была ниже, что может свидетельствовать о том, что оценка игровой ситуации и своей проекции в ней не соотносится прямо с восприятием реальной действительности и реального себя.

В заключение этого раздела отметим, что в пилотажном исследовании также принимали участие эксперты из числа сотрудников ГБОУ г. Москвы «Школа № 2054» в количестве 5 человек (по 3 эксперта на каждую группу), которые наблюдали за респондентами и оценивали их агрессивное поведение по шкалам MOAS и OAS. Такой выбор экспертов, с одной стороны, релевантен, так как респонденты проводят значительную часть времени в образовательном учреждении. С другой стороны, сотрудники образовательного учреждения не имеют возможности отследить все сферы жизни обучающихся. Поэтому стоит обратить внимание на альтернативы в выборе экспертов-наблюдателей. Например, экспертные группы могут быть расширены за счет добавления экспертов из числа одноклассников и подключения родителей в качестве экспертов. Также возможна оценка поведения респондентов одноклассниками по методике групповой оценки личности — ГОЛ (Кузьмин, Семенов, 1977).

### **Выводы и заключение**

В настоящей статье представлен вариант разрешения проблемы, касающейся организации исследования взаимодействия с пространством видеоигр и агрессии. В существующих работах информация о взаимодействии с пространством видеоигр собирается посредством опросников, либо в рамках экспериментов, в которых видеоигровая сессия рассматривается как простая независимая переменная (Пономарева, 2024б). Предполагается, что разрешению сложившихся противоречий будет способствовать взгляд на особенности взаимодействия с видеоигрой как на более комплексное явление. В частности, представляется важным уделить внимание особенностям восприятия пространства видеоигры и рефлексии игрового опыта. С этой целью была составлена модель, на основе которой разработан дизайн исследования, который апробирован в ходе пилотажного исследования.

В том числе удалось проработать ряд вопросов. В настоящей статье рассматривались следующие:

- выбор оптимальной формы проведения анкетирования;
- в ходе статистического анализа данных пилотажного исследования выявление тенденций, указывающих на целесообразность изучения особенностей опыта, полученного в видеоигре.

В заключение стоит подчеркнуть, что, с одной стороны, любая игра представляет собой систему, в которой все элементы подчинены правилам, отличающимся от закономерностей, свойственных реальной действительности. В результате игровой опыт не может рассматриваться как тождественный опыту, полученному в реальной действительности. Поэтому вопрос изучения игровой деятельности в рамках видеоигровых сессий, а также в связи с увлеченностью видеоиграми в целом представляется актуальным.

**Ограничения.** Существенное ограничение проведенного пилотажного исследования заключается в малом объеме выборки. В результате возникают затруднения в предварительной проверке исследовательских гипотез ввиду невозможности использовать релевантные методы математической статистики. При этом, на взгляд авторов настоящей статьи, сохраняется возможность сделать выводы о целесообразности их выдвижения. Указанное ограничение будет преодолено с увеличением выборки в рамках проведения основного исследования.

Задачу, на которую было направлено пилотажное исследование, можно считать решенной. Прежде всего предполагалось рассмотрение вопросов, связанных с возможностью реализовать разработанный дизайн исследования в практической ситуации, протестировать работу программного обеспечения, а также выявить и устранить организационные трудности.

**Limitations.** A significant limitation of the conducted pilot study is the small sample size. As a result, it is difficult to pre-test the research hypotheses due to the inability to use the relevant mathematical statistics methods. At the same time, from this article authors' viewpoint it is possible to draw conclusions that it is expedient to put forward these hypotheses. The mentioned limitation will be overcome with the sample increase within the framework of the main study.

The task to which the pilot study was directed can be considered as solved. First of all, it was planned to resolve issues related to the possibility of the elaborated research design implementation in a practical situation, the software test, as well as organizational difficulties identification and elimination.

