

Компьютерные игры в жизни подростков, получающих профессионально-техническое образование

Гребень Н.Ф.

Республиканский научно-практический центр психического здоровья
(ГУ «РНПЦ ПЗ»), г. Минск, Республика Беларусь
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4272-0108>
e-mail: strekosa@tut.by

Агеенкова Е.К.

Академия последиplomного образования, г. Минск, Республика Беларусь
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7589-3884>
e-mail: ageenkova@hst.ru

Мотивы геймерства и возможные его последствия, которые дает процесс виртуальной игры, были определены на первом этапе исследования при использовании метода фокус-групп. На втором этапе исследования, в котором участвовали подростки, получающие профессионально-техническое образование, с помощью метода анкетирования выявлены основные психологические и социальные составляющие их увлечения компьютерными играми. Установлено, что в исследуемой выборке среди перечня виртуальных активностей, лидируют компьютерные игры. Частотный анализ ответов подростков на вопрос «Какую пользу вы видите в компьютерных играх?» данной анкеты указал на доминирование следующих их вариантов: играя, они интересно проводят время; общаются с друзьями; развивают такие умственные способности как внимание, память, логическое мышление. Наименее значимы мотивами игры являются: восполнение чувства одиночества; зарабатывание денег; воплощение в роль любимого героя и создание образа. В результате частотного анализа ответов на вопрос анкеты «Какую форму жизнедеятельности человека нарушают компьютерные игры?» было установлено, что большинство наших респондентов имеют слабое представление об их негативных последствиях. При этом только 13,5 % подростков не видят альтернатив компьютерным играм. Для большинства же подростков общение со сверстниками, совместное времяпрепровождение может быть предпочтительным по отношению к компьютерным играм.

Ключевые слова: компьютерные игры, предпочтения, мотивы, позитивные и негативные последствия игры, подростки, получающие профессионально-техническое образование

Для цитаты: Гребень Н.Ф., Агеенкова Е.К. Компьютерные игры в жизни подростков, получающих профессионально-техническое образование //

Цифровая гуманитаристика и технологии в образовании (ДНТЕ 2023): сб. статей IV Международной научно-практической конференции. 16–17 ноября 2023 г. / Под ред. В.В. Рубцова, М.Г. Сороковой, Н.П. Радчиковой. М.: Издательство ФГБОУ ВО МГППУ, 2023. 460–475 с.

Введение

Информационные технологии и прогрессирующее компьютерное производство, как отмечает С.Т. Посохова с соавт., стали основополагающими процессами так называемых постиндустриальных обществ [8, с. 16]. Эти цивилизационные перемены затронули не только взрослое население, но и в большей степени детей и подростков. Так Г.У. Солдатова с соавторами в своем исследовании отметили существенное повышение уровня интенсивности использования Интернета за в период с 2009–2019 гг. [9; 10].

Однако Интернет и социальные сети выступают при этом средой, содержащей «множественные неуправляемые риски» и могут сформировать какой-либо нежелательный паттерн поведения [3, с. 2; 11, с. 54; 12]. А.В. Микляева и С.А. Безгодова обнаружили взаимосвязь снижения успеваемости учащихся 8–9 классов с ростом интенсивности использования Интернета для общения [7, с. 169]. Н.В. Жукова обратила внимание на влияние использования сети Интернет на снижение моторной активности детей [3]. В ряде работ опубликованы факты негативных последствий пребывания в виртуальной реальности для психического здоровья подростков, которые связаны с такими социальными проблемами как кибербуллинг, интернет-мошенничество, агрессивный онлайн-контент [9, с. 8–9].

В качестве одной из наиболее серьезных проблем, связанных с распространением Интернета в обыденной жизни, многие авторы называют интернет-зависимость, как один из видов психических расстройств. Так, А.Ю. Егоров, описал две формы интернет-аддикции, где специфическое патологическое использование Интернета представляет собой зависимость от какой-либо специфической функции Интернета, а генерализованное патологическое использование Интернета – неспециализированное, многоцелевое избыточное пользование им, включающее проведение большого количества времени в сети без ясной цели [2]. При этом А.Ю. Егоров выделяют еще один важный аспект интернет-аддикции, который способен повлиять на становление следующих форм девиантного поведения: соблазнение детей на совершение непристойных действий; доступ к порнографии; контент-сайты с деструктивным

содержанием; увлечение сетевыми играми с насилием, что повышает агрессивность детей [2].

