

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

2026, Том 14, № 4 / 2026, Vol. 14, Iss. 4 <https://mir-nauki.com/issue-4-2026.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/31PSMN426.pdf>

DOI: 10.15862/31PSMN426 (<https://doi.org/10.15862/31PSMN426>)

5.3.1. Общая психология, психология личности, история психологии (психологические науки)

Ссылка для цитирования этой статьи:

Суслов, Е. М. Особенности влияния видеоигр на личность геймера в контексте его игровой активности / Е. М. Суслов // Мир науки. Педагогика и психология. — 2026. — Т. 14. — № 4. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/31PSMN426.pdf>. DOI: 10.15862/31PSMN426.

For citation:

Suslov E.M. The impact of video games on a gamer's personality in the context of their gaming activity. *World of Science. Pedagogy and psychology*. 2026;14(4): 31PSMN426. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/31PSMN426.pdf>. DOI: 10.15862/31PSMN426 (In Russ., abstract in Eng.).

УДК 159.9

Суслов Егор Максимович

ФГБОУ ВО «Тихоокеанский государственный университет», Хабаровск, Россия

Ассистент

E-mail: kabarovsk@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-8033-8621>

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=1126409

Особенности влияния видеоигр на личность геймера в контексте его игровой активности

Аннотация. В статье представлен обзор отечественных эмпирических исследований игровой активности как критерия анализа влияния компьютерных игр на личность геймера. Актуальность работы связана с необходимостью отказаться от линейной модели «вреда» или «пользы» видеоигр и рассматривать компьютерную игру как сложную цифровую среду, эффект которой зависит от активности игрока, мотивации, игрового опыта, жанрово-структурных характеристик, социального контекста и индивидуально-психологических особенностей. Обзор проводился по тематическим направлениям: игровая активность и игровой опыт; увлеченность, вовлеченность и погруженность; проблемная игровая активность и игровая зависимость; личность геймера; эмоциональные, когнитивные и коммуникативные эффекты; Я-концепция и виртуальный образ; диагностический инструментарий. Включались работы, где игровая активность выступала характеристикой выборки, переменной анализа, диагностическим критерием или фактором, связанным с психологическим профилем игрока. Показано, что в отечественной психологии игровая активность постепенно переходит от временного показателя к многокомпонентному конструкту, включающему продолжительность и интенсивность игры, субъективную значимость, мотивацию, качество вовлеченности, коммуникативную включенность, саморегуляцию и признаки проблемного использования. Обобщение исследований позволило выделить ее диагностическую, объяснительную и прогностическую функции. Сделан вывод, что влияние компьютерных игр на личность опосредуется типом игровой активности и не может быть объяснено только временем игры или жанром. Перспективным направлением является разработка модели личности геймера с проблемной и неproblemной игровой активностью.

Ключевые слова: игровая активность; видеоигры; геймер; личность геймера; игровой опыт; вовлеченность; погруженность; проблемная игровая активность; влияние на личность

Введение

Цифровая среда расширила проблематику психологических теорий, эмпирических исследований и практик, связанных с взаимодействием человека с технологически опосредованной реальностью. Компьютерные игры относятся к одному из направлений киберпсихологии и включают вопросы классификации игр, типологии личности игрока, влияния игры на когнитивные, эмоциональные, личностные и поведенческие характеристики, изучение факторов, определяющих разные формы игровой активности, трансформации личности в виртуальной игровой среде и проявления такого опыта в реальной жизни. В современных исследованиях видеоигра все чаще рассматривается не как единый стимул, а как сложная цифровая среда, в которой действия игрока, игровые правила, обратная связь, интерфейс, социальные режимы и индивидуальные особенности пользователя образуют систему взаимного влияния.

Актуальность темы определяется несколькими обстоятельствами. Во-первых, видеоигры стали устойчивой частью цифровой повседневности детей, подростков, студентов и взрослых, анализ их влияния уже не может ограничиваться дискуссией о вреде или пользе игрового контента. Во-вторых, в отечественной психологии накоплен значительный, но разрозненный массив эмпирических данных о связи игровой активности с индивидуально-психологическими, эмоциональными, когнитивными, коммуникативными и ценностно-мотивационными характеристиками игроков (Ю. В. Фомичева, А. Г. Шмелев, И. В. Бурмистров, Н. Я. Агеев, И. А. Дубовик, Н. В. Богачева, А. Е. Войскунский, О. Б. Савинская, В. А. Шоташвили, Н. В. Омельченко, В. А. Валяльщикова, М. В. Меткин) [1–6].

В-третьих, современные обзорные работы показывают, что эффекты видеоигр зависят от множества модераторов: жанра, игрового опыта, продолжительности и режима игры, мотивации, семейного и социального контекста, уровня проблемности использования игр и индивидуальных особенностей игрока (Д. Момотенко, Н. М. Лаптева, С. Б. Тимофеев, М. С. Carras, R. Kowert) [7–11].

При обосновании данной темы мы исходим из взаимосвязи двух составляющих игрового процесса: влияния игры и игровой активности. Эти процессуальные компоненты задают методологический каркас организации исследований и интерпретации эмпирических данных. Фиксация связи влияния игры с игровой активностью позволяет уйти от представления о тотальном деструктивном воздействии компьютерных игр на психику и рассматривать игру как неоднозначный психологический феномен: в одних условиях она связана с рисками игровой зависимости, снижением саморегуляции, изменениями Я-концепции и социальной дезадаптацией, в других — с развитием когнитивных навыков, переживанием компетентности, эмоциональной регуляцией, социальной поддержкой и коммуникативным взаимодействием (Н. М. Лаптева, В. Г. Пахомова, И. В. Колотилова, Л. А. Регуш) [8; 9; 12–16].

В отечественной литературе проблема уже раскрывалась в нескольких исследовательских линиях: общая систематизация психологии компьютерной игры, анализ личности геймера, когнитивные, эмоциональные и коммуникативные эффекты, агрессивный контент, экспертная оценка видеоигр и классификации игрового материала [6; 8; 9; 17–23]. Подробно эти направления рассматриваются в последующих разделах только в той мере, в какой они помогают раскрыть центральный предмет настоящей статьи — игровую активность как критерий связи между игрой и психологическим профилем геймера.

Методологически важно учитывать, что современные видеоигры имеют смешанную жанровую и механическую структуру и одновременно могут использоваться как экологически валидная цифровая среда психологического исследования [7; 23; 24]. Поэтому настоящий обзор занимает промежуточную позицию между анализом отдельных эффектов и работами о классификации игр.