## Список источников / References

1. Гаранян, Н.Г. (2010). *Перфекционизм и враждебность как личностные факторы депрессивных и тревожных расстройств: Дисс. ... д-ра психол. наук*. Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова. М.  
Garanyan, N.G. (2010). *Perfectionism and Hostility as Personal Factors of Depression and Anxiety Disorders: Diss. Dr. Sci. (Psychol.)*. Lomonosov Moscow State University. Moscow. (In Russ.).
2. Ениколопов, С.Н., Кузнецова, Ю.М., Чудова, Н.В. (2014). *Агрессия в обыденной жизни*. М.: Политическая энциклопедия.  
Enikolopov, S.N., Kuznetsova, Y.M., Chudova, N.V. (2014). *Aggression in Daily Life*. Moscow: Politicheskaya entsiklopediya Publ. (In Russ.).
3. Ениколопов, С.Н., Цибульский, Н.П. (2007). Методики диагностики агрессии. *Психологическая диагностика*, 3, 41—72.  
Enikolopov, S.N., Tsibulsky, N.P. (2007). Aggression Diagnostics Methods. *Psikhologicheskaya diagnostika*, 3, 41—72.
4. Ениколопов, С.Н., Цибульский, Н.П. (2008). Изучение взаимосвязи легитимизации насилия и склонности к агрессивным формам поведения. *Психологическая наука и*

Пономарева Е.С., Качур А.В. (2026)  
Особенности исследования игровой деятельности  
в компьютерных играх и агрессивных тенденций  
в реальной среде  
*Психология и право*, 16(1), 33—50.

Ponomareva E.S., Kachur A.V. (2026)  
Computer games play activity  
and the real-world aggressive  
tendencies research peculiarities  
*Psychology and Law*, 16(1), 33—50.

образование, 13(1), 90—98. URL:  
[https://psyjournals.ru/journals/pse/archive/2008\\_n1/Yenikolopov\\_Tsibulsky](https://psyjournals.ru/journals/pse/archive/2008_n1/Yenikolopov_Tsibulsky) (дата обращения:  
24.06.2025).

Enikolopov, S.N., Tsibulsky, N.P. (2008). Research on the Connection between Legitimization of Violence and Tendency towards Aggressive Behaviour. *Psychological Science and Education*, 13(1), 90—98. (In Russ.). URL:  
[https://psyjournals.ru/en/journals/pse/archive/2008\\_n1/Yenikolopov\\_Tsibulsky](https://psyjournals.ru/en/journals/pse/archive/2008_n1/Yenikolopov_Tsibulsky) (viewed:  
24.06.2025).

5. Ениколопов, С.Н., Чудова, Н.В. (2017). Проблема проявлений враждебной установки. *Психологические исследования*, 10(54), Статья 12. <https://doi.org/10.54359/ps.v10i54.360>  
Enikolopov, S.N., Chudova, N.V. (2017). The Problem of Hostile Attitude. *Psychological Studies*, 10(54), Article 12. (In Russ.). <https://doi.org/10.54359/ps.v10i54.360>

6. Колотилова, И.В. (2009). *Индивидуально-психологические характеристики подростков, увлеченных ролевыми компьютерными играми: Дис. ... канд. психол. наук*. Российский государственный социальный университет. М.  
Kolotilova, I.V. (2009). *Individual Psychological Characteristics of Teenagers Who are Passionate about Role-Playing Computer Games: Diss. Cand. of Psychol. Sci.* Russian State Social University. Moscow. (In Russ.).

7. Кравцов, Г.Г., Кравцова, Е.Е. (2017). *Психология игры: культурно-исторический подход*. М.: Левъ.  
Kravtsov, G.G., Kravtsova, E.E. (2017). *Psychology of Play: A Cultural-Historical Approach*. Moscow: Lev". (In Russ.).

8. Кравцова, Е.Е., Максимов, А.А. (2014). Чему мешает и чему помогает игра. *Образовательная политика*, 4(66), 31—43. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=23136720> (дата обращения: 24.06.2025).  
Kravtsova, E.E., Maksimov, A.A. (2014). What Helps and What Prevents the Game. *Education policy*, 4(66), 31—43. (In Russ.). URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=23136720> (viewed: 24.06.2025).

