

Легитимизированная агрессия в контексте компьютерной игровой зависимости и жанровых предпочтений геймеров

Н. В. Богачева, В. Е. Епишин

Первый Московский государственный медицинский университет им. И. М. Сеченова
(Сеченовский Университет)

bogacheva.nataly@gmail.com, v.e.epishin@gmail.com

Аннотация

На протяжении последних 30 лет проблема связи агрессивных компьютерных с реальным насилием, а также проблема компьютерной игровой зависимости остаются одними из самых дискуссионных для киберпсихологии видеоигр. В последнее время все больше данных свидетельствуют о целесообразности рассмотрения этих двух проблем в более широком контексте мотивационных и личностных особенностей игроков, а также — с учётом жанровых особенностей видеоигр. Некоторые аспекты, однако, остаются практически без внимания исследователей. На основании анализа литературы показалось интересным изучить связь между компьютерной игровой зависимостью и агрессивными видеоиграми через конструкт легитимизированной агрессии, отражающий установки о социальной приемлемости насилия в разных сферах жизни. Были выдвинуты гипотезы о связи легитимизированной агрессии с компьютерной игровой зависимостью, а также предпочтением компьютерных игр жанра «шутер» (агрессивные компьютерные игры, имитирующие перестрелку).

Выборку исследования составили 950 компьютерных игроков в возрасте 16-55 лет ($M = 20,65$; $SD = 4,67$; $Me = 19$), 858 мужчин и 92 женщины, с разным уровнем игровой активности и жанровыми предпочтениями. Среди них 328 предпочитали игры-«шутеры», 222 — ролевые компьютерные игры (РПГ) и 400 — видеоигры других жанров. Наряду с анкетой, содержащей социо-демографические вопросы и вопросы о видеоигровых предпочтениях, респонденты заполняли опросник Легитимизированной агрессии (ЛА-44) С. Н. Ениколопова и Н. П. Цибульского, а также авторский опросник зависимости от видеоигр VGAS (Video Game Addiction Scale). Корреляционный анализ показал значимую положительную связь всех шкал опросника ЛА-44 с показателями видеоигровой зависимости. Однофакторный дисперсионный анализ (тест Уэлча) установил, что игроки в видеоигры жанра «шутер» имеют значимо более высокие показатели легитимизации агрессии в сферах личного опыта, СМИ и спорта. В то же время, показатели легитимизации агрессии в целом у видеоигроков в данном исследовании можно оценить как низкие, за исключением шкалы легитимизации агрессии в личном опыте. Последнее косвенно может подтверждать Общую модель агрессии (GAM) — популярную зарубежную модель, объясняющую влияние медийного насилия (в т.ч. в видеоиграх) на формирования агрессивных поведенческих сценариев, однако исследование не позволяет утверждать о высокой агрессивности компьютерных игроков, безотносительно их игровых предпочтений.

Ключевые слова: геймеры, компьютерные игроки, видеоигры, видеоигровая зависимость, агрессия, агрессивность, легитимизированная агрессия, жанры компьютерной игры, киберпсихология

Библиографическая ссылка: Богачева Н. В., Епишин В. Е. Легитимизированная агрессия в контексте компьютерной игровой зависимости и жанровых предпочтений

геймеров // Информационное общество: образование, наука, культура и технологии будущего. Выпуск 7 (Труды XXVI Международной объединённой научной конференции «Интернет и современное общество», IMS-2023, Санкт-Петербург, 26–28 июня 2023 г. Сборник научных статей). — СПб.: Университет ИТМО, 2024. С. 231–246. DOI: 10.17586/2587-8557-2024-7-231-246

1. Введение

Видеоигры с использованием компьютера, смартфонов или специализированных игровых устройств являются одним из традиционных объектов киберпсихологического исследования. Количество видеоигроков (также называемых «геймерами») в мире приближается к 3 миллиардам [1], в России к ним принадлежит порядка 23% населения, а среди молодёжи процент активных игроков превышает 50% [2]. Несмотря на разнообразие тем современных исследований видеоигр, наибольшее внимание как специалистов, так и широкой общественности традиционно привлекают потенциальные негативные последствия увлечения компьютерными играми, а именно — компьютерная игровая зависимость, влияние видеоигрового насилия на проявляемую в реальности агрессию [3], формирование у игроков негативных установок по отношению к религии, отношениям между полами, этническим меньшинствам в результате их искажённой игровой репрезентации [4]. Несмотря на десятилетия исследований, в науке по-прежнему отсутствуют единые обоснованные и эмпирически подкреплённые позиции по каждому из этих вопросов, в связи с чем дискуссии то и дело вспыхивают с новой силой.

Так, остаётся в действии резолюция Американской психологической ассоциации (APA) в отношении видеоигр с агрессивным содержанием, утверждающая, что видеоигровое насилие способно усиливать агрессивное поведение, агрессивные эмоции и когниции, а также снижать просоциальное поведение, эмпатию и моральную вовлечённость [5]. Лежащая в основе резолюции Общая модель агрессии (General Aggression Model, GAM) К. Андерсона и Б. Бушмана основывается на теории научения через наблюдение А. Бандуры и теорию скриптов Р. Хьюсмана. GAM по-прежнему остаётся более широко известной по сравнению с альтернативной моделью катализатора (Catalyst Model) К. Фергюсона (одного из активных критиков резолюции APA), рассматривающей в качестве предикторов агрессивного поведения генетические и семейные факторы и отводящей медиуму насилию роль внешнего образца, не влияющего на вероятность совершения реального акта агрессии [6]. В последние годы усиление аргументации обеих сторон достигается за счёт реализации более трудоёмких исследовательских схем, таких как лонгитюдные исследования [7, 8], мета-анализы [9, 10], а также включения в дискуссию авторов из стран Азии, где сосредоточена значительная часть активных геймеров [11, 12]. При этом, однако, сохраняются такие фундаментальные проблемы, как отсутствие надёжных, достоверных и этичных способов измерения агрессивного поведения в лабораторных условиях [6], трудность оценки долгосрочных последствий видеоигровой деятельности [13], влияние различных форм предвзятости в отношении публикаций (publication bias), например, нежелание авторов или издателей публиковать работы с нулевыми или не соответствующими их убеждениям результатами (при этом критике подвергаются обе стороны дискуссии) [14, 15]. Количество, качество и типы работ, опровергающих связь агрессивных игр и насилия (напр., [7, 9, 13]), или подтверждающих её наличие (напр., [8, 10]), сопоставимы, что отчасти препятствует продвижению дискуссии. Формирование единой точки зрения усложняет появление работ, демонстрирующих зависимость выводов исследования от методов анализа данных. Так, в работе 2021 года авторы использовали два разных метода анализа одних и тех же данных и показали, что с их помощью можно получить противоположенные выводы. Модель регрессии с динамическими фиксированными эффектами показала устойчивое снижение вербальной и физической агрессии у игроков с большим стажем компьютерной игры, в то

время как модель регрессии с одновременными фиксированными эффектами свидетельствовала о росте этих показателей агрессии [12].

В связи этим все более актуальным представляется перенос фокуса внимания с попыток прямого измерения агрессивного поведения и агрессивности как личностной черты геймеров на смежные характеристики, что может способствовать уточнению уже установленных связей и поиску альтернативных интерпретаций, способных снять имеющиеся противоречия. Так, представляют интерес работы, увязывающие различные аспекты агрессивного поведения с мотивационными особенностями компьютерных игроков, в частности — соревновательной мотивацией [11] и мотивацией достижения [16]. Более выраженные агрессивные тенденции также обнаруживаются у людей с выраженными «темными чертами» личности [17], наиболее изученными среди которых являются черты «Темной Триады»: нарциссизм (чрезмерное ощущение собственной значимости), макиавеллизм (отношение к людям как к средству, склонность к манипулированию другими) и психопатия (неспособность эмпатично, с теплотой относиться к чужим проблемам и переживаниям). Черты «Темной Триады» также выступают значимым предиктором аддикций в целом и компьютерной игровой зависимости в частности [18]. Последняя также иногда рассматривается в качестве самостоятельного предиктора агрессивного поведения геймеров [19].