Задача статьи — показать, каким образом игровая активность используется в отечественных эмпирических исследованиях как связующее звено между игрой, личностью и психологическими последствиями. Целью обзора выступает анализ отечественных эмпирических исследований, раскрывающих особенности взаимосвязи влияния компьютерной игры на личность геймера с игровыми предпочтениями и игровой активностью. В тексте понятия «компьютерная игра» и «видеоигра» используются как синонимичные.

Методы и корпус источников

Поиск публикаций проводился по научным электронным базам eLIBRARY.RU, CyberLeninka, APA PsycINFO, Web of Science Core Collection, Scopus и PubMed/MEDLINE. Материалом послужили отечественные эмпирические исследования, в которых игровая активность, или ее эквиваленты, выступали значимым элементом организации исследования, характеристикой выборки, диагностическим критерием или фактором, соотносимым с личностными, эмоциональными, когнитивными, коммуникативными и поведенческими особенностями игроков. Отдельные зарубежные источники включены в обзор как крупные обзорные и метааналитические публикации или как работы, уже использованные в отечественной дискуссии о социально-психологических эффектах видеоигр.

Публикации отбирались по основным тематическим направлениям, соответствующим названию и предмету статьи: игровая активность и игровой опыт; увлеченность компьютерными играми; проблемная игровая активность и игровая зависимость; личность геймера; влияние видеоигр на эмоциональную, когнитивную и коммуникативную сферу; игровые предпочтения; Я-концепция и виртуальный образ; психологическое измерение игровой активности. В качестве поисковых формулировок использовались термины, наиболее часто встречающиеся в анализируемых работах: «игровая активность», «игровой опыт», «увлеченность компьютерными играми», «чрезмерная увлеченность», «вовлеченность в компьютерные игры», «погруженность», «проблемная игровая активность», «игровая компьютерная зависимость», «личность геймера», «психологические особенности игроков», «жанровые предпочтения», «эмоциональное состояние игроков», «когнитивные процессы», «коммуникативные навыки», «Я-виртуальное», «саморегуляция».

В обзор включались работы, в которых: (1) изучалась связь игровой активности, игрового опыта, увлеченности, вовлеченности, погруженности или проблемного использования игр с психологическими характеристиками геймера; (2) игровая активность выступала критерием разделения выборки или переменной анализа; (3) рассматривались диагностические инструменты оценки игровой активности, увлеченности и зависимости; (4) формулировались выводы о влиянии компьютерных игр на личность, эмоциональную, когнитивную или коммуникативную сферу.

Обзор исследований

Игровая активность как диагностический критерий и методологический конструкт

Анализ эмпирического материала показывает, что первыми маркерами уровня игровой зависимости, а также «вредности» или «полезности» компьютерных игр чаще всего выступают время в игре и игровая активность.

В ранних отечественных исследованиях они служили первичными основаниями для разделения игроков по уровню опыта, частоте обращения к играм и степени включенности в игровую деятельность (Ю. В. Фомичева, А. Г. Шмелев, И. В. Бурмистров; М. С. Иванов; А. А. Аветисова; Н. А. Добровидова; Н. В. Богачева, А. Е. Войскунский) [1; 4; 25–27].

Однако современные работы показывают, что временной критерий недостаточен: одинаковая продолжительность игры может иметь разные психологические последствия в зависимости от жанра, мотивации, личностного профиля, семейного и социального контекста, а также от того, является ли игровая активность ресурсной, компенсаторной или проблемной (Л. С. Глинкина, В. Е. Василенко; Т. Х. Невструева, Е. М. Суслов; Н. М. Лаптева; Н. Я. Агеев; F. Pallavicini, A. Pere, F. Mantovani) [9; 18; 19; 28–30].

В соответствии с темой статьи к эквивалентам понятия «игровая активность» относятся «игровой опыт», «увлеченность игрой», «чрезмерная увлеченность игрой», «активная игровая деятельность», «проблемная игровая активность», «вовлеченность в игру», «погруженность» и «погруженность в интернет-среду» (Ю. В. Фомичева, А. Г. Шмелев, И. В. Бурмистров; И. В. Колотилова; Л. С. Глинкина, В. Е. Василенко; Л. А. Редуш и др.) [1; 12; 15; 16; 29]. Разделение выборки на геймеров и негеймеров, играющих и неиграющих, опытных и неопытных также содержит сравнительный элемент активности в отношении игры.

В отечественной психологии это понятие постепенно приобретает статус не только описательной характеристики, но и методологического инструмента, через который соотносятся игровые предпочтения, личностные особенности, степень риска зависимости и возможный развивающий потенциал игры (Н. В. Омельченко; Н. В. Богачева, А. Е. Войскунский; Л. С. Глинкина, В. Е. Василенко; Т. Х. Невструева, Е. М. Суслов; И. М. Кыштымова, С. Б. Тимофеев) [2; 4; 18; 28; 29; 31].

Одно из первых отечественных исследований по проблеме — работа Ю. В. Фомичевой, А. Г. Шмелева и И. В. Бурмистрова, в которой игровой опыт оценивался через частоту игры, количество знакомых испытуемому игр, продолжительность знакомства с компьютерными играми, участие в разработке игр и другие показатели [1]. В исследовании использовался комбинированный дизайн — корреляционный и экспериментальный, включая специальное включение испытуемых в интенсивную игровую деятельность. Авторы получили значимые связи игрового опыта с локусом контроля, образом Я, развитием логического мышления, эмоциональной устойчивостью, доминантностью, рациональностью и другими характеристиками [1].

М. С. Иванов анализировал игровую активность через силу увлеченности компьютерной игровой деятельностью, динамику увлеченности, среднее время игры в неделю, игровой стаж, эффект присутствия, субъективную значимость игры, размышления об игре вне игровой ситуации и другие характеристики. Было показано, что интенсивная компьютерная игровая деятельность при определенных условиях может ситуативно повышать субъективную оценку достигнутой самореализации, однако после прекращения игровой деятельности оценка возвращается к исходному уровню [25]. Это показывает, что виртуальные достижения могут переживаться как значимые, но их перенос в реальную жизнь не является автоматическим и требует специальных условий.

А. А. Аветисова сопоставляла психологические особенности взрослых геймеров с типом предпочитаемой игры, полом, игровым опытом и продолжительностью игры в течение недели. Так личностные особенности не обнаружили устойчивой связи с типом предпочитаемых игр и игровым опытом, но были связаны с возрастом, полом и временем игры. Игроки, проводившие за играми менее 11 часов в неделю, имели более высокие показатели рациональности и стойкости в достижении целей, тогда как у играющих больше 11 часов были выше самопознание и агрессивность [26]. У Н. А. Добровидовой уровень компьютерной игровой активности определялся через ежедневное время включенности в игру: менее 1 часа, от 1 до 3 часов, от 3 до 5 часов, более 5 часов, а также через группу не игравших в компьютерные игры. В исследовании показано, что у старшеклассников с низким уровнем игровой активности более выражено доминирующее эмоциональное состояние «радость», а у старшеклассников и студентов с низкой игровой активностью выше показатели саморегуляции и произвольной активности, чем у групп со средним и высоким уровнем активности [27].

