

Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2021, №3, Том 9 / 2021, No 3, Vol 9 <https://mir-nauki.com/issue-3-2021.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/05PSMN321.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Ельникова О.Е., Комлик Л.Ю., Фаустова И.В. Компьютерные игры как фактор агрессивности студентов в эпоху цифровизации // Мир науки. Педагогика и психология, 2021 №3, <https://mir-nauki.com/PDF/05PSMN321.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

For citation:

Elnikova O.E., Komlik L.Yu., Faustova I.V. (2021). Computer games as a factor of aggressiveness of students in the era of digitalization. *World of Science. Pedagogy and psychology*, [online] 3(9). Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/05PSMN321.pdf> (in Russian)

Ельникова Оксана Евгеньевна

ФГБОУ ВО «Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина», Елец, Россия
Заведующий кафедрой «Психологии и психофизиологии»

Кандидат психологических наук, доцент

E-mail: eln-oksana@yandex.ru

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=658051

Комлик Любовь Юрьевна

ФГБОУ ВО «Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина», Елец, Россия

Доцент кафедры «Психологии и психофизиологии»

Кандидат психологических наук, доцент

E-mail: ikomlik@yandex.ru

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=649848

Фаустова Ирина Валерьевна

ФГБОУ ВО «Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина», Елец, Россия

Доцент кафедры «Психологии и психофизиологии»

Кандидат педагогических наук, доцент

E-mail: fayst71@mail.ru

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=649832

Компьютерные игры как фактор агрессивности студентов в эпоху цифровизации

Аннотация. Статья посвящена актуальной на сегодняшний день проблеме влияния цифровых развлечений на поведение современной молодёжи. Авторы уделяют внимание определениям таких понятий как компьютеризация, и в частности, психология компьютеризации. В статье проанализированы проявления и последствия увлеченности компьютерными играми у современной молодежи. Авторы делают акцент на двух психологических характеристиках: агрессивность и тревожность. Обращение именно к данным личностным характеристикам обусловлено современными реалиями — общество стало жёстче, люди тревожнее и агрессивнее. На протяжении уже многих лет ведется дискуссия о том, имеет ли эта реальная угроза «виртуальные» причины, связанных с глобальной цифровизацией. В статье предпринята попытка анализа влияния цифровых развлечений на некоторые, наиболее актуальные поведенческие реакции.

В работе представлены результаты экспериментального исследования, направленного на изучение компьютерной зависимости и зависимости от цифровых развлечений у юношей и девушек, с помощью методики, определяющей уровень увлеченности компьютерными играми (авторы Чаговец В.В., Ковш Ю.С.) и теста-опросника для установления зависимости от

компьютерных игр, Интернета (С.В. Краснова, Н.Р. Казарян). После обработки результатов по указанной методике, выяснилось, что в числе юношей и девушек, входящих в выборку, индивидов с игрозависимостью не обнаружено. Также была проведена оценка уровня агрессивности и уровня тревожности. Были выявленные достоверные различия по шкале «агрессивность» у респондентов, имеющих высокий уровень увлеченности компьютерными играми, а именно диагностируется и более высокий уровень агрессивности. Авторами был сделан вывод о том, что юноши и девушки, играющие в компьютерные игры чаще и имеющие больший стаж игры, более агрессивны.

Ключевые слова: цифровизация; цифровые развлечения; юношеский возраст; агрессивность; тревожность; компьютерные игры; уровень увлеченности компьютерными играми

Введение

Технический прогресс не стоит на месте, в современном мире всё развивается с огромной скоростью и, кажется, нет уже такой сферы человеческой деятельности, которая не была бы компьютеризирована и осуществлялась без привлечения технологий и программного обеспечения. Даже индустрия развлечений стала электронной. С каждым годом компьютерные игры развиваются, совершенствуются и улучшаются, привлекая множество людей разных возрастов. Дети, начиная с раннего возраста, играют в игры на планшетах и компьютерах, подростки проводят большую часть своего свободного времени за цифровыми развлечениями, зачастую пренебрегая своими обязанностями и учебой, да и взрослым не чуждо подобное развлечение. По данным социологов Фонда «Общественное мнение» (ФОМ), больше трети мужчин и почти половина россиян в возрасте 18–30 лет постоянно играют в компьютерные игры, и бросать это занятие явно не намерены.