Как и в случае с агрессивными компьютерными играми, статус компьютерной игровой зависимости в психологии и медицине неоднозначен. С одной стороны, значимость — это проблемы неоднократно подчёркивалась авторитетными учёными. С другой, впервые официальное признание зависимость от видеоигр приобрела лишь в 2013 году с выходом пятого издания Диагностического и статистического руководства по психическим расстройствам (DSM-5), включающим зависимость от онлайн игр в качестве «состояния, нуждающиеся в дальнейшем исследовании», что инициировало научную дискуссию с участием десятков учёных [20]. Новый виток обсуждений породило включение патологического гейминга (Gaming Disorder) в одиннадцатый пересмотр Международной классификации болезней и проблем, связанных со здоровьем Всемирной организации здравоохранения (МКБ-11), официально вступивший в силу 1 января 2022 года [21]. При этом многие авторы продолжают ставить под сомнение необходимость выделения компьютерной игровой зависимости как самостоятельного диагноза, в том числе опасаясь патологизации и стигматизации геймеров [22].

Среди других методологических проблем исследования компьютерной игровой зависимости выделяют отсутствие общепринятых методик и критериев оценки, различия симптомов расстройства, выделяемых в МКБ-11, DSM-5 и других исследовательских моделях [23], неоднозначность данных о распространении игрового расстройства (от 0,7% до 27,5% игроков) [24], коморбидность видеигровой зависимости с депрессией, тревожностью, другими поведенческими и химическими зависимостями, обсессивно-компульсивным и другими расстройствами. Последнее не только актуализирует проблему постановки дифференциального диагноза, но и ставит вопрос о причинно-следственных связях между зависимостью от видеоигр и психологическим неблагополучием [25]. В качестве факторов риска возникновения компьютерной игровой зависимости также называется широчайший диапазон характеристик психологического, социального, демографического и медицинского характера. Одни лучше изучены и фигурируют в большом числе исследований: мотивация эскапизма (желание «убежать» в виртуальный мир от проблем в реальности) [26], низкая самооценка [27], сниженный социальный и эмоциональный интеллект [26, 28], импульсивность [28, 29]. Другие, например, дисфункция родительской семьи и пережитый в детстве кибербуллинг, только начинают привлекать внимание исследователей [30]. Отдельные публикации широко обсуждают риск компьютерной игровой зависимости в связи с определенными жанрами игр и их содержанием [31]. В частности, наиболее аддиктогенными жанрами нередко называют ролевые игры (RPG и их многопользовательский онлайн-вариант — MMORPG),

предполагающие погружение игрока в виртуальный мир с отыгрыванием роли своего персонажа [32], а также игры-«стрелялки» («шутеры»), привлекательность которых связывают с высокой мотивационной вовлеченностью и многопользовательским соревновательным характером игр [31, 32].

Таким образом, современное состояние исследований агрессии и компьютерной игровой зависимости у геймеров характеризуется большим объемом накопленных эмпирических данных по каждой из тем в сочетании с ограниченным количеством работ, направленных на изучение связей между зависимостью от видеоигр и агрессией, а также смежных явлений. Изучение последних, однако, могут позволить снять имеющиеся противоречия или предложить альтернативные интерпретации. В рамках данной работы мы решили подробнее изучить один из таких аспектов, связанный с явлением легитимизированной агрессии [33].

2. Исследование связи легитимизированной агрессии с компьютерной игровой зависимостью и предпочитаемыми жанрами видеоигр

2.1. Постановка проблемы эмпирического исследования

Во введении мы рассмотрели актуальные проблемы исследования связи компьютерных игр, содержащих насилие, с агрессивным поведением, а также компьютерной игровой зависимостью. При этом, однако, в отечественной и зарубежной литературе практически без внимания остаётся аспект установок в отношении агрессии и её допустимости. Представление о легитимизированном насилии играет значимую роль в теории скриптов Р. Хьюсмана, выступающей в качестве одной из предпосылок GAM, лежащей в основе значительно числа исследований агрессивных компьютерных игр [6, 8, 34]. Под легитимным насилием и легитимной агрессией подразумеваются формы поведения, являющиеся агрессивными по своей сути, не только не осуждаемые в обществе, но и рассматриваемые им как социально желательные, поощряемые или допустимые для достижения целей [33, 35]. Агрессивные видеоигры, по мнению многих авторов, также являются социально-допустимым способом реализации агрессивных тенденций [36], т.е. специфической формой легитимизированного насилия. При этом, однако, отсутствует единое представление о том, как подобные формы реализации агрессивных тенденций сказываются на вероятности совершения социально опасных агрессивных действий в будущем. Одни авторы придерживаются точки зрения о «сбросе агрессии» через видеоигры, что приводит к временному снижению уровня агрессивных тенденций [12, 36]. Другие указывают на обратную тенденцию и рискованность «сброса агрессии» в точки зрения дальнейшего поведения [6, 8, 12]. Работы С. Н. Ениколопова, посвящённые легитимизированной агрессии также указывают на связь восприятия агрессии как допустимой с ростом девиантной, т.е. недопустимой, неодобряемой агрессии и насилия. В частности, показатели легитимной агрессии оказались значимо положительно связаны с агрессией как личностной чертой, а также историей совершения насильственных преступлений [33], что перекликается с дискуссией вокруг агрессивных видеоигр.

В связи с этим, нас заинтересовала возможность проверки следующих эмпирических гипотез, основанных на анализе научной литературы:

- увлечённые игроки в видеоигры характеризуются более высоким уровнем легитимизации агрессии, в частности — в сфере воспитания, личного опыта и СМИ;
- увлечённые игроки в видеоигры, предпочитающие агрессивные компьютерные игры (в частности, жанра «шутер») характеризуются более высокими показателями легитимизации агрессии по сравнению с игроками, предпочитающими другие жанры;
- выраженность симптомов компьютерной игровой зависимости положительно связана с легитимизированной агрессией и предпочтением игр жанров РПГ и «шутер».

2.2. Методики исследования

Исследование проводилось онлайн с использованием сервиса Google Forms, перед заполнением анкеты респондентам предоставлялась форма добровольного информированного согласия на участие в исследовании и обработку данных в обезличенном виде, соответствующая принципам Хельсинской Декларации.

В исследовании использовались следующие методики.

(1) Анкета для сбора социо-демографических данных, а также особенностей игрового поведения; в частности, респонденты в свободной форме указывали предпочитаемые игровые жанры, а также количество часов, еженедельного проводимых в видеоиграх.

(2) Опросник ЛА-44 (Опросник Легитимизированной агрессии) С. Н. Ениколопова и Н.П. Цибульского, состоящий из 44 утверждений о допустимости тех или иных форм агрессии и насилия в обществе, оцениваемых по шкале от 1 до 7, где 1 — «абсолютно не согласен», 7 — «абсолютно согласен». Опросник измеряет 6 показателей: интегральный показатель легитимизированной агрессии, отражающий степень отношения респондента к различным формам агрессивного поведения как приемлемым и оправданным и 5 шкал легитимизации агрессии в разных сферах жизни. А именно: (1) в личном опыте; (2) в политической сфере; (3) в спорте; (4) в СМИ; (5) в сфере воспитания [33].