Последний аспект вызывает тревогу в широких кругах общест-венности, и в научных публикациях появился ряд публикаций о необходимости выявления и дифференциации рисков в области информационной безопасности детей. Так, Е.В. Конева и С.В. Си-монова считают, что необходимо на правовой основе запрещать или ограничивать доступ к определенным видам информации детям в соответствии с их возрастом и с учетом особенностей социальной среды несовершеннолетних [4].

Среди наиболее проблемных интернет-аддикций чаще всего рас-сматриваются компьютерные игры. Н.В. Жукова со ссылкой на за-рубежные публикации отмечает, что опасность онлайн-игр кроется в том, что они стали легким и «эффективным» способом снятия пси-хологического напряжения, получения удовольствия, т.к. популяр-ные игры, разрабатываются с захватывающими приключенческими сюжетами, харизматичными героями, красивой графикой и музы-кой [3, с. 4]. В связи с этим они стали особенно популярными среди детей и подростков.

Однако современное общество не может отказаться от тех цивили-зационных возможностей, которые предоставляет человечеству как в целом компьютерные технологии и Интернет, так и компью-терные игры в частности.

Актуальность исследования роли компьютерных игр в жизни со-временной молодежи обусловлена несколькими факторами. Во-пер-вых, оно имеет общественное значение, т.к. данное игровое увлече-ние занимает заметное место среди одного из видов поведенческих расстройств – нехимических зависимостей. Ряд авторов указывает на значимость данной проблемы с позиций фундаментальных наук, отмечая, что на социальной арене появилось качественно новое по-коление, полностью погруженное в цифровую среду и обладающее специфической ментальностью [9].

Целью данного исследования было изучение роли компьютер-ных игр в жизни подростков, получающих профессионально-техни-ческой образование на основе общего базового образования.

Особенности исследуемой группы, заключаются в том, что чаще всего это учащиеся с невысокой учебной успеваемостью, которые не смогли хорошо адаптировать к существующей образовательной системе. В исследуемой группе есть дети с трудностями обуче-ния, с нарушениями поведения, но в основном это нормотипичные подростки, демотивированные учиться или просто стремящиеся

к физическому труду. Данная выборка была определена с учетом того, что многие из этих подростков могут относиться к группе риска в плане развития игровой компьютерной аддикции.

Методы

Исследование проходило в два этапа. На первом этапе Е.К. Агеенковой был проведен опрос 3-х фокус-групп [1] студентов 1-х курсов гуманитарных факультетов ряда вузов. С целью выявления мотивов и ресурсов увлеченности компьютерными играми современными подростками перед участниками фокус-групп был поставлен вопрос «Какую пользу вы видите в компьютерных играх?». А для выявления представлений о негативных последствиях увлеченности компьютерными играми обсуждался вопрос «Какую форму жизнедеятельности человека нарушают компьютерные игры?». Всего в исследовании приняли участие 86 человек. Уже в третьей группе ответы респондентов повторялись, в связи с чем было прекращено проведение дальнейших фокус-групп.

Полученные в ходе реализованных фокус-групп ответы были обобщены, структурированы и вошли в анкету, разработанную Н.Ф. Гребень и Е.К. Агеенковой, и направленную на изучение роли компьютерных игр в жизни подростков.

На втором этапе исследования учащимся первого и второго курсов колледжа, получающих профессионально-техническое образование было предложено ответить на вопросы разработанной анкеты. В исследовании приняли участие 171 подросток, среди которых 156 юношей (91,2 %) и 15 девушек (8,8 %). Средний возраст – $16,33 \pm 1,05$ лет. Большинство из них проживают в больших городах (областные центры, преимущественно г. Минск) – 130 (76 %) человек, в небольших городах – 30 (17,5 %) в сельской местности – 11 (6,5 %). Средний балл их учебной успеваемости составил $5,58 \pm 0,96$. Анкетирование подростков осуществлялось с применением онлайн-сервиса «Google Forms». Участие в исследовании носило добровольный характер с предварительным ознакомлением участников анкетирования с целью исследования и получением от них устного согласия. Статистическая обработка данных осуществлялась с использованием пакета статистических программ SPSS 17.0.