В исследовании Н. В. Богачевой и А. Е. Войскунского игровая активность соотнесена с когнитивно-стилевыми и личностными особенностями взрослых игроков. Активные геймеры отличались полнезависимостью, гибким познавательным контролем и высокими показателями склонности к риску; менее активные геймеры — рефлексивным когнитивным стилем и более низкой склонностью к риску [4].

В совокупности эти работы показывают, что временной показатель активности постепенно дополняется качественными и когнитивно-стилевыми параметрами. Так, игровая активность в отечественных исследованиях развивается от простого количественного критерия к сложному конструкту, который связывает продолжительность, интенсивность, субъективную значимость и психологические особенности игрока [1; 4; 25–27].

Игровая активность, личностные особенности и игровые предпочтения

Далее мы рассмотрим, как игровая активность связана с личностными предпосылками выбора игры, ценностными ориентациями, мотивацией и субъективной категоризацией игрового опыта. Н. В. Омельченко изучала диспозиционные особенности и ценностные ориентации играющих с разным игровым опытом на выборке студентов 18–25 лет. Игровой опыт рассматривался как вовлеченность в виртуальную игровую деятельность, а группа опытных игроков дополнительно разделялась по уровню игровой компьютерной активности. У геймеров с низкой активностью были значимы ценности стимуляции, достижений и власти; они характеризовались уравновешенностью, стрессоустойчивостью и стремлением к успеху. Средняя активность была связана с гедонизмом, добротой, открытостью опыту, импульсивностью, общительностью и активностью. Высокая активность соотносилась с ценностями безопасности, экстраверсией, тревожностью и ранимостью [2].

Работа О. В. Митиной и М. В. Мирсаидова усиливает эту линию, показывая, что предпочтение разных типов компьютерных игр связано с личностными характеристиками и переживанием состояния потока. Авторы анализировали, как разные жанры соответствуют ценностным ориентациям, темпераментальным чертам, стилям саморегуляции и поведенческим диспозициям. Значимым выводом является то, что игра привлекает не только жанром или сюжетом, а соответствием требований, правил, моральной рамки и возможных действий личностной структуре игрока [32]. В этом контексте игровая активность становится способом выбора среды, в которой человек может реализовать ценности, мотивы, потребность в контроле, новизне, самовыражении или эмоциональной разрядке.

В исследовании Л. С. Глинкиной и В. Е. Василенко выделяется 6 типов вовлеченности: «Аддикция», «Чувство сообщества», «Эмоциональная поддержка», «Погружение», «Потоковость» и «Идентификация». Было показано, что типы «Аддикция», «Погружение» и «Потоковость» в большей степени объясняются личностными чертами; «Чувство сообщества» связано с личностными чертами и кризисными переживаниями; «Идентификация» — со стрессовыми переживаниями; «Эмоциональная поддержка» — с негативным образом окружающей реальности [29]. В предыдущей работе авторы также анализировали предикторы увлеченности компьютерными играми в период ранней взрослости [28], а разработанная ими анкета увлеченности компьютерными играми позволила перейти от общего показателя активности к более дифференцированным типам вовлеченности [33].

Так, личностные особенности могут выступать не только последствиями игрового опыта, но и предикторами выбора игры, степени вовлеченности и типа игровой активности [2; 28; 29; 32]. Этот вывод согласуется с зарубежными обзорными работами, где подчеркивается необходимость учитывать мотивацию, социальный режим игры, жанр, личностный профиль и контекст использования видеоигр (М.С. Carras и др.; J. Starosta и др.; F. Pallavicini и др.;

I. Granic и др.: Y.J. Halbrook и др.; D.J. Kuss и др.) [10; 24; 30; 34–36]. Тем самым игровая активность может отражать уже существующие особенности личности и одновременно становиться средой закрепления определенных способов саморегуляции, взаимодействия и самоописания.

Проблема классификации игр также имеет важное значение. И. М. Кыштымова и С. Б. Тимофеев показывают, что вопрос о трансформационном потенциале игры требует анализа структуры самой игровой активности, а не только жанровой принадлежности [31]. С. Б. Тимофеев предлагает инструмент прогнозирования и проверки трансформирующего потенциала видеоигр, ориентированный на выявление психологически значимых компонентов игрового воздействия [11]. Е. М. Суслов в обзоре психологических классификаций видеоигр подчеркивает ограниченность жанровой классификации: современные игры часто сочетают несколько жанровых и механических признаков, поэтому психологический анализ должен учитывать не только жанр, но и мотивационную, структурную и деятельностьную организацию игры [23]. Эти работы позволяют уточнить, что игровая активность всегда связана с конкретной конфигурацией игровых действий, правил, возможностей выбора и способов переживания игрового результата [11; 23; 31].

Игровая активность как фактор риска: зависимость, Я-концепция и социальная адаптация

В значительной части отечественных работ игровая активность рассматривается в контексте риска игровой зависимости, чрезмерной увлеченности, ухода от реальности и изменений Я-концепции. В исследовании И. В. Колотиловой, посвященном подросткам, увлеченным ролевыми компьютерными играми, на основе авторского опросника были выделены группы интересующихся, увлекающихся и чрезмерно увлеченных ролевыми играми. Чрезмерная увлеченность определялась как интенсивное переживание эмоций, связанных с игрой как средством ухода от проблем реальной жизни. У чрезмерно увлеченных подростков были выявлены изменения образа Я, связанные с персонажем игры, идеализация девиантных черт, идентификация с героем как моделью для подражания, снижение уверенности в себе, закрытость, внутренняя конфликтность и самообвинение [12].

Ж. И. Трафимчик в исследовании молодых людей с игровой компьютерной зависимостью специально анализирует Я-реальное, Я-идеальное и Я-виртуальное. Эмпирические данные показывают, что у игроков с зависимостью обнаруживается рассогласованность компонентов Я-концепции, а Я-виртуальное может выступать как новый компонент самосознания, связанный с идентификацией с игровым персонажем [37]. В другой работе автор рассматривает причины формирования, особенности и последствия игровой компьютерной зависимости, связывая ее с социальной фрустрированностью, психологическими защитами, Я-концепцией и нарушениями социальной адаптации [38]. В совокупности с данными Колотиловой это позволяет рассматривать проблемную игровую активность как феномен, затрагивающий не только поведение, но и структуру самоотношения [12; 37; 38].