(3) Авторский опросник видеоигровой зависимости VGAS, в обновлённой версии, состоящей из 24 утверждений об особенностях видеоигрового опыта и поведения, оцениваемых по 5-ти балльной шкале, где 1 — «Совсем не похоже на меня», 5 — «Очень на меня похоже». Психометрические характеристики данной версии опросника оценивались на выборке в 1468 человек, при этом значения Альфа Кронбаха для всей шкалы составило $\alpha = 0,886$, что соответствует хорошему показателю надёжности. Факторный анализ позволяет выделить 7 субшкал, измеряющих различные проявления и симптомы видеоигровой зависимости (проблемы с контролем игрового времени; мотивационный приоритет игр; конфликты с близкими из-за игр и т.д.), однако данное исследование задействует только интегральный показатель как общую степень выраженности симптомов видеоигровой зависимости. На предыдущих этапах разработки и валидации опросника VGAS [37] в рамках оценки его конструктивной валидности исследовались корреляции опросника и его шкал с опросником SLC-90-R (Симптоматический опросник Л. Дерогатиса в адаптации Н. В. Тарабриной), шкалой Интернет зависимости Чен в адаптации В. Л. Малыгина и К. А. Феклисова и опросником «Темная Дюжина» (краткий опросник черт Темной Триады в адаптации Т. В. Корниловой, С. А. Корнилова, М. А. Чумаковой). Значимые связи между игровой зависимостью по VGAS, ключевыми симптомами психологического неблагополучия, шкалами Интернет-зависимости, а также шкалами Макиавеллизма и Психопатии опросника «Тёмная дюжина» указывают на сходство измеряемых VGAS показателей с показателями игровой зависимости, полученными другими авторами (напр., [18]), а также соответствуют теоретическим представлениям о характере данного состояния и его сочетании с другими психопатологическими симптомами. Подробная публикация с подробным описанием опросника VGAS, его психометрических характеристик и оценок надёжности и валидности субшкал на данный момент готовится к публикации.

Для статистической обработки данных исследования использовалось следующее программное обеспечение: MS Excel; IBM SPSS Statistics ver. 23; jamovi 2.3.21.

2.3. Выборка исследования

Всего было получено 953 ответа, 3 из которых были исключены как недостоверные (нереалистичные демографические данные; отсутствие вариативности в ответах на методики, например, все ответы на все вопросы — 5 или 1). Таким образом, итоговая выборка составила 950 человек в возрасте 16-55 лет ($M = 20,65$; $SD = 4,67$; $Me = 19$), среди них 858 мужчин и 92 женщины, все — игроки в компьютерные игры, с разным уровнем игровой активности и предпочитаемыми игровыми жанрами. В связи с поставленными

задачами исследования, на основании жанровых предпочтений респондентов были выделены три группы сравнения: игроки, предпочитающие игры жанра «стрелялка» (shooter, «шутер»), $N = 328$; РПГ (role-play game, ролевая игра), $N = 222$; оставшиеся ($N = 400$) назвали в качестве предпочитаемых другие жанры видеоигр (стратегии, гонки, и др.).

Статистика по разным странам показывает различную представленность женщин среди компьютерных игроков, которая для большинства западных стран стремится к 50/50, однако, согласно свежим данным, ВЦИОМ, в России мужчины играют в видеоигры в 2,6 раза чаще женщин (34% и 13% опрошенной аудитории соответственно) [2]. Исследование Quantic Foundry 2017 года показывает, что среди игроков в различные виды РПГ процент женской аудитории варьирует от 20% («экшн»-РПГ) до 36% (ММО РПГ в жанре «высокое фэнтези»), среди игроков в «шутеры» - 4%-7% [38]. В нашем исследовании женщины составили 7,6% ($n = 25$) игроков в «шутеры», 14,8% ($n = 33$) игроков в РПГ и 8,2% ($n = 33$) игроков, предпочитающих другие жанры. Таким образом, состав выборки по полу не уравниён, однако близок к репрезентативному для исследуемой группы.

Оценка уровня регулярной игровой активности в рамках данного исследования осуществлялась по параметру «количество часов в неделю, уделяемых игре в видеоигры на постоянной основе». Были выделены три группы респондентов: игра менее 10 часов в неделю ($N = 91$); от 10 до 40 часов в неделю ($N = 231$) и более 40 часов в неделю ($N = 628$). При этом, однако, все респонденты, принявшие участие в исследовании, независимо от уровня еженедельной игровой активности, являются регулярными пользователями видеоигр, т.е. геймерами.

2.4. Результаты и обсуждение

Для оценки взаимосвязей показателей легитимизированной агрессии и выраженности зависимости от видеоигр был применён корреляционный анализ Пирсона. Общий балл видеоигровой зависимости по шкале VGAS продемонстрировал значимые положительные связи со всеми шкалами опросника ЛА-44: $\rho = 0,256$ для интегрального показателя; $\rho = 0,181$ для шкалы легитимизации агрессии в личном опыте; $\rho = 0,176$ для легитимизации агрессии в политической сфере; $\rho = 0,262$ для легитимизации агрессии в спорте; $\rho = 0,212$ для легитимизации агрессии в СМИ; $\rho = 0,227$ для легитимизации агрессии в сфере воспитания. Для всех приведённых коэффициентов уровень значимости $p < 0,001$. При этом все шкалы опросника легитимизации агрессии также значимо положительно коррелируют между собой, что согласуется с данными, представленными авторами опросника [33]. Полученные корреляционные связи находятся в диапазоне от 0,176 до 0,262, что является достаточной слабой степенью связи. Однако аналогичные слабые величины эффектов характерны для многих (если не большинства) исследований агрессивности игроков в компьютерные игры (что активно обсуждается учёными, напр. [9, 15]), так как агрессивное поведение и агрессивность представляют собой сложные, обусловленные множеством факторов явления.

Насколько нам известно, ранее исследований легитимизации агрессии в контексте компьютерной игровой и Интернет-зависимости не проводилось, однако существует достаточное число исследований, включая свежий метаанализ [19], показывающих положительную связь между компьютерной игровой зависимостью и агрессией, измеряемой опросными методами (наиболее распространённой шкалой для этого является Опросник уровня агрессивности Басса-Перри, ВРАQ). Некоторые авторы рассматривают агрессивные тенденции как фактор риска возникновения компьютерной игровой зависимости [39]. Предполагаемый механизм может заключаться в негативном опыте социальных отношений у людей с более выраженными агрессивными тенденциями, из-за чего они более склонны обращаться к компьютерным играм как к средству преодоления одиночества. В работе, посвящённой «Темной Триаде» личностных черт, М. Гриффитс отмечает, что социальные сети и видеоигры предоставляют безопасную возможность для удовлетворения антисоциальных тенденций и позволяют избегать негативных последствий

за проявления грубости, жестокости или обмана [18]. Примечательно также, что исследования агрессии у компьютерных игроков, не связанные с видеоигровой зависимостью, демонстрируют гораздо менее устойчивые результаты (напр., в исследовании Э. Пшибыльского [40], также использовавшего ВРАQ для оценки уровня личностной агрессивности у подростков, не выявлено связей между игровым поведением, в т.ч. предпочтением игр с агрессивным содержанием, и агрессией как личностной чертой). Таким образом, связь видеоигровой зависимости с агрессивным поведением в меньшей степени вызывает дискуссии среди учёных, нежели связь агрессии с видеоигровой активностью, и считается относительно установленной. В одной из прошлых работ мы уже рассматривали эту связь в контексте личностной импульсивности [41], как одного из возможных предикторов видеоигровой зависимости и вероятного индикатора особенностей нейробиологической регуляции, характерных для зависимых компьютерных игроков [8, 28]. Данное исследование обращается к более рациональному аспекту агрессивности: легитимизированная агрессия (также демонстрирующая значимые положительные связи с личностной агрессивностью, в частности, измеренной ВРАQ [33]) отражает представления человека о допустимости или социальной желательности тех или иных форм агрессии и насилия, и носит в значительной степени социально-приобретённый характер [35].