Развитие индустрии электронных и компьютерных игр ставит перед психологией новые вопросы: о том, какое влияние оказывают на человека данный вид развлечений и цифровизация в целом. Сейчас эта проблема приобрела широкий общественный резонанс. Длительный период пандемии поставил современное общество в совершенно новые условия, и без того тотальное внедрение цифровых технологий, на текущий момент приняло всепоглощающие масштабы. Люди проводят возле компьютеров огромное количество времени в силу современной специфики организации как образовательных процессов на любой ступени образования, так и в силу профессиональной деятельности. Тем не менее, у любого человека имеется насущная потребность в отдыхе. И зачастую, в качестве отдыха, люди начинают использовать электронные и компьютерные игры.

В последнее время появляется все больше и больше информации о проблемах, которые связаны с пагубным влиянием цифровых развлечений на человека¹. Главной из которых является возникновение достаточно серьезных изменений в структуре личности современного человека. Нынешние СМИ, политики, общественные деятели, да и простые обыватели, родители, чьи дети много времени проводят за компьютером, рассуждая о негативном влиянии видеоигр, чаще всего считают, что виной всему является их жестокое содержание. Тем не менее, это только один из аспектов. Следует отметить, что даже длительность нахождения у компьютера может негативно сказаться на человеке. Безусловно, поднятая проблема

¹Леган М.В. Вопросы цифровизации образования в НГТУ: учебное пособие / Леган М.В., Гобыш А.В. — Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2020. — 64 с. — ISBN 978-5-7782-4135-0. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/99174.html> (дата обращения: 09.05.2021).

масштабная и требует всестороннего изучения. В рамках данного исследования мы коснемся лишь некоторых особенностей, а именно: повышение уровня агрессивности и тревожности [1–3].

Обращение именно к данным личностным характеристикам также обусловлено современными реалиями — общество стало жёстче, люди тревожнее и агрессивнее. На протяжении уже многих лет ведется дискуссия о том, имеет ли эта реальная угроза «виртуальные» причины, связанные с глобальной цифровизацией. До сих пор этот вопрос остается открытым и требующим решения. Помимо перечисленных выше тенденций развития общества, следует отметить и тот факт, что прогресс игровой индустрии не стоит на месте, развивается и модернизируется, многообразие компьютерных игр увеличивается, их содержание и жанры все больше варьируются, мотивация их выбора пользователем меняется. Меняются и сами пользователи, а точнее их возрастной диапазон. Ранее в научно-психологической литературе изучалось влияние компьютерных игр лишь в подростковом возрасте и зачастую данная проблема рассматривалась через призму игромании и гейм-зависимости. Но не стоит забывать, что подобное развлечение выбирают не только подростки, но и большинство молодежи, как показывает вышеупомянутая статистика. Именно поэтому тема нашего исследования весьма актуальна, основную цель мы видим в выявлении того, какое влияние оказывают компьютерные игры на уровень агрессивности и уровень тревожности современных юношей и девушек [4–9].

Для получения полного представления о феномене компьютерной игры в психологии, необходимо сначала рассмотреть более широкое понятие — «компьютеризация», и в частности, психология компьютеризации. В психологической энциклопедии представлено следующее определение данному понятию — это отрасль психологии, изучающая порождение, функционирование и структуру отражения психического реальности в деятельности индивидов и групп, связанной с созданием и использованием компьютеров, включая их программное обеспечение².

Исследования психологии компьютеризации активно проводились в нашей стране с 1960-х гг. Я.А. Пономаревым, А.В. Брушлинским, О.К. Тихомировым и другими. Данный феномен изучался учеными разных стран, среди которых К. Янг, А. Голдберг, Д. Гринфилд, М. Орзак, О. Эггер и М. Раутерберг — за рубежом, а также А.Е. Войскунский, О.Е. Смыслова, Л.Н. Юрьева, О.Д. Бабаева, Г.Л. Смолян, Ц.П. Короленко — в России.

Существует множество причин проявления агрессии, повышенного уровня агрессивности и тревожности у современных юношей и девушек: влияние социального окружения, генетическая обусловленность, наследственность, специфическое влияние процесса социализации, негативный образец отношений и поведения родителей, подкрепление агрессивного поведения со стороны окружающих, недостаток семейного воспитания и т. д. В этом ряду имеет место быть и влияние телевидения, СМИ и Интернета, а также чрезмерная увлеченность компьютерными играми [10–12].