Работы В. Г. Пахомовой расширяют возрастной и семейный контекст проблемы. В исследовании влияния игровой виртуальной реальности на формирование образа Я младших школьников показано, что активные и неактивные пользователи компьютерной игровой виртуальной реальности различаются по особенностям образа Я [13]. В другой работе детско-родительские отношения рассматриваются как фактор развития игровой активности младшего школьника: особенности семейного взаимодействия, гиперконтроль, нарушения идентификации и характер эмоционального контакта включаются в условия погружения ребенка в игровую виртуальную реальность [14].

Так, игровая активность у детей и подростков определяется как свойствами игры, так и семейным контекстом, системой отношений, эмоциональной поддержкой и возможностью реальной самореализации [13; 14].

В работах о зависимости и проблемной активности особенно заметна необходимость разведения высокой вовлеченности и патологического использования. Л. С. Глинкина и В. Е. Василенко прямо указывают на необходимость различать непатологическую и патологическую высокую увлеченность компьютерными играми [29]. Сходная логика присутствует в зарубежных обзорах игрового расстройства, где акцент делается на потере контроля, нарушении функционирования и устойчивости проблемного паттерна, а не только на времени игры (D.J. Kuss и др.) [36]. Поэтому для отечественной эмпирической базы методологически важно не отождествлять высокую игровую активность с зависимостью. Высокая активность может быть ресурсной, социальной, компенсаторной или проблемной; ее психологический смысл определяется тем, какие функции игра выполняет в жизни геймера и как соотносится с его личностным профилем [9; 18; 29; 36].

Эмоциональные, когнитивные и коммуникативные эффекты игровой активности

Отдельный блок работ рассматривает игровые эффекты через эмоциональные, когнитивные и коммуникативные параметры. В исследовании О. Б. Савинской и В. А. Шоташвили увлеченность массовыми многопользовательскими онлайн-играми анализируется в соотношении с зависимостью и интенсивностью коммуникации. Авторы понимают увлеченность как эмоциональное состояние, характеризующееся энергичностью, преданностью и поглощенностью объектом; зависимость при этом рассматривается как крайняя форма увлеченности, индикатором которой выступает потеря самоконтроля. На выборке 479 активно играющих в массовые онлайн ролевые игры, было показано, что более увлеченные игроки менее склонны лично встречаться с друзьями, но более склонны использовать телефон и социальные сети. Десоциализирующий эффект онлайн-игр связывается с высокой степенью увлеченности и изменением форм коммуникации [3].

Зарубежные данные, на которые опираются Савинская и Шоташвили, также неоднозначны. Н. Cole и M.D. Griffiths показывали, что массовые многопользовательские онлайн-игры могут быть связаны с дружескими отношениями, романтическими связями, участием в игре с членами семьи и друзьями из реальной жизни [39]. В пилотном исследовании M.D. Griffiths, напротив, высокая частота игры была связана с более выраженными проблемами социальных навыков [40]. Эти работы показывают, что социальный эффект онлайн-игр нельзя описать линейно. Игра может как поддерживать социальное взаимодействие, так и снижать интенсивность офлайн-коммуникации, если игровая активность становится чрезмерной или вытесняет другие формы общения [3; 39; 40].

Отечественные обзоры уточняют этот вывод. О. В. Саломатова в систематическом обзоре по PRISMA показывает, что связь типов видеоигр и коммуникативных навыков игроков юношеского возраста зависит от того, какие именно игры и формы взаимодействия рассматриваются: кооперативные, соревновательные, одиночные, онлайн- и офлайн-форматы [20]. Н. М. Лаптева в обзоре когнитивных эффектов показывает, что результаты исследований неоднородны. Позитивные эффекты обнаруживаются преимущественно для отдельных когнитивных доменов и жанров, тогда как эффекты для управляющих функций часто оказываются слабыми [8]. Эмпирическая работа Е. В. Гавриловой и др. на материале игры «Fall Guys» показывает, что даже одно конкретное игровое воздействие может давать дифференцированные эффекты в отношении конвергентных и дивергентных когнитивных процессов, а опыт игры выступает важным условием интерпретации результатов [41].

Эмоциональная линия также демонстрирует неоднозначность. Н. М. Лаптева в обзоре исследований эмоционального состояния игроков, данные могут свидетельствовать как о негативном влиянии видеоигр, так и о позитивном влиянии или отсутствии эффекта. Различия объясняются жанром игры, временем игры, индивидуально-личностными особенностями и наличием игровой зависимости [9]. Н. Я. Агеев и И. А. Дубовик, анализируя видеоигры с агрессивным контентом, подчеркивают, что влияние агрессивного содержания на эмоциональное состояние и поведение требует учета социальных факторов и исследовательского дизайна [6].

В обзоре Н. Я. Агеева по развитию эмоциональной сферы в подростковом и юношеском возрасте показано, что умеренное использование видеоигр не обязательно связано с нарушением эмоциональной саморегуляции, однако проблемное использование и зависимость соотносятся с трудностями регуляции; при этом отдельные игры могут иметь потенциал для развития эмоциональной саморегуляции и эмпатии [19].

Сопоставление эмоциональных, когнитивных и коммуникативных исследований позволяет сделать вывод о том, что влияние видеоигр зависит не только от контента или жанра, но и от режима игровой активности. Время игры, опыт, мотивация, включенность, социальный формат, наличие или отсутствие контроля, а также личностные особенности игрока определяют, будет ли игра выступать фактором риска, средством саморегуляции, формой общения или средой тренировки отдельных навыков [6; 8–10; 19; 20; 24; 30; 34–36; 41].

Поэтому игровую активность можно рассматривать как удобный интегративный критерий, через который можно соотносить свойства игры, характеристики игрока и психологические последствия.

Диагностический инструментарий и проблема нормирования игровой активности

Важным компонентом отечественных исследований является разработка диагностического инструментария. Е. В. Беловол и И. В. Колотилова разработали опросник для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми [42]. А. В. Гришина предложила тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми [43]. О. М. Видова анализировала психологическое измерение компьютерной игровой зависимости [44].

Л. С. Глинкина и В. Е. Василенко разработали анкету увлеченности компьютерными играми для юношей и взрослых и представили ее психометрические характеристики [33]. Эти работы показывают, что отечественная психология постепенно переходит от описательного обсуждения игровой активности к ее измерению через специальные шкалы, типы вовлеченности и показатели проблемного использования.

Смежная диагностическая линия связана с более широким понятием погруженности в интернет-среду. Л. А. Регуш и соавторы рассматривают погруженность в интернет-среду как новое психологическое явление, отличное от интернет-зависимости и проблемного использования интернета, поскольку оно не несет исходно клинической коннотации [15].