9. Кузьмин, Е.С., Семенов, В.Е. (Ред.) (1977). *Методы социальной психологии*. Ленинград: Издательство Ленинградского университета.  
Kuzmin, E.S., Semenov, V.E. (Eds.) (1977). *Social Psychology Methods*. Leningrad: Leningrad State University Press. (In Russ.).

10. Леонтьев, Д.А., Рассказова, Е.И. (2006). *Тест жизнестойкости*. М.: Смысл.  
Leontiev, D.A., Rasskazova, E.I. (2006). *Hardiness Test*. Moscow: Smysl Publ. (In Russ.).

11. Максимов, А.А. (2009). *Личностные особенности людей с компьютерно-игровой зависимостью: Дис. ... канд. психол. наук*. Российский государственный гуманитарный университет. М.  
Maksimov, A.A. (2009). *Personality Traits of People with Computer Game Addiction: Diss. Cand. of Psychol. Sci.* Russian State University for the Humanities. Moscow. (In Russ.).

12. Пономарева, Е.С. (2022). Видеоигры и агрессия: обзор зарубежных исследований. *Вестник Московского университета. Серия 14. Психология*, 3, 169—199. <https://doi.org/10.11621/vsp.2022.03.09>

Ponomareva, E.S. (2022). Video Games and Aggression: The Major Trends in Foreign Studies.

Пономарева Е.С., Качур А.В. (2026)  
Особенности исследования игровой деятельности  
в компьютерных играх и агрессивных тенденций  
в реальной среде  
*Психология и право*, 16(1), 33—50.

Ponomareva E.S., Kachur A.V. (2026)  
Computer games play activity  
and the real-world aggressive  
tendencies research peculiarities  
*Psychology and Law*, 16(1), 33—50.

*Moscow University Psychology Bulletin*, 3, 169—199. (In Russ.).  
<https://doi.org/10.11621/vsp.2022.03.09>

13. Пономарева, Е.С. (2024a). Видеоигра как исследовательский инструмент. Экспертные оценки видеоигр. *Психология и психотехника*, 1, 179—195. <https://doi.org/10.7256/2454-0722.2024.1.70080>  
Ponomareva, E.S. (2024a). Video game as a research tool. Video games expert assessments. *Psychology and Psychotechnics*, 1, 179—195. (In Russ.). <https://doi.org/10.7256/2454-0722.2024.1.70080>
14. Пономарева, Е.С. (2024b). Специфика изучения игрового процесса в видеоиграх и его связи с агрессией в зарубежных исследованиях. *Современная зарубежная психология*, 13(3), 133—142. <https://doi.org/10.17759/jmfp.2024000001>  
Ponomareva, E.S. (2024b). Specificity of the Study of Gameplay in Video Games and its Link with Aggression in International Studies. *Journal of Modern Foreign Psychology*, 13(3), 133—142. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/jmfp.2024000001>
15. Шмелев, А.Г., Похилько, В.И., Козловская-Тельнова, А.Ю. (1988). *Практикум по экспериментальной психосемантике. Тезаурус личностных черт*. М.: Издательство Московского университета.  
Shmelev, A.G., Pokhilko, V.I., Kozlovskaya-Tel'nova, A.Yu. (1988). *Experimental Psychosemantics Manual. Personality Traits Thesaurus*. Moscow: Moscow University Press. (In Russ.).
16. Anderson, C.A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E.L., Bushman, B.J., Sakamoto, A., Rothstein, H.R., Saleem, M. (2010). Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151—173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>
17. 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>
18. 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>
19. Hilgard, J. (2017). Overstated evidence for short-term effects of violent games on affect and behavior: A reanalysis of Anderson et al. (2010). *Psychological Bulletin*, 143(7), 757—774. <https://doi.org/10.1037/bul0000074>
20. Knodler, D.W. (1989). The Modified Overt Aggression Scale. *The American Journal of Psychiatry*, 146(8), 1081—1082. <https://doi.org/10.1176/ajp.146.8.1081b>
21. Lacko, D. Machackova, H., David, S. (2024). 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*, 159, Article 101029. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108341>
22. Schell J. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (3rd ed.). Boca Raton: CRC Press. <https://doi.org/10.1201/b22101>
23. Yudofsky, S.C., Silver, J.M., Jackson, W., Endicott, J., Williams, D. (1986). The Overt Aggression Scale for the objective rating of verbal and physical aggression. *The American Journal of Psychiatry*, 143(1), 35—39. <https://doi.org/10.1176/ajp.143.1.35>