Следует также дать определение такому ключевому для нашего исследования понятию как компьютерная игра (видеоигра) — это компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра³.

² Психологическая энциклопедия // URL: <https://www.insai.ru/slovar/psikhologiya-kompyuterizatsii> (дата обращения: 09.05.2021).

³ Компьютерная игра // URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная_игра (дата обращения: 08.05.2021).

Игры имеют различные классификации: по целям, жанру, виду (психологическая классификация) и так далее. Все эти аспекты влияют на эмоциональное состояние человека, увлекающегося компьютерными играми, в том числе и на уровень агрессивности и уровень тревожности индивида. Этот вопрос в научно-психологической литературе освещен не достаточно полно и обычно влияние компьютерных игр рассматривается через призму игромании и гейм-зависимости. Тем более что и мнения исследователей по вопросу наличия или отсутствия влияния видеоигр, например, на уровень агрессивности индивида сильно расходятся [13; 14].

Материалы и методы

В исследовании приняли участие 100 респондентов юношеского возраста, обучающихся в высшем учебном заведении (ФГБОУ ВО «Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина»). Диагностическое исследование юношей и девушек осуществлялось посредством следующего диагностического инструментария: «Методика, определяющая уровень увлеченности компьютерными играми», авторы В.В. Чаговец, Ю.С. Ковш; тест-опросник для установления зависимости от компьютерных игр, Интернета (С.В. Краснова, Н.Р. Казарян); опросник уровня агрессивности Басса-Дарки (в адаптации А.А. Хван, Ю.А. Зайцева, Ю.А. Кузнецовой); многофакторный личностный опросник FPI (Freiburg Personality Inventory, или сокращенно FPI, И. Фаренберг, Х. Зарг, Р. Гампел); тест исследования тревожности, автор Ч.Д. Спилбергер (Опросник Спилбергера); методика измерения уровня тревожности (Шкала Дж. Тейлора).

Методика, определяющая уровень увлеченности компьютерными играми, авторы В.В. Чаговец, Ю.С. Ковш использовалась для того, чтобы разделить всех респондентов на две фундаментальные группы по степени увлеченности компьютерными и видеоиграми.

Данный методический инструментарий представляет собой анкету для изучения игровой активности, опыта и жанровых игровых предпочтений личности. В нее входит ряд вопросов, на которые респондент может дать один из предложенных вариантов ответа или записать свой. По результатам этой методики все испытуемые подразделялись на две категории:

- высокий уровень увлеченности компьютерными играми;
- низкий уровень увлеченности компьютерными играми.

Также в качестве дополнительной методики был использован тест-опросник для установления зависимости от компьютерных игр, Интернета (С.В. Краснова, Н.Р. Казарян).

В настоящее время существует целый ряд методик для определения уровня агрессивности. Самым популярным из них является Опросник уровня агрессивности Басса-Дарки. Его отличает высокая надежность и валидность результатов. На русском языке методика стандартизирована А.А. Хваном, Ю.А. Зайцевым и Ю.А. Кузнецовой в 2005 году. В ходе интерпретации полученных результатов нас особенно интересовали данные, полученные от респондентов по шкалам 1, 3, 7 (то есть уровень физической агрессии, уровень раздражения и уровень вербальной агрессии), в вышеуказанной методике.

В совокупности с Опросником Басса-Дарки для выявления уровня агрессивности был использован Многофакторный личностный опросник FPI (Freiburg Personality Inventory, или сокращенно FPI, И. Фаренберг, Х. Зарг, Р. Гампел). Использование данной методики было необходимо для оценки процесса социальной адаптации и регуляции поведения человека. В частности, нас интересовали данные по следующим шкалам:

- спонтанная агрессивность;
- реактивная агрессивность.

Для диагностики уровня тревожности были выбраны следующие методы:

- тест исследования тревожности (Опросник Спилбергера);
- методика измерения уровня тревожности (Шкала Дж. Тейлора).