Далее, для оценки связи предпочитаемых игровых жанров с легитимизацией агрессии и выраженностью симптомов видеоигровой зависимости был проведён непараметрический однофакторный дисперсионный анализ Уэлча. Для опросника ЛА-44 значимые различия были получены по трём шкалам: легитимизация агрессии в личном опыте ($p = 0,013$); легитимизация агрессии в спорте ($p < 0,001$); легитимизация агрессии в СМИ ($p = 0,002$). Содержательно, эти шкалы опросника ЛА-44 отражают следующие установки: легитимизация агрессии в личном опыте описывает положительное отношение к решению конфликтов с помощью физического насилия, одобрительное отношение и интерес к оружию; легитимизация агрессии в спорте связана с предпочтением более жестоких и кровавых спортивных зрелищ, например, одобрением собачьих боев и более жестоких правил соревнований; легитимизация агрессии в СМИ отражает предпочтение жестоких и натуралистичных медиа, будь то демонстрация насилия в художественных фильмах или новостных сводках. Для всех трех шкал наибольшие баллы были набраны респондентами из группы, предпочитающей компьютерные игры жанра «шутер», средние значения и стандартные отклонения приведены в таблице.

Апостериорный тест Геймса-Хауэлла показывает, что во всех трех случаях значимые различия отличают именно игроков, предпочитающих шутеры от двух других подвыборок (уровни значимости во всех случаях $p < 0,05$). Значимые различия между игроками в РПГ и теми, кто предпочитает игры других жанров не выявлены. При этом необходимо отметить, что авторами опросника ЛА-44 не приводится статистика о том, какие показатели по шкалам стоит считать высокими [33]. Относительно средних баллов, которые можно набрать по каждой из шкал, выборка исследования демонстрирует достаточно низкие показатели легитимизированной агрессии в целом (менее одного процента выборки набрали более половины допустимых баллов), однако 72% выборки игроков набрали более половины возможных баллов по шкале легитимизация агрессии в личном опыте, и 54% — более половины баллов по шкале легитимизация агрессии в СМИ. В целом эти результаты можно проинтерпретировать следующим образом: легитимизация агрессии в целом не выражена у игроков в видеоигры, однако в отдельных сферах установки на оправдание насилия представлены, при этом они демонстрируют определенную жанровую специфику. Так, более 70% выборки видеоигроков считают оправданным физическое насилие по отношению к обидчику в реальной жизни и придерживаются позиции «око за око», при этом наиболее высокие показатели одобрения данных установок характерны для игроков в видеоигры жанра «шутер», что может быть связано с более агрессивным характером подобных игр, но также и с интересом к огнестрельному оружию, входящем в шкалу легитимизации агрессии в личном опыте ЛА-44, и являющимся атрибутом игр-«стрелялок».

Достаточно высокие показатели легитимизации агрессии в СМИ также сочетаются с содержательной стороной «шутеров» - зачастую такие игры включают реалистичное изображение насилия, что согласуется с содержанием этой шкалы. Что касательно легитимизации агрессии в спорте, более высокие баллы игроков в «шутеры» по этой шкале, вероятно также отражают интерес к характеристикам данного игрового контента (графическое изображение насилия), а также соревновательному характеру подобных игр. «Шутеры» являются одним из жанров, широко представленных в соревновательном гейминге (киберспорте), что может свидетельствовать об их большем сходстве со спортивными соревнованиями.

Таблица. Описательные статистики по шкалам опросника ЛА-44 в зависимости от предпочитаемого игрового жанра

Шкалы ЛА-44	Жанровые предпочтения		
	РПГ (n = 222)	Шутеры (n = 328)	Другое (n = 400)
(1) Легитимизация агрессии в личном опыте*	M = 36,2 SD = 10,13	M = 38,2 SD = 8,96	M = 36,4 SD = 9,69
(2) Легитимизация агрессии в политической сфере	M = 37,7 SD = 11,28	M = 37,9 SD = 11,1	M = 37,2 SD = 10,01
(3) Легитимизация агрессии в спорте*	M = 12,5 SD = 4,43	M = 14,3 SD = 4,43	M = 13,2 SD = 4,58
(4) Легитимизация агрессии в СМИ*	M = 35 SD = 8,31	M = 37,1 SD = 7,1	M = 35,6 SD = 8,08
(5) Легитимизация агрессии в сфере воспитания	M = 16,1 SD = 6,12	M = 15,8 SD = 5,96	M = 15,9 SD = 5,77
Интегральный показатель легитимизированной агрессии	M = 69,8 SD = 16,13	M = 72,2 SD = 15,11	M = 70,3 SD = 15,25

Примечание: * — различия значимы согласно критерию Уэлча

Для общего показателя шкалы компьютерной игровой зависимости VGAS значимые различия между игроками, предпочитающими различные жанры видеоигр, не выявлены, хотя отмечается тенденция к повышению показателей у игроков в компьютерные игры жанра «шутер» ($p = 0,063$; средний балл $M = 60,17$ против $M = 58,21$ у игроков РПГ и $M = 58,23$ для других жанров). Значимые различия также получены для четырех из семи субшкал опросника VGAS, по трем из них повышение баллов отмечается у группы игроков в «шутеры». Данные факторы отражают различные аспекты мотивационно и эмоциональной вовлеченности в компьютерную игру, что согласуется с данными о больше мотивационной привлекательности игр-«стрелялок» и роли характерного для них соревновательного компонента в формировании компьютерной игровой зависимости [11], однако эти данные нуждаются в дальнейшем осмыслении.

Игроки с разным уровнем видеоигровой активности (проводящие за игрой разное количество часов в неделю) в данном исследовании не различались по уровню выраженности у них показателей легитимизированной агрессии, однако различались по уровню выраженности показателей видеоигровой зависимости по опроснику VGAS — более активные игроки демонстрировали более выраженные признаки зависимости ($p < 0,01$ для однофакторного дисперсионного анализа Уэлча и всех попарных сравнений с помощью апостериорного теста Геймса-Хауэлла).

3. Выводы и ограничения

Гипотезы исследования подтвердились частично. Полученные данные не позволяют однозначно оценить уровень легитимизации агрессии у игроков в видеоигры как высокий. Напротив, по большинству шкал опросника ЛА-44 участники исследования получили

баллы ниже средних значений, за исключением шкалы легитимизация агрессии в личном опыте. Однако именно эта шкала в наибольшей степени отражает базовые установки по отношению к опасным ситуациям, возникающим в реальной жизни, что перекликается с представлениями сторонников GAM о функционировании агрессивных поведенческих скриптов [8]. В частности, авторы модели указывают, что агрессивные видеоигры формируют у игроков нормативные убеждения об агрессии и фантазии о том, чтобы проявлять физическое насилие в личных отношениях [8]. Это, однако, не позволяет судить о реальном поведении компьютерных игроков, как о более или менее агрессивном по сравнению с другими людьми. Автор опросника ЛА-44 С. Н. Ениколопов отмечает, что наиболее тревожными с точки зрения совершения реальных насильственных действия являются высокие баллы по шкалам легитимизации насилия в личном опыте, воспитании (у мужчин), СМИ (у женщин) и спорте, а также интегральный показатель легитимизированной агрессии [33]. Из этих показателей значения выше среднего были продемонстрированы геймерами только по шкалам личного опыта и СМИ, а интегральный показатель легитимизации агрессии в выборке можно оценить как низкий. При этом значимо более высокие баллы по шкалам легитимизации агрессии в личном опыте, СМИ и спорте набрали игроки в «шутеры», что согласуется с нашей второй гипотезой и представлением о «шутерах» как о наиболее агрессивном жанре видеоигр. Выраженность компьютерной игровой зависимости значимо положительно коррелирует со всеми шкалами легитимизированной агрессии, однако, данные о связи жанровых предпочтений с зависимостью смешанные. Таким образом, третья гипотеза подтверждается частично.