Результаты исследования

Согласно полученным данным (рис. 1), наиболее часто персональный компьютер или гаджет подростки используют с целью поиграть в компьютерные игры, что характерно для 67,8 % респон-

дентов. 62,2 % опрошенных отдают предпочтение просмотру сериалов, фильмов; 50,9 % – посещению социальных сетей. Далее следуют такие активности как посещение сайтов по интересам (33,9 %), веб-серфинг (21,6 %) и посещение сайтов, где можно заработать (21,1 %).



Рис. 1. Сферы интересов подростков при использовании персональных компьютеров, гаджетов

Частотный анализ ответов подростков на вопрос анкеты о наиболее востребованных жанрах компьютерных игр выявил следующий рейтинг их популярности (рис. 2): экшн, файтинги предпочитают 103 подростка (60,2 %); стратегии – 81 (47,4 %), стимуляторы, игры-тренажеры – 57 (33,3 %); аркады, ролевые игры – 50 (29,2 %); логические игры – 37 (21,6 %); квесты – 35 (20,5 %). При этом 6 человек (3,5 %) ответили, что не играют, 1 (0,6 %) – «у меня нет компьютера». Несколько человек указали свои варианты: игры на выживание – 4 (2,4 %), песочница – 3 (1,8 %), шутеры (стрелялки, которые часто относят к экшн) – 3 (1,8 %) и 22 (13,1 %) подростка указали названия конкретных игр.

Ответы на вопрос «Тратили ли вы когда-нибудь деньги на платные игры?», распределились так: 52 % учащихся колледжа ответили, что тратили деньги на платные игры, 48 %, что не тратили. Отметим, что наши респонденты еще не имеют постоянного заработка, в том числе и стипендии.

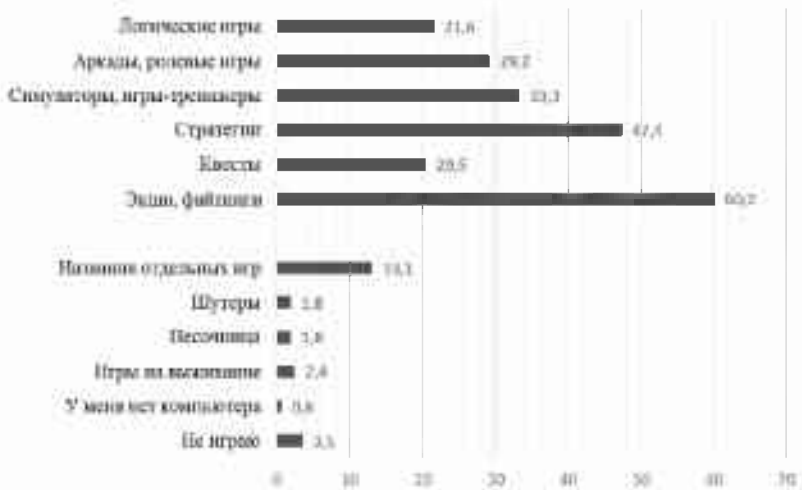


Рис. 2. Наиболее востребованные жанры компьютерных игр среди подростков

Мотивы геймерства и те ресурсы, которые дает процесс виртуальной игры, у подростков достаточно разнообразные (табл. 1). В большей степени подростки играют в компьютерные игры, потому что: 1) играя, они интересно проводят время; 2) общаются с друзьями; 3) развивают умственные способности (внимание, память, логическое мышление...). Также значимыми выступают такие мотивы как отдых от учебы и повседневных дел; получение положительных эмоций: радость, веселье, интерес...; получение эстетического наслаждения (хороший видеоряд, красивая графика...); нравиться сам процесс игры; расслабление; развитие коммуникативных навыков. Наименее значимы мотивами игры являются: 1) восполнение чувства одиночества; 2) зарабатывание денег; 3) воплощение в роль любимого героя и создание образа.