Первая методика была использована в адаптации Ю.Л. Ханина. Опросник позволяет дифференцировано измерять тревожность и как личностное свойство, и как состояние, что отмечается в самой структуре методики, так как бланк утверждений разделен на два блока: личностная и ситуативная тревожность. В каждом из блоков содержится 20 позиций, которые респондент должен оценить по четырехбалльной шкале, в зависимости от степени согласия (Блок ситуативной тревожности) или частоты проявления указанных утверждений (Блок личностной тревожности).

Методика измерения уровня тревожности (Шкала Дж. Тейлора) позволила нам оценить общий уровень тревожности, опасения (страха).

Результаты и их обсуждение

В ходе первого этапа исследования использовался тест-опросник для установления зависимости от компьютерных игр, Интернета (С.В. Краснова, Н.Р. Казарян).

После обработки результатов по указанной методике выяснилось, что в числе юношей и девушек, входящих в выборку нашего экспериментального исследования, индивидов с игрозависимостью не обнаружено. Максимальное количество баллов по результатам данной методики — 16. При 25 % (4 балла) и более положительных ответов можно говорить об игрозависимости.

Результаты респондентов нашей выборки представлены ниже.

51 % испытуемых (36 человек) — 0 баллов;

29 % (20 человек) — 1 балл;

14 % (10 человек) — 2 балла;

и 6 % (4 человека) — 3 балла.

Таким образом, у респондентов не зафиксировано патологических или аддиктивных черт, и они находятся в рамках нормы.

Далее использовалась методика, определяющая уровень увлеченности компьютерными играми (В.В. Чаговец, Ю.С. Ковш), которая представляет собой анкету для изучения игровой активности, опыта и жанровых игровых предпочтений личности.

Полученные в ходе первого этапа исследования результаты позволили нам разделить участников экспериментального исследования на две группы:

- высокий уровень увлеченности компьютерными играми;
- низкий уровень увлеченности компьютерными играми.



Рисунок 1. Уровень увлеченности компьютерными играми (составлено автором)

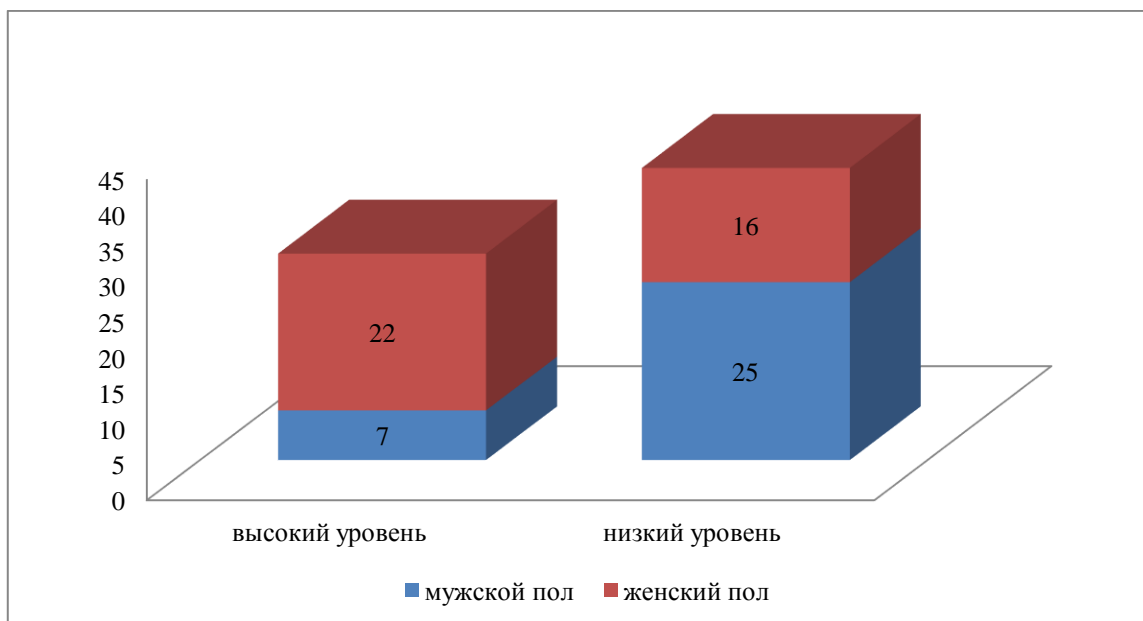


Рисунок 2. Уровень увлеченности компьютерными играми у юношей и девушек (составлено автором)

Также данная методика направлена на выявление жанровых предпочтений современной молодежи, что в нашем исследовании играет немаловажную роль.