Разработанный ими индекс погруженности включает цифровое потребление, цифровую компетентность, мотивацию и ценностно-эмоциональное отношение к цифровой информационной среде [16]. Опросник используется в исследованиях мышления подростков с разной степенью погруженности в интернет-среду [45], тревожности школьников [46], принятия и отвержения подростков значимыми взрослыми [47].

Для темы игровой активности это важно потому, что компьютерная игра является частным, но насыщенным случаем цифрового взаимодействия, где время, мотивация, эмоциональное отношение и компетентность также образуют единый профиль включенности.

В исследовании А. А. Герасимовой и А. Б. Холмогоровой по апробации общей шкалы проблемного использования интернета подчеркивается, что прежние временные нормы, установленные на ранних этапах изучения интернет-зависимости, не могут механически переноситься на современную цифровую реальность [48]. Этот вывод принципиально важен для анализа игровой активности, так как норматив времени игры является динамичным критерием, особенно в условиях мобильного гейминга, постоянной доступности цифровых устройств и смешения игровых, коммуникативных, образовательных и развлекательных форм активности [7; 48]. Поэтому время игры сохраняет диагностическую значимость, но должно интерпретироваться вместе с качественными характеристиками вовлеченности, потерей контроля, нарушениями функционирования, эмоциональными функциями игры и личностными особенностями игрока [29; 33; 36; 44].

Обсуждение

Проведенный обзор показывает, что отечественные исследования игровой активности образуют несколько логических блоков. Первый блок связан с временными и количественными критериями: частота игры, игровой стаж, среднее время игры в неделю или в день, интенсивность включенности. Эти показатели использовались в ранних и последующих исследованиях как первичные основания разделения выборки и сопоставления психологических характеристик игроков [1; 4; 25–27]. Однако уже этот блок показывает ограниченность времени как самостоятельного объяснительного фактора. Время игры информативно только в сочетании с возрастом, типом игры, мотивацией, субъективной значимостью и личностным профилем игрока [4; 26; 27].

Второй блок связан с качественными характеристиками активности: вовлеченностью, погружением, потоком, идентификацией, эмоциональной поддержкой, чувством сообщества, субъективной самореализацией и коммуникативной включенностью [3; 25; 28; 29; 32]. Эти работы показывают, что игровая активность представляет собой не только поведенческую частоту, но и способ организации опыта. В зависимости от того, какую функцию игра выполняет для субъекта, она может быть формой отдыха, компенсации, самопознания, реализации ценностей, поддержания социальных связей, эмоциональной регуляции или ухода от проблем.

Третий блок связан с рисками: игровой зависимостью, чрезмерной увлеченностью, изменениями образа Я, идентификацией с персонажем, рассогласованностью Я-концепции и снижением саморегуляции [12–14; 37; 38; 44].

Эти работы сохраняют значение для профилактики и диагностики, однако их результаты не позволяют сводить игровую активность к зависимости. Напротив, они показывают, что проблемной становится не сама игра и не само время игры, а особая конфигурация: высокая значимость игры при дефиците других способов самореализации, потеря контроля, уход от реальности, снижение социальной адаптации, нарушения саморегуляции и фиксация на виртуальном образе [12; 29; 36–38].

Четвертый блок включает когнитивные, эмоциональные и коммуникативные эффекты. Обзоры Лаптевой, Агеева, Саломатовой и Пономаревой показывают, что современные исследования все чаще уходят от вопроса «влияют ли видеоигры» к вопросу «при каких условиях, на какие показатели и через какие модераторы они влияют» [6; 8; 9; 17; 19; 20; 22].

В этом отношении результаты настоящего обзора согласуются с современной отечественной и зарубежной логикой: влияние видеоигр не является линейным и универсальным; оно зависит от структуры игры, активности игрока, личностных особенностей, социального режима и контекста использования [6–10; 17; 19; 20; 22; 24; 30; 34–36].

Сравнение с близкими отечественными обзорами позволяет уточнить вклад настоящей статьи. Н. С. Полутина выделяла основные направления психологии компьютерной игры, но не рассматривала игровую активность как самостоятельный интегративный критерий [21]. Т. Х. Невструева и Е. М. Суслов систематизировали исследования личности геймера и показали необходимость перехода к системе «личность геймера — игра — практика» [18]. Н. М. Лаптева, Н. Я. Агеев, О. В. Саломатова и Е. С. Пономарева сфокусировались на отдельных доменах: когнитивных процессах, эмоциональном состоянии, агрессивном контенте, коммуникативных навыках и методах изучения игрового процесса [6; 8; 9; 17; 19; 20; 22]. Настоящая работа отличается тем, что рассматривает игровую активность как общий показатель, через который можно связать все эти линии: влияние игры, личностные предпосылки, тип вовлеченности, проблемность и диагностическую оценку.

Тем самым актуальность темы обзора состоит не только в массовости игрового поведения, но и в методологической необходимости систематизировать накопленные эмпирические данные. В отечественной психологии уже накоплена база исследований, позволяющая обсуждать личность геймера не в форме обобщенного образа «игрока», а через конкретные профили: активность низкая, средняя, высокая; активность проблемная и неproblemная; активность ресурсная, компенсаторная, коммуникативная, когнитивно-развивающая или зависимая. Создание такой модели требует интеграции временных, качественных, мотивационных, личностных, семейных и диагностических показателей [2; 4; 7; 11; 15; 18; 29; 31].

Заключение

Понятие «игровая активность» проходит процесс концептуализации и разработки диагностического инструментария. В отечественных исследованиях оно раскрывается через ряд близких понятий: игровой опыт, увлеченность, чрезмерная увлеченность, вовлеченность, погруженность, активная игровая деятельность, проблемная игровая активность. Каждое из этих определений включает временной компонент, но не исчерпывается им. Время игры остается первичным диагностическим маркером, однако его объяснительная сила ограничена без анализа мотивации, качества вовлеченности, социального режима игры, личностных особенностей и нарушений функционирования.

Рассмотренные исследования показывают, что игровая активность выполняет в отечественной психологии несколько функций. Во-первых, она служит критерием разделения выборки и сопоставления игроков с разным опытом. Во-вторых, она выступает индикатором риска игровой зависимости и проблемного использования игры. В-третьих, она позволяет анализировать позитивные эффекты игровой деятельности: когнитивные, коммуникативные, эмоционально-регуляторные и мотивационные. В-четвертых, она связывает свойства игры с психологическим профилем геймера, поскольку один и тот же игровой формат может иметь разные последствия при разной мотивации, личностных предпосылках и степени контроля.