Несмотря на то, что в работе были получены значимые результаты, необходимо отметить и ряд ограничений. Во-первых, опросник видеоигрой зависимости VGAS на данный момент не полностью валидизирован, в частности, не проведена оценка нормативных значений на клинической выборке, что будет сделано в будущем. В связи с этим невозможно оценить процент зависимых респондентов в выборке геймеров. Во-вторых, несмотря на интерес, который представляет собой конструкт легитимизированной агрессии, количество эмпирических исследований по данной теме, в частности, с использованием опросника ЛА-44 С. Н. Ениколопова и Н. П. Цибульского весьма ограничено, что затрудняет сопоставление полученных результатов с данными других работ. В-третьих, несмотря на большой объем собранной выборки, в ней мало респондентов женского пола, что частично объясняется демографическими характеристиками исследуемой группы, но в то же время не позволяет уделить внимание гендерным аспектам легитимизированной агрессии и видеоигровой зависимости. В-четвертых, жанровые классификации компьютерных игр ограниченно применимы для нужд психологических исследований, так как они не учитывают индивидуального разнообразия игровой мотивации геймеров, своеобразие многих популярных видеоигр, объединяющих характеристики нескольких жанров сразу, специфику реальных игровых предпочтений, где ключевым аспектом может вступать не только игровой жанр, но и режим игры, сеттинг, сюжет или характеристики главного героя компьютерной игры. Наконец, как и многие другие работы, посвященные проблеме агрессивных компьютерных игр и их связи с теми или иными проявлениями агрессии в поведении, мыслях и установках геймеров, величина эффектов, полученных в данном исследовании, является довольно слабой, что обуславливается как многообразием проявлений агрессии, так и ограничениями применения психодиагностического инструментария в форме опросников, а также сложностью учёта в формате массового онлайн-опроса некоторых аспектов игровой деятельности (например, игрового контекста или мотивации).

Авторы благодарят выпускницу Сеченовского университета Медаковскую Диану Дмитриевну за неоценимую помощь в сборе данных для данного исследования.

Литература

- [1] Number of Gamers Worldwide 2021/2022: Demographics, Statistics, and Predictions // FinancesOnline, 2021. URL: <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/> (дата обращения: 02.04.2023).
- [2] Стоп игра?! Проблемы российского онлайн-гейминга // ВЦИОМ, 2022. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/stop-igra-problemy-rossiiskogo-onlain-geiminga> (дата обращения: 05.04.2023).
- [3] Богачева Н. В. Проблема установления причинно-следственных связей в киберпсихологии в контексте психологических особенностей игроков в компьютерные игры // Государство и граждане в электронной среде. Выпуск 1 (Труды XX Международной объединённой научной конференции «Интернет и современное общество», IMS-2017, Санкт-Петербург, 21–23 июня 2017 г. Сборник научных статей). СПб.: Университет ИТМО, 2017. С. 315-327. URL: <https://ojs.itmo.ru/index.php/SCEE/article/view/882> (дата обращения: 01.04.2023).
- [4] Williams D., Martins N., Consalvo M., Ivory J.D. The virtual census: representations of gender, race and age in video games // *New Media & Society*. 2009. Vol. 11. P. 815-834. DOI: 10.1177/1461444809105354.
- [5] APA Resolution on Violent Video Games // American Psychological Association, 2020. URL: <https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf> (дата обращения: 12.04.2023).
- [6] Ferguson C. J., Rueda S. M., Cruz A. M., Ferguson D. E., Fritz S., Smith S. M. Violent Video Games and Aggression // *Criminal Justice and Behavior*. 2008. Vol. 35. P. 311-332. DOI: 10.1177/0093854807311719.
- [7] Ferguson C. J., Wang J. C. K. Aggressive Video Games are Not a Risk Factor for Future Aggression in Youth: A Longitudinal Study // *Journal of Youth and Adolescence*. 2019. Vol. 48. P. 1439–1451. Doi: 10.1007/s10964-019-01069-0.
- [8] Gentile D. A., Choo H., Liau A., Sim T., Li D., Fung D., Khoo, A. Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study // *Pediatrics*. 2011. Vol. 127. No. 2. e319–e329. DOI: 10.1542/peds.2010-1353.
- [9] Ferguson C. J., Copenhaver A., Markey, P. Reexamining the Findings of the American Psychological Association's 2015 Task Force on Violent Media: A Meta-Analysis // *Perspectives on psychological science: a journal of the Association for Psychological Science*. 2020. Vol. 15. No. 6. P. 1423–1443. DOI: 10.1177/1745691620927666.
- [10] Anderson C. A., Shibuya A., Ihori N., Swing E.L., Bushman B.J., Sakamoto A., Rothstein H. R., Saleem M. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review // *Psychological bulletin*. 2010. Vol. 136. No. 2. P. 151–173. DOI: 10.1037/a0018251.
- [11] Zhang X., Liu C., Wang L., Piao Q. Effects of Violent and Non-violent Computer Video Games on Explicit and Implicit Aggression // *Journal of software*. 2010. Vol. 5. No. 9. P. 1014–1021. DOI: 10.4304/jsw.5.9.1014-1021.
- [12] Lee E. J., Kim H. S., Choi S. Violent Video Games and Aggression: Stimulation or Catharsis or Both? // *Cyberpsychology, behavior and social networking*. 2021. Vol. 24. No. 1. P. 41–47. DOI: 10.1089/cyber.2020.0033.
- [13] Kühn S., Kugler D., Schmalen K., Weichenberger M., Witt C., Gallinat J. Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study // *Molecular Psychiatry*. 2019. Vol. 24. No. 8. P. 1220-1234. DOI: 10.1038/s41380-018-0031-7.
- [14] Markey P. Finding the Middle Ground in Violent Video Game Research: Lessons from Ferguson // *Perspectives on Psychological Science*. 2015. Vol. 10. P. 667-670. DOI: 10.1177/1745691615592236.
- [15] Bushman B. J., Anderson C. A. Solving the Puzzle of Null Violent Media Effects // *Psychology of Popular Media*. 2023. Vol. 12. No. 1. P. 1-9. DOI: 10.1037/ppm0000361.