Следующей составной частью диагностики было произведение оценки уровня агрессивности и уровня тревожности в каждой из представленных выше групп.

Для выявления уровня агрессивности использовался Опросник Басса-Дарки.

Итак, суммируя баллы для нахождения числового выражения уровня агрессивности испытуемых обеих групп, мы получили результаты, представленные в таблице 1.

Таблица 1

Сравнительный анализ уровня агрессивности по опроснику Басса-Дарки

Уровень увлеченности компьютерными играми	Уровень агрессивности (Опросник Басса-Дарки)
Высокий	15,6±3,2
Низкий	11,3±2,7*

* — достоверно при $p \leq 0,01$ по *T*-критерию Стьюдента (составлено автором)

По итогам статистической обработки результатов были выявлены достоверные различия по шкале «агрессивность» у испытуемых первой и второй группы, то есть у респондентов, имеющих высокий уровень увлеченности компьютерными играми, диагностируется и более высокий уровень агрессивности. То есть, те юноши и девушки, кто играет в компьютерные игры чаще и имеет больший стаж игры, более агрессивны. Тем не менее, стоит отметить, что хоть и уровень агрессивности у представителей данной группы повышен, но его показатели в пределах нормы (то есть патологических изменений не выявлено).

Для получения более достоверных данных мы провели дополнительную серию диагностики с использованием Многофакторного личностного опросника FPI.

По результатам диагностики были выявлены достоверные различия по обеим указанным шкалам (таблица 2).

Таблица 2

Сравнительный анализ уровня агрессивности по опроснику FPI

Уровень увлеченности компьютерными играми	FPI	
	спонтанная агрессивность	реактивная агрессивность
Высокий	4,8±0,8	4,6±0,7
Низкий	2,1±0,8*	2,2±0,6**

* — достоверно при $p \leq 0,01$ по *T*-критерию Стьюдента; ** — достоверно при $p \leq 0,05$ по *T*-критерию Стьюдента (составлено автором)

Как видно из представленной выше таблицы, у молодых людей с высоким уровнем увлеченности компьютерными играми диагностируется более высокий уровень спонтанной и реактивной агрессивности. Как указано в интерпретации к опроснику FPI, «высокие оценки по этой шкале свидетельствуют о повышенном уровне психопатизации (изменение склада личности в виде психической дисгармонии), создающем предпосылки для импульсивного поведения»⁴.

Что нельзя сказать об уровне тревожности.

В ходе следующего этапа исследования нами была проведена диагностика с использованием теста исследования тревожности (Опросник Спилбергера) и методики измерения уровня тревожности (Шкала Дж. Тейлора).

Полученные результаты позволяют утверждать, что степень увлеченности цифровыми развлечениями не оказывает влияния на тревожность респондентов, принявших участие в исследовании.

⁴ Практикум по общей, экспериментальной и прикладной психологии: Учеб. пособие / В.Д. Балин, В.К. Гербачевский и др. — СПб.: Изд-во «Питер», 2000 — С. 314–315.

Таблица 3

Сравнительный анализ уровня тревожности Шкала Тейлора

Уровень увлеченности компьютерными играми	Уровень тревожности (Шкала Тейлора)
Высокий	10,2±2,6
Низкий	10±3

Составлено автором

Таблица 4

Сравнительный анализ уровня тревожности по опроснику Спилберга

Уровень увлеченности компьютерными играми	Опросник Спилберга	
	ситуативная тревожность	личностная тревожность
Высокий	30,5±4	31,4±2,7
Низкий	30,5±4	30,9±1,9

Составлено автором

Как видно из представленных выше таблиц 3 и 4, у представителей молодежи как с высоким, так и с низким уровнем увлеченности компьютерными играми практически идентичный уровень тревожности. Достоверные различия между указанными группами выявлены не были. Особо следует отметить, что баллы респондентов обеих групп находятся в рамках нормы и соответствуют низкому или среднему уровню тревожности.