Таблица 1

Мотивы и ресурсы увлеченности компьютерными играми (%)

№	Мотивы и ресурсы	Нет, это не про меня	Частично так	Да, это так
1	Расслабляюсь	11,1	47,4	41,5
2	Отвлекаюсь от проблем	24	40,9	35,1

№	Мотивы и ресурсы	Нет, это не про меня	Частично так	Да, это так
3	Развиваю умственные способности (внимание, память, логическое мышление...)	11,1	35,1	53,8
4	Развиваю коммуникативные навыки	9,9	50,9	39,2
5	Развиваю практические ролевые навыки (управленца, водителя, инженера, военного стратега...)	17	43,9	39,2
6	Я удовлетворяю свои потребности в достижении, выигрыше, победе	15,8	50,9	33,3
7	Общаюсь с друзьями	9,9	31	59,1
8	Познаю мир	15,8	49,7	34,5
9	Интересно провожу время	7	32,2	60,8
10	Сбрасываю негативные эмоции, агрессивную энергию	23,4	38,6	38
11	Восполняю чувство одиночества	52,6	33,3	14
12	Могу воплотиться в роль любимого героя, создать себе образ	46,8	28,1	25,1
13	Получаю положительные эмоции: радость, интерес, веселье...	7	42,1	50,9
14	Завожу новые знакомства, новых друзей	21,1	40,4	38,6
15	Чтобы заработать денег или определенные бонусы	48,5	36,3	15,2
16	Хочу и люблю играть	13,5	43,9	42,7
17	Мне нравится чувствовать себя частью команды	13,5	48,5	38
18	Проявляю героические черты и другие качества характера, которые не задействованы в реальной жизни	35,7	46,8	17,5
19	Познаю и лучше понимаю работу компьютера, программного обеспечения	15,2	46,8	38
20	Получаю эстетическое наслаждение (хороший видеоряд, красивая графика...)	10,5	45,6	43,9
21	Отдых от учебы, повседневных дел	9,9	38,6	51,5

При постановке данного исследования нам было важно узнать, насколько сами подростки осознают возможные негативные последствия от чрезмерной увлеченности гаджетами. В результате

частотного анализа ответов на вопрос анкеты «Какую форму жизнедеятельности человека нарушают компьютерные игры?» удалось установить, что большинство наших респондентов имеют слабое представление об их негативных последствиях (табл. 2).

Таблица 2

Негативные последствия от увлеченности компьютерными играми (%)

№	Жизненные трудности и нарушения здоровья	Нет, это не про меня	Частично так	Да, это так
1	Ухудшилась учебная успеваемость	76	21,1	2,9
2	Ухудшилось зрение	65,5	25,1	9,4
3	Ухудшилась осанка, появились проблемы с позвоночником	72,5	20,5	7
4	Появилось чувство недосыпания, усталость	75,4	17,5	7
5	Стало меньше реального общения	83	12,9	4,1
6	Нарушения личной гигиены (чистота тела, одежды, обуви...)	94,2	4,1	1,8
7	Потеря времени	76	18,1	5,8
8	Потеря денег	85,4	11,7	2,9
9	Конфликты с родителями на почве увлеченности играми	86,5	10,5	2,9
10	Рост раздражительности, агрессивности, когда запрещают играть	89,5	8,8	1,8
11	Трудности в установлении контактов со сверстниками в повседневной жизни	89,5	8,8	1,8
12	Потеря себя, нереализация своих истинных потребностей и желаний	88,3	8,8	2,9
13	Детское поведение, нежелание взрослеть	85,4	11,1	3,5
14	Трудности в формировании профессиональных навыков	89,5	9,4	1,2

Так, пристрастие к компьютерным играм только 9,4 % подростков связывают с нарушениями зрения, 7 % – с нарушением сна, 7 % – с ухудшением осанки. Несколько менее значимыми вредными по-

следствиями для них являются: потеря времени (5,8 %), уменьшение реального общения (4,1 %), детское поведение, нежелание взрослеть (3,8 %). При этом, большинство подростков считает, что увлеченность компьютерными играми практически не мешает им соблюдать личную гигиену, устанавливать контакты со сверстниками в оффлайн режиме, не влияет на рост раздражительности, агрессивности при запрете со стороны взрослых, не препятствует формированию профессиональных навыков.

В качестве альтернативы компьютерным играм подростки рассматривают (рис. 3), прежде всего, времяпрепровождение в кругу друзей-сверстников (беседы, чаепитие, совместные прогулки...) (62 %). Далее по значимости следуют посещение тренажерного зала, занятия спортом (50,3 %); на третьей позиции – частичная трудовая занятость, приносящая доход (44,4 %).