Пономарева Е.С., Качур А.В. (2026)  
Особенности исследования игровой деятельности  
в компьютерных играх и агрессивных тенденций  
в реальной среде  
*Психология и право*, 16(1), 33—50.

Ponomareva E.S., Kachur A.V. (2026)  
Computer games play activity  
and the real-world aggressive  
tendencies research peculiarities  
*Psychology and Law*, 16(1), 33—50.

## **Информация об авторах**

*Екатерина Сергеевна Пономарева*, преподаватель кафедры юридической психологии и права, факультет юридической психологии, Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1899-9807>, e-mail: [esp\\_st@mail.ru](mailto:esp_st@mail.ru)

*Анастасия Витальевна Качур*, педагог-психолог, Школа № 2054 (ГБОУ г. Москвы «Школа № 2054»), Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-3048-1317>, e-mail: [nastya.kachur.01@bk.ru](mailto:nastya.kachur.01@bk.ru)

## **Information about the authors**

*Ekaterina S. Ponomareva*, Lecturer of the Department of Legal Psychology and Law, Faculty of Legal Psychology, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russian Federation, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1899-9807>, e-mail: [esp\\_st@mail.ru](mailto:esp_st@mail.ru)

*Anastasiya V. Kachur*, Teacher-Psychologist, Moscow State Secondary School No. 2054, Moscow, Russian Federation, ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-3048-1317>, e-mail: [nastya.kachur.01@bk.ru](mailto:nastya.kachur.01@bk.ru)

## **Вклад авторов**

Пономарева Е.С. — идеи исследования; аннотирование, написание и оформление рукописи; планирование исследования; контроль за проведением исследования; применение статистических, математических или других методов для анализа данных; проведение эксперимента; сбор и анализ данных; визуализация результатов исследования.

Качур А.В. — внесение правок в рукопись и ее оформление; организация исследования на базе ГБОУ г. Москвы «Школа № 2054»; контроль за проведением исследования.

Все авторы приняли участие в обсуждении результатов и согласовали окончательный текст рукописи.

## **Contribution of the authors**

*Ekaterina S. Ponomareva* — ideas; annotation, writing and design of the manuscript; planning of the research; control over the research; application of statistical, mathematical or other methods for data analysis; conducting the experiment; data collection and analysis; visualization of research results.

*Anastasiya V. Kachur* — correction and design of the manuscript; the research organization on the basis of the Moscow State Secondary School No. 2054; control over the research.

All authors participated in the discussion of the results and approved the final text of the manuscript.

## **Конфликт интересов**

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

## **Conflict of interest**

The authors declare no conflict of interest.

Пономарева Е.С., Качур А.В. (2026)  
Особенности исследования игровой деятельности  
в компьютерных играх и агрессивных тенденций  
в реальной среде  
*Психология и право*, 16(1), 33—50.

Ponomareva E.S., Kachur A.V. (2026)  
Computer games play activity  
and the real-world aggressive  
tendencies research peculiarities  
*Psychology and Law*, 16(1), 33—50.

### **Декларация об этике**

Были получены согласия от респондентов и их родителей (законных представителей) на психологическую работу в рамках деятельности образовательной организации.

### **Ethics statement**

The respondents and their parents (legal representatives) have given the consents allowing the respondents to be involved in the psychological work within the educational organization activities.

Поступила в редакцию 30.06.2025  
Поступила после рецензирования 02.07.2025  
Принята к публикации 02.07.2025  
Опубликована 30.03.2026

Received 2025.06.30  
Revised 2025.07.02  
Accepted 2025.07.02  
Published 2026.03.30