Заключение

За последние десятилетия игровая индустрия интенсивно развивается и модернизируется, а количество приверженцев такого развлечения несметно растет. Многие «геймеры» переходят границы, проводя за видеоиграми большую часть своего времени, зачастую пренебрегая своими социальными обязанностями, учебой/работой, личной жизнью и так далее. Это негативно сказывается на их здоровье, причем, как психологическом, так и физическом. Люди с повышенным уровнем увлеченности компьютерными играми часто страдают нарушением режима сна или бессонницей ввиду проведения большого количества времени за компьютером. Зачастую у них проявляется снижение работоспособности, ухудшение самочувствия по этой же причине. Так как такие люди проводят очень много времени за подобным компьютерным развлечением, видеоигры начинают принимать всё большее и большее значение в жизни «геймера». Впоследствии возникает эмоциональная привязанность. Из-за постоянных волнений (например, по поводу неудачи в игре) такие люди чаще других испытывают дополнительный стресс, что может привести к более печальным последствиям. Если уровень увлеченности не снижается в течение продолжительного промежутка времени, у человека может возникнуть «игромания» или «гейм-зависимость». Что касается тех, кто не входит в «группу риска» и не обладает подобной аддикцией, то и на них компьютерные игры, несомненно, оказывают влияние. Некоторые исследования по изучению влияния цифровых развлечений на человека свидетельствуют о повышенном уровне агрессивности у подростков с высоким уровнем увлеченности компьютерными играми. То есть люди в возрасте от 11–12 до 15–16 лет, часто проводящие время за играми, более вспыльчивы, раздражительны, обладают высокими показателями по уровню вербальной и спонтанной агрессивности. Что подтверждается проведённым нами исследованием на выборке добровольных участников более взрослых возрастов: у юношей и девушек, принявших участие в нашем исследовании и увлекающихся компьютерными играми, часто проводящих время за ними, зафиксирован более высокий уровень агрессивности по сравнению с юношами и девушками, увлекающимися компьютерными играми в меньшей степени. Чего нельзя сказать об уровне тревожности. То есть влияния компьютерных игр на уровень тревожности современной молодежи не выявлено.

Значимость и безусловная полезность цифровизации неоспорима. Не требует доказательства то, что общество не стоит на месте и технический прогресс входит во все сферы жизни человека. Необходимо также особо обратить внимание на то, что для современной молодежи компьютерные технологии являются важной составляющей в процессе профессионального становления. Но рассуждая о необходимости и значимости цифровых технологий, мы рискуем забыть о том, что любые даже самые полезные и важные изобретения при их бесконтрольном использовании могут причинить не только пользу, но и значительный вред. Рассуждая о том, как важны компьютерные технологии для современного молодого поколения, мы не должны забывать о том, что во всем должна быть мера. Сможет ли современный молодой человек вовремя «остановиться», перестроиться, выбрать более конструктивную модель поведения, мы сможем понять, вовремя изучив психологические особенности данного человека, и степень влияния технического прогресса на его личностные особенности. Необходимо отметить, что на основании проведенного пилотного исследования невозможно сделать какие-либо масштабные выводы, тем не менее, полученные результаты позволят нам задуматься о необходимости индивидуально подходить к решению любых, даже очевидно значимых, важных, своевременных задач.