- [16]Lemercier-Dugarin M., Romo L., Tijus C., Zerhouni O. “Who Are the Cyka Blyat?” How Empathy, Impulsivity, and Motivations to Play Predict Aggressive Behaviors in Multiplayer Online Games // *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 2021. Vol. 24. No. 1. P. 63-69. DOI:10.1089/cyber.2020.0041 doi:10.1089/cyber.2020.0041.
- [17]Allen J., Ash S., Anderson C. Who finds media violence funny? Testing the effects of media violence exposure and dark personality traits // *Psychology of Popular Media*. 2021. Vol. 11. P. 35-46. DOI: 10.1037/ppm0000296.
- [18]Kircaburun K, Griffiths M. D. The dark side of internet: Preliminary evidence for the associations of dark personality traits with specific online activities and problematic internet use // *Journal of Behavioral Addictions*. 2018. Vol. 7. No. 4. P. 993-1003. DOI: 10.1556/2006.7.2018.109.
- [19]Li S., Wu Z., Zhang Y., Xu M., Wang X., Ma X. Internet gaming disorder and aggression: A meta-analysis of teenagers and young adults // *Frontiers in Public Health*. 2023. Vol. 11. Article 1111889. DOI: 10.3389/fpubh.2023.1111889.
- [20]Griffiths M. D., van Rooij A. J., Kardefelt-Winther D., Starcevic V., Király O., Pallesen S., Müller K., Dreier M., Carras M., Prause N., King D. L., Aboujaoude E., Kuss D. J., Pontes H. M., Lopez Fernandez O., Nagygyorgy K., Achab S., Billieux J., Quandt T., Carbonell X., ... Demetrovics Z. Working towards an international consensus on criteria for assessing internet gaming disorder: a critical commentary on Petry et al. (2014) // *Addiction (Abingdon, England)*. 2016. Vol. 111. No. 1. P. 167–175. DOI: 10.1111/add.13057.
- [21]Aarseth E., Bean A. M., Boonen H., Colder Carras M., Coulson M., Das D., Deleuze J., Dunkels E., Edman J., Ferguson C.J., Haagsma M. C., Helmersson Bergmark K., Hussain Z., Jansz J., Kardefelt-Winther D., Kutner L., Markey P., Nielsen R. K. L., Prause N., Przybylski A., ... Van Rooij A. J. Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal // *Journal of behavioral addictions*. 2017. Vol. 6. No. 3. P. 267–270. DOI: 10.1556/2006.5.2016.088.
- [22]van Rooij A. J., Ferguson C. J., Colder Carras M., Kardefelt-Winther D., Shi J., Aarseth E., Bean A.M., Bergmark K.H., Brus A., Coulson M., Deleuze J., Dullur P., Dunkels E., Edman J., Elson M., Etchells P.J., Fiskaali A., Granic I., Jansz J., Karlsen F., ... Przybylski A.K. A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution // *Journal of behavioral addictions*. 2018. Vol. 7. No. 1. P. 1–9. DOI: 10.1556/2006.7.2018.19.
- [23]Ferguson C. J., Coulson M. C., Barnett J. A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems // *Journal of psychiatric research*. 2011. Vol. 45. No. 12. P. 1573-1578. DOI: 10.1016/j.jpsychires.2011.09.005.
- [24]Mihara S., Higuchi S. Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature // *Psychiatry and Clinical Neurosciences*. 2017. Vol. 71. No. 7. P. 425-444. DOI: 10.1111/pcn.12532.
- [25]González-Bueso V., Santamaría J.J., Fernández D., Merino L., Montero E., Jiménez-Murcia S., del Pino-Gutiérrez A., Ribas J. Internet Gaming Disorder in Adolescents: Personality, Psychopathology and Evaluation of a Psychological Intervention Combined with Parent Psychoeducation // *Frontiers in Psychology*. 2018. Vol. 9. Article 787. DOI: 10.3389/fpsyg.2018.00787.
- [26]Wang Y., Liu M., Nogueira O. Prevalence and Risk Factors of Internet Gaming Disorder Under the COVID-19 Pandemic Among University Students in Macao // *SAGE Open Nursing*. 2023. Vol. 9. Article 237796082311581. DOI: 10.1177/23779608231158158.
- [27]von der Heiden J. M., Braun B., Müller K. W., Egloff B. The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning // *Frontiers in Psychology*. 2019. Vol. 10. Article 1731. DOI: 10.3389/fpsyg.2019.01731.
- [28]Мальгин В. Л., Хомерики Н. С., Антоненко А. А. Индивидуально-психологические свойства подростков как факторы риска формирования интернет-зависимого поведения // *Медицинская психология в России*. 2015. Т. 1. № 30. С. 7. URL:

- http://www.medpsy.ru/mprj/archiv_global/2015_1_30/nomer10.php?ysclid=lgjwl9twnc104832533 (дата обращения: 10.04.2023).
- [29]Blinka L., Škařupová K., Mitterova K. Dysfunctional impulsivity in online gaming addiction and engagement // *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*. 2016. Vol. 10. DOI: 10.5817/CP2016-3-5.
- [30]Bussone S., Trentini C., Tambelli R., Carola V. Early-Life Interpersonal and Affective Risk Factors for Pathological Gaming // *Frontiers in Psychiatry*. 2020. Vol. 11. Article 423. DOI: 10.3389/fpsy.2020.00423.
- [31]Kim D., Nam J. K., Keum C. Adolescent Internet gaming addiction and personality characteristics by game genre // *PLoS ONE*. 2022. Vol. 17. No. 2. Article e0263645. DOI: 10.1371/journal.pone.0263645.
- [32]Na E., Choi I., Lee T. H., Lee H., Rho M. J., Cho H., Jung D. J., Kim D. J. The influence of game genre on Internet gaming disorder. // *Journal of Behavioral Addictions*. 2017. Vol. 6. No. 2. P. 248-255. DOI: 10.1556/2006.6.2017.033.
- [33]Ениколопов С.Н., Цибульский Н.П. Изучение взаимосвязи легитимизации насилия и склонности к агрессивным формам поведения // *Психологическая наука и образование*. 2008. Т. 13. № 1. С. 90–98.
- [34]Bushman, B. J., Huesmann, L. R. Twenty-Five Years of Research on Violence in Digital Games and Aggression Revisited // *European Psychologist*. 2014. Vol. 19. No. 1. P. 47-55. DOI: 10.1027/1016-9040/a000164.
- [35]Султанова А.Н., Чут У.Ю., Бусыгина Г.А., Сажина Д.А., Митенко А.А., Карпотенко Я.Е. Особенности агрессивного поведения у лиц, легитимизирующих агрессию // *Reflexio*. 2020. Т. 13 № 2. С. 79–92. DOI: 10.25205/2658-4506-2020-13-2-79-92.
- [36]Olson C.K., Kutner L.A., Warner D.E. The Role of Violent Video Game Content in Adolescent Development // *Journal of Adolescent Research*. 2008. Vol. 23. No. 1. P. 55–75. DOI:10.1177/0743558407310713.
- [37]Epishin V., Bogacheva N., Medakovskaya D. Further Validation of Russian Video Game Addiction Scale (VGAS) // *Annual Review of CyberTherapy and Telemedicine*. 2021. Vol. 19. P. 35-39.
- [38]Beyond 50/50: Breaking Down the Percentage of Female Gamers by Genre // *Quantic Foundry*. URL: <https://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/> (дата обращения: 12.04.2023).
- [39]Yuh J. Aggression, social environment, and internet gaming addiction among Korean adolescents // *Social Behavior and Personality: an international journal*. 2018. Vol. 46. P. 127–38. DOI: 10.2224/sbp.6664.
- [40]Przybylski A., Weinstein N. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: Evidence from a registered report // *Royal Society Open Science*. 2019. Vol. 6. Article 171474. DOI: 10.1098/rsos.171474.
- [41]Bogacheva N., Alekseeva A. Aggression, Impulsiveness and Gaming Motivation in Young Adult Video Gamers: An Empirical Study // *CEUR Workshop Proceedings: IMS 2021 - International Conference "Internet and Modern Society"*, June 24-26, 2021, St. Petersburg, Russia. 2021. Vol. 3090. P. 391-401.