Важный вывод состоит в том, что отечественный эмпирический материал не подтверждает линейную модель влияния компьютерных игр на личность. Влияние игры опосредуется активностью игрока, типом вовлеченности, игровой мотивацией, жанровыми и структурными характеристиками игры, семейным и социальным контекстом, а также индивидуально-психологическими особенностями. Поэтому дальнейшее развитие темы требует не только новых эмпирических исследований, но и систематизации уже имеющихся данных в модели личности геймера с проблемной и неproblemной игровой активностью.

Практико-ориентированный аспект проблемы связан с созданием надежного и валидного инструментария, который позволит точнее различать высокую вовлеченность, ресурсное использование игр, компенсаторную активность, проблемную игровую активность и игровую зависимость.

Такая дифференциация необходима для профилактических, диагностических, консультативных и коррекционных программ, основанных не на обобщенных представлениях о вреде или пользе видеоигр, а на анализе конкретного профиля игрока и его игровой активности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Фомичева Ю. В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми / Ю. В. Фомичева, А. Г. Шмелев, И. В. Бурмистров // Вестник МГУ, Серия 14, Психология. — 1991. — № 3. — С. 27–39. — URL: <https://www.interux.com/publications/Fomichyova-VestnikMGU91.pdf> (дата обращения: 15.06.2026).
2. Омельченко Н. В. Диспозиционные особенности (черты личности и ценностные ориентации) играющих в компьютерные игры с разным игровым опытом / Н. В. Омельченко // Человек. Сообщество. Управление. — 2010. — № 4. — С. 124–132. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=18930581> (дата обращения: 17.06.2026).
3. Савинская О. Б. Влияние увлеченности онлайн-играми на интенсивность коммуникаций и социальные навыки игроков / О. Б. Савинская, В. А. Шоташвили // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. — 2013. — № 5(117). — С. 123–135. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=20533731> (дата обращения: 17.06.2026).
4. Богачева Н. В. Когнитивные стили и импульсивность у геймеров с разным уровнем игровой активности и предпочитаемым типом игр / Н. В. Богачева, А. Е. Войскунский // Психология. Журнал Высшей школы экономики. — 2015. — Т. 12, № 1. — С. 29–53. — URL: <https://psy-journal.hse.ru/2015-12-1/148010236.html> (дата обращения: 08.06.2020).
5. Валяльщикова В. А. Психологические аспекты влияния игровой деятельности, опосредованной использованием информационных технологий на личностные особенности индивида / В. А. Валяльщикова, М. В. Меткин // Ученые записки Санкт-Петербургского государственного института психологии и социальной работы. — 2020. — Т. 34, № 2. — С. 61–67. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=44732114> (дата обращения: 16.06.2026).
6. Агеев Н. Я. Влияние видеоигр с агрессивным контентом на эмоциональное состояние и поведение игроков: обзор современных исследований / Н. Я. Агеев, И. А. Дубовик. — DOI 10.17759/jmfp.2024130410 // Современная зарубежная психология. — 2024. — Т. 13, № 4. — С. 108–119. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=80369968> (дата обращения: 15.06.2026).
7. Компьютерные игры как среда для психологических исследований / Д. Момотенко, М. М. Цепелевич, И. О. Ткаченко [и др.]. — DOI: 10.14529/jpps250204. // Психология. Психофизиология. — 2025. — Т. 18, № 2. — С. 34–46. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=82539864> (дата обращения: 20.06.2026).
8. Лаптева Н. М. Обзор современных исследований влияния видеоигр на когнитивные процессы / Н. М. Лаптева. — DOI 10.17759/jmfp.2023120410 // Современная зарубежная психология. — 2023. — Т. 12, № 4. — С. 111–122. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=60270262> (дата обращения: 20.06.2026).

9. Лаптева Н. М. Влияние видеоигр на эмоциональное состояние игроков: обзор современных исследований / Н. М. Лаптева. — DOI: 10.17759/jmfp.2024130411 // Современная зарубежная психология. — 2024. — Т. 13, № 4. — С. 120–130. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=80369969> (дата обращения: 20.06.2026).
10. Carras M. C. Psychosocial Effects of Gaming / M. C. Carras, R. Kowert, T. Quandt — DOI: 10.1093/oxfordhb/9780198812746.013.30 // The Oxford Handbook of Cyberpsychology / A. Attrill-Smith, C. Fullwood, M. Keep, D.J. Kuss (eds.). — Oxford: Oxford University Press, 2018. — С. 556–587. — URL: <https://academic.oup.com/edited-volume/41352/chapter-abstract/352516594?redirectedFrom=fulltext> (дата обращения: 21.06.2026).
11. Тимофеев С. Б. Инструмент прогнозирования и проверки трансформирующего потенциала видеоигр / С. Б. Тимофеев. — DOI 10.26516/2304-1226.2021.37.46 // Известия Иркутского государственного университета. Серия: Психология. — 2021. — Т. 37. — С. 46–56. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=46635800> (дата обращения: 15.06.2026).
12. Колотилова И. В. Исследование "образа я" и представлений о герое игры у подростков с разной степенью увлеченности ролевыми компьютерными играми / И. В. Колотилова // Современные гуманитарные исследования. — 2009. — № 1(26). — С. 151–155. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=11898264> (дата обращения: 10.05.2026).
13. Пахомова В. Г. Психологические аспекты влияния игровой виртуальной реальности на формирование образа Я у младших школьников / В. Г. Пахомова. — DOI: 10.17759/pse.2017220506 // Психологическая наука и образование. — 2017. — Т. 22, № 5. — С. 48–56. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=30455086> (дата обращения: 10.05.2026).
14. Пахомова В. Г. Детско-родительские отношения как фактор развития игровой активности младшего школьника в поле игровой виртуальной реальности / В. Г. Пахомова // Российский психологический журнал. — 2016. — Т. 13, № 1. — С. 105–114. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=26002167> (дата обращения: 15.06.2026).
15. Феномен погруженности в интернет-среду: определение и диагностика / Л. А. Регуш, А. В. Орлова, Е. В. Алексеева [и др.]. — DOI: 10.17223/17267081/81/5 // Сибирский психологический журнал. — 2021. — № 81. — С. 107–125. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=47208071> (дата обращения: 15.06.2026).
16. Индекс погруженности в интернет-среду: стандартизация методики / Л. А. Регуш, Е. В. Алексеева, О. Р. Веретина [и др.]. — DOI: 10.17759/psyedu.2021130303 // Психолого-педагогические исследования. — 2021. — Т. 13, № 3. — С. 31–50. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=46652705> (дата обращения: 15.06.2026).
17. Пономарева Е. С. Видеоигра как исследовательский инструмент. Экспертные оценки видеоигр / Е. С. Пономарева. — DOI: 10.7256/2454-0722.2024.1.70080 // Психология и психотехника. — 2024. — № 1. — С. 179–195. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=64316572> (дата обращения: 15.06.2026).
18. Невструева Т. Х. Личность геймера: психологические исследования проблем влияния компьютерных игр / Т. Х. Невструева, Е. М. Суслов // Мир науки. Педагогика и психология. — 2024. — Т. 12, № 6. — URL: <https://mir-nauki.com/29psmn624.html> (дата обращения: 10.05.2026).