Рис. 3. Альтернативы компьютерным играм глазами подростков

Для некоторых молодых людей альтернативой может выступать занятия в секциях и кружках по интересам (30,4 %), посещение культурных мероприятий (выставки, концерты, театры...) (16,4 %), танцы, дискотеки (15,8 %). В нашей выборке встречаются и такие подростки, которые не готовы ни на что «променять» компьютерные игры (13,5 %). Среди открытых ответов были обозначены следующие виды деятельности: просмотр аниме, езда на мотоцикле, секс, шопинг, создание моделей, мотокросс, рыбалка, настольные игры, чтение книг.

Обсуждение

Как показало наше исследование, среди активностей, связанных с гаджетами и персональными компьютерами, игры занимают первое место в жизнедеятельности подростков, получающих профессионально-техническое образование. Именно игру, а не учебу следует рассматривать как ведущий вид деятельности, который в тоже время тесно связан с общением со сверстниками. Обусловлено ли это популярностью компьютерных игр как формы проведения досуга, либо инфантилизацией подрастающего поколения, трудно сказать однозначно. Но не следует упускать из виду и тот факт, что выборку составили подростки, которые имели трудности обучения или адаптации в общеобразовательной школе. Для них сам процесс учебной деятельности сопряжен преимущественно с негативными эмоциями. Возможно, это и подталкивает этих подростков к пребыванию в той реальности, где они могут чувствовать себя хорошо.

С учетом жанра игры наибольшей популярностью среди опрошенных подростков пользуются так называемые экшн, файтинги, (шутеры/«стрелялки»). К таким же результатам пришла и белорусская исследовательница Е.И. Медведская, которая установила, что младшие подростки (10–12 лет) также чаще предпочитают экшн, что характерно и для взрослых людей [6]. Это игры от первого лица, проходящие под девизом: «Убей их всех» (англ. «shoot them up»). Чем больше убил, тем больше заработал бонусов. С одной стороны, это игры, требующие активных действий, сосредоточения внимания. Они тренируют быстроту реакции, мелкую моторику, свойства внимания. С другой стороны, эти игры тесно сопряжены с виртуальным насилием, агрессией, жестокостью, индивидуализмом.

Исследователи-гуманитарии уже несколько десятилетий «держат на прицеле» проблему взаимосвязи увлеченности компьютерными играми агрессивного содержания с насилием в реальном мире. Однако такие игры, на наш взгляд, также могут являться и социально приемлемой формой разрядки психического напряжения, накопившейся агрессии, и тогда они выступают своего рода средством регуляции эмоционального состояния. Преобладание в выборке юношей может указывать и на то, что данные игры предоставляют им возможность проявлять свою маскулинность, символически проходить процесс инициации, адресованный к данному возрастному периоду. Не случайно, на втором месте по привлекательности оказались игры-стратегии, которые позволяют воплотиться в роль создателя/управленца/полководца, почувствовать свое величие

создавая цивилизации, завоевывая миры, что также является проявлением мужского начала. К тому же уже имеются сведения, что в современных конфликтах для ведения военных действий привлекаются геймеры. Соответственно, если в реальной жизни проявление архаичной маскулинности затруднено и не востребовано, то в виртуальном мире это актуализируется.

Для того, чтобы объективно оценить степень вовлеченности в компьютерные игры подростков, нам необходимо понимать мотивы, которые ими движут. Как выяснилось, для большинства подростков игровая компьютерная деятельность – это, прежде всего, возможность интересно провести время. Последнее следует рассматривать в сопоставлении с теми видами деятельности, в которые включены подростки. В первую очередь, это касается учебы, которая занимает большую половину дня учащегося, и вряд ли оценивается ими как интересное занятие.

Вопреки мнению, что погруженность в виртуальную реальность препятствует развитию коммуникативных навыков, построению межличностных отношений, наше исследование показало, что посредством компьютерных игр подростки общаются друг с другом. Да, это иная форма общения, которая расширяет границы доступности собеседника, снимает некоторые этические барьеры (что не всегда хорошо), но и в тоже время стимулирует к коммуникации.

Также подростки связывают свою увлеченность компьютерными играми с развитием когнитивных процессов, коммуникативных навыков. Однако, насколько и где в дальнейшем это применимо в их жизни, требует отдельного изучения. И что еще необходимо понимать, погружение в виртуальную игру для современных подростков – это возможность отдыха, расслабления, получения положительных эмоций, эстетического наслаждения, которые социально приемлемы и культивируются в современном мире. В таком случае встает вопрос: «Забирая у подростка игру, что мы можем предложить взамен?».