Legitimized Aggression in Relation to Video Game Addiction and Genre Preferences of Active Video Game Players

N. V. Bogacheva, V. E. Epishin

I.M. Sechenov First Moscow State Medical University (Sechenov University)

The relationship between violent video games and real-life aggression, as well as video game addiction, have been among the most controversial issues in modern video game research in

cyberpsychology over the past 30 years. Recently, more and more evidence suggest that these topics should be considered in the broader context of video game player's motivation and personality. Genre characteristics of video games should also be taken into consideration. Some aspects, however, remain practically unseen by researchers. Based on the analysis of the literature, it seemed relevant to explore the relationship between video game addiction and aggressive video games through the construct of legitimized aggression. The latter reflects attitudes about the social acceptability of violence in various spheres of life. Hypotheses were put forward about the connection between legitimized aggression and video game addiction, as well as the preference for video games of the "shooter" genre.

The study sample consisted of 950 video game players aged 16-55 ($M = 20.65$; $SD = 4.67$; $Me = 19$), 858 men and 92 women, with different levels of gaming activity and genre preferences. Among them, 328 preferred shooters, 222 - role-playing video games (RPGs), and 400 - video games of other genres (strategy games, racing, etc.). Along with a survey containing socio-demographic questions and questions about video game preferences, respondents completed the Legitimized Aggression Questionnaire (LA-44) by S.N. Enikolopov and N.P. Tsebulsky, as well as our new video game addiction questionnaire VGAS (Video Game Addiction Scale). Correlation analysis (Pearson's ρ) showed significant positive relationships of all LA-44 scales with video game addiction. A one-way analysis of variance (Welch's test) found that shooter video game players had significantly higher levels of legitimization of aggression in the areas of personal experience, media, and sports. At the same time, indicators of the legitimization of aggression among video game players in this study was found to be generally low, with the exception of the legitimization of aggression in personal experience sub-scale. The latter can indirectly confirm the General Aggression Model (GAM), a popular western model that explains the influence of media violence (including that in video games) on the formation of aggressive behavioral scripts, however, the study does not allow us to state that video game players are aggressive, regardless of their gaming preferences.

Keywords: gamers, video game players, video games, gaming disorder, video game addiction, aggression, trait aggression, legitimized aggression, video game genres, cyberpsychology

Reference for citation: Bogacheva N. V., Epishin V. E. Legitimized Aggression in Relation to Video Game Addiction and Genre Preferences of Active Video Game Players // Information Society: Education, Science, Culture and Technology of Future. Vol. 7 (Proceedings of the XXVI International Joint Scientific Conference «Internet and Modern Society», IMS-2023, St. Petersburg, June 26–28, 2023). — St. Petersburg: ITMO University, 2024. P. 231–246. DOI: 10.17586/2587-8557-2024-7-231-246

Reference

- [1] Number of Gamers Worldwide 2021/2022: Demographics, Statistics, and Predictions // FinancesOnline, 2021. URL: <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/> (accessed date: 02.04.2023).
- [2] Stop igra?! Problemy rossijskogo onlajn-gejminga [Stop Game?! Problems of the Russian online-gaming] // WCIOM, 2022. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/stop-igra-problemy-rossiiskogo-onlain-gejminga> (accessed date: 05.04.2023). (In Russian).
- [3] Bogacheva N.V. The problem of causality in cyberpsychology in the context of video games players` psychological characteristics // Gosudarstvo i graždane v èlektronnoj srede. Volume 1 (Trudy XX Meždunarodnoj ob`edinennoj naučnoj konferencii «Internet i sovremennoe obšestvo», IMS-2017, Saint Petersburg, June 21–23, 2017). SPb: ITMO University, 2017. P. 315-327. URL: <https://ojs.itmo.ru/index.php/SCEE/article/view/882> (accessed date: 01.04.2023) (In Russian).

- [4] Williams D., Martins N., Consalvo M., Ivory J.D. The virtual census: representations of gender, race and age in video games // *New Media & Society*. 2009. Vol. 11. P. 815-834. DOI: 10.1177/1461444809105354.
- [5] APA Resolution on Violent Video Games // American Psychological Association, 2020. URL: <https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf> (дата обращения: 12.04.2023).
- [6] Ferguson C.J., Rueda S.M., Cruz A.M., Ferguson D.E., Fritz S., Smith S.M. Violent Video Games and Aggression // *Criminal Justice and Behavior*. 2008. Vol. 35. P. 311-332. DOI: 10.1177/0093854807311719.
- [7] Ferguson C.J., Wang J.C.K. Aggressive Video Games are Not a Risk Factor for Future Aggression in Youth: A Longitudinal Study // *Journal of Youth and Adolescence*. 2019. Vol. 48. P. 1439–1451. Doi: 10.1007/s10964-019-01069-0.
- [8] Gentile D.A., Choo H., Liau A., Sim T., Li D., Fung D., Khoo, A. Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study // *Pediatrics*. 2011. Vol. 127. No. 2. e319–e329. DOI: 10.1542/peds.2010-1353.
- [9] Ferguson C.J., Copenhaver A., Markey, P. Reexamining the Findings of the American Psychological Association's 2015 Task Force on Violent Media: A Meta-Analysis // *Perspectives on psychological science: a journal of the Association for Psychological Science*. 2020. Vol. 15. No. 6. P. 1423–1443. DOI: 10.1177/1745691620927666.
- [10] Anderson C.A., Shibuya A., Ihori N., Swing E.L., Bushman B.J., Sakamoto A., Rothstein H.R., Saleem M. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review // *Psychological bulletin*. 2010. Vol. 136. No. 2. P. 151–173. DOI: 10.1037/a0018251.
- [11] Zhang X., Liu C., Wang L., Piao Q. Effects of Violent and Non-violent Computer Video Games on Explicit and Implicit Aggression // *Journal of software*. 2010. Vol. 5. No. 9. P. 1014-1021. DOI: 10.4304/jsw.5.9.1014-1021.
- [12] Lee E.J., Kim H.S., Choi S. Violent Video Games and Aggression: Stimulation or Catharsis or Both? // *Cyberpsychology, behavior and social networking*. 2021. Vol. 24. No. 1. P. 41–47. DOI: 10.1089/cyber.2020.0033.
- [13] Kühn S., Kugler D., Schmalen K., Weichenberger M., Witt C., Gallinat J. Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study // *Molecular Psychiatry*. 2019. Vol. 24. No. 8. P. 1220-1234. DOI: 10.1038/s41380-018-0031-7.
- [14] Markey P. Finding the Middle Ground in Violent Video Game Research: Lessons from Ferguson // *Perspectives on Psychological Science*. 2015. Vol. 10. P. 667-670. DOI: 10.1177/1745691615592236.
- [15] Bushman B.J., Anderson C.A. Solving the Puzzle of Null Violent Media Effects // *Psychology of Popular Media*. 2023. Vol. 12. No. 1. P. 1-9. DOI: 10.1037/ppm0000361.
- [16] Lemercier-Dugarin M., Romo L., Tijus C., Zerhouni O. “Who Are the Cyka Blyat?” How Empathy, Impulsivity, and Motivations to Play Predict Aggressive Behaviors in Multiplayer Online Games // *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 2021. Vol. 24. No. 1. P. 63-69. DOI:10.1089/cyber.2020.0041 doi:10.1089/cyber.2020.0041.
- [17] Allen J., Ash S., Anderson C. Who finds media violence funny? Testing the effects of media violence exposure and dark personality traits // *Psychology of Popular Media*. 2021. Vol. 11. P. 35-46. DOI: 10.1037/ppm0000296.
- [18] Kircaburun K, Griffiths M.D. The dark side of internet: Preliminary evidence for the associations of dark personality traits with specific online activities and problematic internet use // *Journal of Behavioral Addictions*. 2018. Vol. 7. No. 4. P. 993-1003. DOI: 10.1556/2006.7.2018.109.
- [19] Li S., Wu Z., Zhang Y., Xu M., Wang X., Ma X. Internet gaming disorder and aggression: A meta-analysis of teenagers and young adults // *Frontiers in Public Health*. 2023. Vol. 11. Article 1111889. DOI: 10.3389/fpubh.2023.1111889.