19. Агеев Н. Я. Влияние видеоигр на развитие эмоциональной сферы в подростковом и юношеском возрасте: обзор зарубежных исследований / Н. Я. Агеев. — DOI: 10.28995/2073-6398-2025-4-141-160 // Вестник РГГУ. Серия: Психология. Педагогика. Образование. — 2025. — № 4. — С. 141–160. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=85608093> (дата обращения: 20.06.2026).
20. Саломатова О. В. Связь типов видеоигр и коммуникативных навыков игроков юношеского возраста: систематический обзор литературы с использованием инструмента PRISMA / О. В. Саломатова. — DOI: 10.17759/jmfp.2023120409 // Современная зарубежная психология. — 2023. — Т. 12, № 4. — С. 101–110. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=60270261> (дата обращения: 20.06.2026).
21. Полутина Н. С. Актуальные направления исследований в психологии компьютерной игры / Н. С. Полутина // Интеграция образования. — 2010. — № 4(61). — С. 93–97. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=15571533> (дата обращения: 10.05.2026).
22. Пономарева Е. С. Специфика изучения игрового процесса в видеоиграх и его связи с агрессией в зарубежных исследованиях / Е. С. Пономарева. — DOI 10.17759/jmfp.2024000001 // Современная зарубежная психология. — 2024. — Т. 13, № 3. — С. 133–142. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=75222862> (дата обращения: 17.06.2026).
23. Суслов Е. М. Проблема психологических классификаций видеоигр / Е. М. Суслов // Мир науки. Педагогика и психология. — 2025. — Т. 13, № 4. — URL: <https://mir-nauki.com/27PSMN425.html> (дата обращения: 10.05.2026).
24. Starosta J.A. The tangled ways to classify games: A systematic review of how games are classified in psychological research / J.A. Starosta, B. Izydorczyk, I. Nowakowska. — DOI: 10.3389/fpsyg.2021.707895 // Frontiers in Psychology. — 2021. — Vol. 12. — Article 707895. — URL: https://www.researchgate.net/publication/381663724_The_tangled_ways_to_classify_games_A_systematic_review_of_how_games_are_classified_in_psychological_research (дата обращения: 20.06.2026).
25. Иванов М. С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека / М. С. Иванов // Психологический журнал. 1999. — Т. 20, № 1. — С. 94–102. — URL: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/gameaddict2> (дата обращения: 10.05.2026).
26. Аветисова А. А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры / А. А. Аветисова // Психология. Журнал Высшей школы экономики. — 2011. — Т. 8. № 4. — С. 35–58. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologicheskie-osobennosti-igrokov-v-kompyuternye-igry> (дата обращения: 10.05.2026).
27. Добровидова Н. А. Особенности эмоциональных состояний подростков, увлекающихся компьютерными играми / Н. А. Добровидова // Вестник Томского государственного университета. — 2009. — № 323. — С. 316–319 — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=13418780> (дата обращения: 10.05.2026).
28. Глинкина Л. С. Предикторы увлеченности компьютерными играми в период ранней взрослости / Л. С. Глинкина, В. Е. Василенко // Мир науки. Педагогика и психология. — 2022. — Т. 10, № 2. — URL: <https://mir-nauki.com/42PSMN222.html> (дата обращения: 20.06.2026).
29. Глинкина Л. С. Психологические предикторы разных типов вовлеченности в компьютерные игры в период ранней взрослости / Л. С. Глинкина, В. Е. Василенко — DOI 10.17759/cpp.2023310105 // Консультативная психология и психотерапия. — 2023. — Т. 31, № 1(119). — С. 107–126. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=54275333> (дата обращения: 12.05.2026).

30. Pallavicini F. The Effects of Playing Video Games on Stress, Anxiety, Depression, Loneliness, and Gaming Disorder During the Early Stages of the COVID-19 Pandemic: PRISMA Systematic Review / F. Pallavicini, A. Pepe, F. Mantovani. — DOI 10.1089/cyber.2021.0252 // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. — 2022. — Vol. 25, No. 6. — P. 334–354. — URL: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1089/cyber.2021.0252?cf-mal-redirected=true&> (дата обращения: 20.06.2026).
31. Кыштымова И. М. Влияние видеоигр на геймеров: к проблеме определения трансформационного потенциала игровой активности / И. М. Кыштымова, С. Б. Тимофеев. — DOI 10.17150/2411-6262.2019.10(4).3 // Baikal Research Journal. — 2019. — Т. 10, № 4. — С. 3. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=42324626> (дата обращения: 15.06.2026).
32. Митина О. В. В какие компьютерные игры играют люди: влияние личностных характеристик на предпочтения в выборе игры / О. В. Митина, М. Мирсаидов // Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: Сборник научных статей и материалов международной конференции, Коломна, 11–13 февраля 2016 года / Под общей редакцией Р. В. Ершовой. — Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016. — С. 270–275. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=25534098> (дата обращения: 20.06.2026).
33. Глинкина Л. С. Анкета увлеченности компьютерными играми для юношей и взрослых: психометрические характеристики / Л. С. Глинкина, В. Е. Василенко. — DOI 10.18500/2304-9790-2022-11-2-154-167 // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Акмеология образования. Психология развития. — 2022. — Т. 11, № 2(42). — С. 154–167. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=49225385> (дата обращения: 20.06.2026).
34. Granic I. The benefits of playing video games / I. Granic, A. Lobel, R.C.M.E. Engels. — DOI: 10.1037/a0034857. // American Psychologist. — 2014. — Vol. 69. — No. 1. — P. 66–78. — URL: https://www.researchgate.net/publication/259112690_The_Benefits_of_Playing_Video_Games (дата обращения: 20.06.2026).
35. Halbrook Y. When and how video games can be good: A review of the positive effects of video games on well-being / Y.J. Halbrook, AT. O'Donnell, R. M. Msetfi. — DOI: 10.1177/1745691619863807 // Perspectives on Psychological Science. — 2019. — Vol. 14, No. 6. — P. 1096–1104. — URL: https://www.researchgate.net/publication/336956404_When_and_How_Video_Games_Can_Be_Good_A_Review_of_the_Positive_Effects_of_Video_Games_on_Well-Being (дата обращения: 20.06.2026).
36. Kuss D.J. A psychological overview of gaming disorder / D.J. Kuss, H. Pontes, O. Király, Z. Demetrovics. — DOI: 10.1093/oxfordhb/9780198812746.013.25 // The Oxford Handbook of Cyberpsychology / A. Attrill-Smith, C. Fullwood, M. Keep, D.J. Kuss (eds.). — Oxford: Oxford University Press, 2018. — P. 451–466. — URL: <https://academic.oup.com/edited-volume/41352/chapter-abstract/352515711> (дата обращения: 20.06.2026).
37. Трафимчик Ж. И. Образы "Я" как подструктуры Я-концепции у молодых людей с игровой компьютерной зависимостью / Ж. И. Трафимчик // Психология телесности: теоретические и практические исследования: II Международная научно-практическая конференция: сборник статей, Москва, 25 декабря 2009 года / Федерация психологов образования России, Пензенский государственный педагогический университет