ЛИТЕРАТУРА

1. Вонг-Ло М., Буллок Л.М., Гейбл Р.А. Кибер-издательства: Практика сталкиваться с цифровой агрессией // Эмоциональные и поведенческие трудности. 2011. — Т. 16. № 3. С. 317–325.
2. Иванов М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека // Психология зависимости / Сост. К.В. Сельчонок. Минск: Харвест, 2005. С. 205–222.
3. Toktarbaiuly O., Sharipkhanov Ye. Digitalization and education // Актуальные научные исследования в современном мире. 2019. № 6–3 (50). С. 128–135.
4. Андерсон К.А., Бушман Б.Дж. Человеческая агрессия // Ежегодный обзор психологии. 2002. — Т. 53.
5. Барнетт, Марк А., Гай Д. Витальоне, Кимберли К.Г. Харпер, Стивен У. Квакенбуш, Ли Энн Стедман и Биргит С. Вальдес. Опыт поздних подростков и отношение к видеоиграм. 1997. № 27,15. С. 1316–1334.
6. Слободская Е.Р., Бочаров А.В., Рябиченко Т.И. Взаимодействие агрессивного поведения и тревожности в процессе приспособления подростков: роль фактора пола // СПЖ. 2008. № 29. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vzaimodeystvie-agressivnogo-povedeniya-i-trevozhnosti-v-protsesse-prisposobleniya-podrostkov-rol-faktora-pola> (дата обращения: 19.04.2021).
7. Винкель, М., Новак, Д.М. и Хопсон, Х., Факторы личности, тематика пола и влияние агрессивных видеоигр на агрессию у подростков. Научно-исследовательский журнал в области личности. 1987. № 21(2). С. 211–223.
8. Шутте, Никола С., Джон М. Малуфф, Джоан К. Пост-Горден и Аннет Л. Родаста. Влияния игры в видеоигры на агрессивное и другое поведение детей. 18-й журнал прикладной социальной психологии. 1988. № 5. С. 454–460.
9. Scarpa A., Raine A. Psychophysiology of anger and violent behavior // Psychiatric Clinics of North America. 1997. Vol. 20. P. 375–394.
10. Купер, Джей и Маки, Д., Видео игры и агрессия у детей. Журнал прикладной социальной психологии. 1986. № 16(8). С. 726–744.
11. Добровидова Н.А. Особенности эмоциональных состояний подростков, увлекающихся компьютерными играми // Вестник Томского гос. ун-та. 2009. № 323. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-emotsionalnyh-sostoyaniy-podrostkov-uvlekauschih-sya-kompyuternymi-igrami> (дата обращения: 19.04.2021).
12. Флиг, С., Смит, Л., Родригес, Т., Торнтон, Д., Аткинс, Э. и Никсон, К., Видеоигры, агрессия и самооценка: опрос. Социальное поведение и личность: международный журнал. 1992. № 20(1). С. 39–45.
13. Савченко В.В., Черникова И.В. Зависимость от компьютерных игр учащейся молодежи: причины, последствия, технологии профилактики // Общество и личность: интеграция, пространство, социальная защита: Материалы I междунар. науч.-практ. конф. Ставрополь: СКСМ, 2005. С. 24–27.
14. Тендрякова М.В. Старые и новые лики игры: игровая специфика виртуального пространства // Культурно-историческая психология. 2008. № 2. С. 60–68.

Elnikova Oksana Evgenievna

Bunin Yelets State University, Yelets, Russia
E-mail: eln-oksana@yandex.ru

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=658051

Komlik Lyubov Yurievna

Bunin Yelets State University, Yelets, Russia
E-mail: lkomlik@yandex.ru

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=649848

Faustova Irina Valerievna

Bunin Yelets State University, Yelets, Russia
E-mail: fayst71@mail.ru

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=649832

Computer games as a factor of aggressiveness of students in the era of digitalization

Abstract. The article is devoted to the current problem of the influence of digital entertainment on the behavior of modern youth. The authors pay attention to the definitions of such concepts as computerization, and in particular the psychology of computerization. The article analyzes the manifestations and consequences of the passion for computer games among modern youth. The authors focus on two psychological characteristics: aggressiveness and anxiety. The appeal to these personal characteristics is due to modern realities — society has become tougher, people are more anxious and aggressive. For many years, there has been a debate about whether this real threat has «virtual» causes related to global digitalization. The article attempts to analyze the impact of digital entertainment on some of the most relevant behavioral responses.

The paper presents the results of an experimental study aimed at studying computer addiction and dependence on digital entertainment in young men and women, using a method that determines the level of enthusiasm for computer games, authors: Chagovets V.V., Kovsh Yu.S. and a test-questionnaire to establish dependence on computer games, the Internet. (S.V. Krasnova, N.R. Kazaryan). After processing the results according to this method, it turned out that there were no individuals with gambling addiction among the boys and girls included in the sample. The level of aggressiveness and the level of anxiety were also assessed. There were significant differences in the scale of «aggressiveness» among respondents with a high level of interest in computer games. Namely, a higher level of aggressiveness is also diagnosed. The authors concluded that young men and women who play computer games more often and have more experience playing games are more aggressive.

Keywords: digitalization; digital entertainment; youth; aggressiveness; anxiety; computer games; level of interest in computer games