- [20] Griffiths M.D., van Rooij A.J., Kardefelt-Winther D., Starcevic V., Király O., Pallesen S., Müller K., Dreier M., Carras M., Prause N., King D.L., Aboujaoude E., Kuss D.J., Pontes H.M., Lopez Fernandez O., Nagygyorgy K., Achab S., Billieux J., Quandt T., Carbonell X., ... Demetrovics Z. Working towards an international consensus on criteria for assessing internet gaming disorder: a critical commentary on Petry et al. (2014) // *Addiction* (Abingdon, England). 2016. Vol. 111. No. 1. P. 167–175. DOI: 10.1111/add.13057.
- [21] Aarseth E., Bean A.M., Boonen H., Colder Carras M., Coulson M., Das D., Deleuze J., Dunkels E., Edman J., Ferguson C.J., Haagsma M.C., Helmersson Bergmark K., Hussain Z., Jansz J., Kardefelt-Winther D., Kutner L., Markey P., Nielsen R.K.L., Prause N., Przybylski A., ... Van Rooij A.J. Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal // *Journal of behavioral addictions*. 2017. Vol. 6. No. 3. P. 267–270. DOI: 10.1556/2006.5.2016.088.
- [22] van Rooij A.J., Ferguson C.J., Colder Carras M., Kardefelt-Winther D., Shi J., Aarseth E., Bean A.M., Bergmark K.H., Brus A., Coulson M., Deleuze J., Dullur P., Dunkels E., Edman J., Elson M., Etchells P.J., Fiskaali A., Granic I., Jansz J., Karlsen F., ... Przybylski A.K. A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution // *Journal of behavioral addictions*. 2018. Vol. 7. No. 1. P. 1–9. DOI: 10.1556/2006.7.2018.19.
- [23] Ferguson C.J., Coulson M.C., Barnett J. A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems // *Journal of psychiatric research*. 2011. Vol. 45. No. 12. P. 1573-1578. DOI: 10.1016/j.jpsychires.2011.09.005.
- [24] Mihara S., Higuchi S. Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature // *Psychiatry and Clinical Neurosciences*. 2017. Vol. 71. No. 7. P. 425-444. DOI: 10.1111/pcn.12532.
- [25] González-Bueso V., Santamaría J.J., Fernández D., Merino L., Montero E., Jiménez-Murcia S., del Pino-Gutiérrez A., Ribas J. Internet Gaming Disorder in Adolescents: Personality, Psychopathology and Evaluation of a Psychological Intervention Combined with Parent Psychoeducation // *Frontiers in Psychology*. 2018. Vol. 9. Article 787. DOI: 10.3389/fpsyg.2018.00787.
- [26] Wang Y., Liu M., Nogueira O. Prevalence and Risk Factors of Internet Gaming Disorder Under the COVID-19 Pandemic Among University Students in Macao // *SAGE Open Nursing*. 2023. Vol. 9. Article 237796082311581. DOI: 10.1177/23779608231158158.
- [27] von der Heiden J.M., Braun B., Müller K. W., Egloff B. The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning // *Frontiers in Psychology*. 2019. Vol. 10. Article 1731. DOI: 10.3389/fpsyg.2019.01731.
- [28] Malygin V. L., Khomeriki N. S., Antonenko A. A. Individually-psychological qualities of adolescents as risk-factors for development of internet-addictive behaviour // *Medicinskaâ psihologiâ v Rossii*. 2015. No. 1(30). P. 7. URL: <http://mprj.ru> (accessed date: 10.04.2023). (In Russian).
- [29] Blinka L., Škařupová K., Mitterova K. Dysfunctional impulsivity in online gaming addiction and engagement // *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*. 2016. Vol. 10. DOI: 10.5817/CP2016-3-5.
- [30] Bussone S., Trentini C., Tambelli R., Carola V. Early-Life Interpersonal and Affective Risk Factors for Pathological Gaming // *Frontiers in Psychiatry*. 2020. Vol. 11. Article 423. DOI: 10.3389/fpsyg.2020.00423.
- [31] Kim D., Nam J. K., Keum C. Adolescent Internet gaming addiction and personality characteristics by game genre // *PLoS ONE*. 2022. Vol. 17. No. 2. Article e0263645. DOI: 10.1371/journal.pone.0263645.
- [32] Na E., Choi I., Lee T. H., Lee H., Rho M. J., Cho H., Jung D. J., Kim D. J. The influence of game genre on Internet gaming disorder. // *Journal of Behavioral Addictions*. 2017. Vol. 6. No. 2. P. 248-255. DOI: 10.1556/2006.6.2017.033.

- [33] Enikolopov S. N., Tsebulsky N. P. Research on the Connection between Legitimization of Violence and Tendency towards Aggressive Behaviour // *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie* [Psychological Science and Education]. 2008. Vol. 13. No. 1. P. 90–98. (In Russian).
- [34] Bushman, B. J., Huesmann, L. R. Twenty-Five Years of Research on Violence in Digital Games and Aggression Revisited // *European Psychologist*. 2014. Vol. 19. No. 1. P. 47–55. DOI: 10.1027/1016-9040/a000164.
- [35] Sultanova A. N., Chut U. Yu., Busygina G. A., Sazhina D. A., Mitenko A. A., Karpotenko Y. E. Features of Aggressive Behaviour in Persons Legitimizing Aggression // *Reflexio*. 2020. Vol. 13. No. 2. P. 79–92. DOI: 10.25205/2658-4506-2020-13-2-79-92. (In Russian).
- [36] Olson C.K., Kutner L.A., Warner D.E. The Role of Violent Video Game Content in Adolescent Development // *Journal of Adolescent Research*. 2008. Vol. 23. No. 1. P. 55–75. DOI:10.1177/0743558407310713.
- [37] Epishin V., Bogacheva N., Medakovskaya D. Further Validation of Russian Video Game Addiction Scale (VGAS) // *Annual Review of CyberTherapy and Telemedicine*. 2021. Vol. 19. P. 35–39.
- [38] Beyond 50/50: Breaking Down the Percentage of Female Gamers by Genre // *Quantic Foundry*. URL: <https://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/> (accessed date: 12.04.2023).
- [39] Yuh J. Aggression, social environment, and internet gaming addiction among Korean adolescents // *Social Behavior and Personality: an international journal*. 2018. Vol. 46. P. 127–38. DOI: 10.2224/sbp.6664.
- [40] Przybylski A., Weinstein N. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: Evidence from a registered report // *Royal Society Open Science*. 2019. Vol. 6. Article 171474. DOI: 10.1098/rsos.171474.
- [41] Bogacheva N., Alekseeva A. Aggression, Impulsiveness and Gaming Motivation in Young Adult Video Gamers: An Empirical Study // *CEUR Workshop Proceedings: IMS 2021 - International Conference "Internet and Modern Society"*, June 24–26, 2021, St. Petersburg, Russia. 2021. Vol. 3090. P. 391–401.