- имени В. Г. Белинского, Институт практической психологии и психоанализа (г. Москва), Кафедра танцевально-двигательной психотерапии; под общей редакцией Буренковой Е. В. — Пенза: ПГПУ имени В. Г. Белинского, 2009. — С. 52–58. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=31883811> (дата обращения: 12.06.2026).
38. Трафимчик Ж. И. Зависимость от компьютерных игр: причины формирования, особенности и последствия влияния на личность / Ж. И. Трафимчик // Веснік БДУ. Серыя 3, Гісторыя. Філасофія. Псіхалогія. Паліталогія. Сацыялогія. Эканоміка. Права. — 2010. — № 2. — С. 42–45. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=21807832> (дата обращения: 12.06.2026).
39. Cole H. Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers / H. Cole, M.D. Griffiths. — DOI 10.1089/cpb.2007.9988 // Cyberpsychology and Behavior. — 2007. — Vol. 10, No. 4. — P. 575–583. — URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/Social-Interactions-in-Massively-Multiplayer-Online-Cole-Griffiths/92bd3708b5f1e4d9f9121f249e83699f6b6b9ca9?p2df> (дата обращения: 20.06.2026).
40. Griffiths M. Computer game playing and social skills: a pilot study // Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport. — 2010. — No. 27. — P. 301–310. — URL: https://www.researchgate.net/publication/228614262_Computer_game_playing_and_social_skills_A_pilot_study (дата обращения: 20.06.2026).
41. «Fall guys»: влияние видеоигры на конвергентные и дивергентные способности / Е. В. Гаврилова, Е. А. Валуева, Е. А. Шепелева, Г. И. Гайдукова. — DOI 10.17759/exrpsy.2024170404 // Экспериментальная психология. — 2024. — Т. 17, № 4. — С. 60–79. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=79608094> (дата обращения: 13.06.2026).
42. Беловол, Е. В. Разработка опросника для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми / Е. В. Беловол, И. В. Петрова // Психологический журнал. — 2011. — Т. 32, № 6. — С. 49–58. — URL: elibrary.ru/item.asp?id=18033285 (дата обращения: 12.06.2026).
43. Гришина А. В. Тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми / А. В. Гришина // Вестник Московского университета. Серия 14: Психология. — 2014. — № 4. — С. 131–141. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=22443968> (дата обращения: 12.06.2026).
44. Видова О. М. Психологическое измерение компьютерной игровой зависимости / О. М. Видова. — DOI 10.17922/2071-5323-2016-15-1-58-66. // Ученые записки Российского государственного социального университета. — 2016. — Т. 15, № 1(134). — С. 58–66. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=26105077> (дата обращения: 12.06.2026).
45. Особенности мышления подростков, имеющих разную степень погруженности в интернет-среду / Л. А. Регуш, Е. В. Алексеева, О. Р. Веретина [и др.] // Известия Российского государственного педагогического университета имени А.И. Герцена. — 2019. — № 194. — С. 19–29. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=42344741> (дата обращения: 15.06.2026).
46. Меньков С. А. Погруженность в интернет-среду и уровень тревожности российских школьников / С. А. Меньков. — DOI 10.34883/PI.2025.16.2.008 // Психиатрия, психотерапия и клиническая психология. — 2025. — Т. 16, № 2. — С. 153–157. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=82438753> (дата обращения: 15.06.2026).

47. Пежемская Ю. С. Принятие — отвержение подростков значимыми взрослыми как фактор погруженности в Интернет-среду / Ю. С. Пежемская, А. С. Ступников. — DOI 10.33910/herzenpsyconf-2020-3-16 // Герценовские чтения: психологические исследования в образовании. — 2020. — № 3. — С. 558–566. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=44271325> (дата обращения: 15.06.2026).
48. Герасимова А. А. Общая шкала проблемного использования интернета: апробация и валидизация в российской выборке третьей версии опросника / А. А. Герасимова, А. Б. Холмогорова. — DOI 10.17759/crr.2018260304 // Консультативная психология и психотерапия. — 2018. — Т. 26, № 3(101). — С. 56–79. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=35649692> (дата обращения: 15.06.2026).

Suslov Egor Maksimovich

Pacific National University, Khabarovsk, Russia

E-mail: kabarovsk@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-8033-8621>

RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=1126409

The impact of video games on a gamer's personality in the context of their gaming activity

Abstract. The article presents a review of Russian empirical studies of gaming activity as a criterion for analyzing the influence of computer games on the gamer's personality. The relevance of the study is associated with the need to move beyond the linear model of the «harm» or «benefit» of video games and to consider the computer game as a complex digital environment whose effects depend on the player's activity, motivation, gaming experience, genre and structural characteristics, social context, and individual psychological characteristics. The review was conducted across the following thematic areas: gaming activity and gaming experience; enthusiasm, involvement, and immersion; problematic gaming activity and gaming addiction; the gamer's personality; emotional, cognitive, and communicative effects; self-concept and virtual image; and diagnostic tools. The review included studies in which gaming activity functioned as a sample characteristic, an analytical variable, a diagnostic criterion, or a factor associated with the player's psychological profile. It is shown that, in Russian psychology, gaming activity is gradually shifting from a purely temporal indicator to a multicomponent construct that includes the duration and intensity of play, subjective significance, motivation, quality of involvement, communicative engagement, self-regulation, and signs of problematic use. The synthesis of the studies made it possible to identify its diagnostic, explanatory, and prognostic functions. The article concludes that the influence of computer games on personality is mediated by the type of gaming activity and cannot be explained solely by play time or game genre. A promising direction for further research is the development of a model of the gamer's personality with problematic and non-problematic gaming activity.

Keywords: gaming activity; video games; gamer; gamer personality; gaming experience; involvement; engagement; immersion; problematic gaming activity; personality influence