Несмотря на рассмотренную выше пользу от компьютерных игр, некоторые подростки способны критически оценивать свою увлеченность играми и связанные с ней негативные последствия. Понятно, если такой же вопрос был задан родителям, то «краски бы сгустились». Но понимание самими подростками данной проблемы, имеет большую ценность. Чаще в исследованиях поднимается вопрос о влиянии компьютерных игр на ментальное здоровье. Нами же установлено, что в большей степени страдает физическое здоровье – это зрение и нарушения опорно-двигательного аппарата, на-

рушение режима сна и отдыха, недосыпания. Последнее может приводить к нарушениям психического здоровья. Среди других негативных последствий увлеченности компьютерными играми, любопытно то, что многие подростки указали как причину – нежелание взрослеть. Предполагаем, что данная причина связана не столько со стремлением остаться в состоянии детства, сколько с нежеланием быть похожими на взрослых. Это своего рода реакция эмансипации, которую А.Е. Личко обозначил как реакцию «высвобождения из-под влияния, из-под опеки старшего поколения» [5, с. 90].

Определенный оптимизм при рассмотрении данной проблемы внушает тот факт, что только 13,5 % подростков не видят альтернатив компьютерным играм. Для большинства же подростков общение со сверстниками, совместное времяпрепровождение может быть предпочтительным по отношению к компьютерным играм. Это еще раз подтверждает позицию отечественной психологии о ведущем виде психической деятельности в подростковом возрасте – интимно-личностное общение со сверстниками (по Д.Б. Эльконину). Схожей точки зрения придерживался и А.Е. Личко, который считал, что одной из ведущих подростковых реакций является реакция группирования, связанная с «тягой к формированию неформальных групп из своих сверстников» [5, с. 91]. Поэтому в современных реалиях группы подростков часто можно видеть в торговых центрах, или других общественных местах, которые, как правило не предназначены для такого рода собраний.

Заключение

Проведенное исследование позволяет прийти к пониманию того, что компьютерные игры – это неотъемлемая и значимая часть жизни современных подростков, преимущественно мужского пола, получающих профессионально-техническое образование. Процесс игры для подростка выполняет функцию саморегуляции психического состояния – это расслабление, отдых, удовольствие, положительные эмоции. Также значимыми мотивами выступают: повод и форма общения, развитие способностей, связанных с переработкой информации, получение эстетических переживаний, развитие практических ролевых навыков.

Наибольший интерес у подростков вызывают игры с элементами борьбы, насилия, что в большей степени сопряжено с проявлениями у юношей маскулинности, которая не реализуется в реальном современном мире.

Имеющиеся у подростков нарушения как здоровья, так и повседневной жизнедеятельности указывают на наличие в выборке

молодых людей рисков формирования игрового расстройства. Такие подростки не должны быть предоставлены сами себе. Основным способом совладания с проблемой чрезмерной увлеченности компьютерными играми подростками мужского пола следует рассматривать не запрет процесса игры, а психообразование и создание условий для занятий по интересам, в особенности – локаций для безопасного совместного времяпрепровождения в кругу сверстников.

Литература

1. *Белановский С.А.* Метод фокус-групп. М.: Магистр, 1996. 272 с.
2. *Егоров А.Ю.* Нехимические зависимости. СПб: Речь, 2007. 190 с.
3. *Жукова Н.В.* Взаимосвязь проблемного использования Интернета, индивидуально-психологических особенностей структуры темперамента и субъективного психологического благополучия у старших подростков // Психологические исследования. 2021. Т. 14, № 80, 43 с. URL: <http://psystudy.ru> (дата обращения: 12.06.2023).
4. *Конева Е.В., Симонова С.В.* Правовые и психологические основания определения информации, причиняющей вред здоровью и развитию детей // Вестник Ярославского государственного университета им. П.Г. Демидова. Серия Гуманитарные науки. 2022. Том 16. № 3 (61). С. 436–445. DOI: 10.18255/1996-5648-2022-3-436-445.
5. *Личко А.Е.* Характер, темперамент и их аномалии // Актуальные вопросы медицинской психологии. Ленинград: Ленинградский научно-исследовательский психоневрологический институт им. В.М. Бехтерева, 1974. – С. 74–102 с.
6. *Медведская Е.И.* Любимые компьютерные игры наших детей и их последствия [Электронный ресурс] // Детский правовой портал URL: <https://mir.pravo.by/edu/internet-i-rebenok/computegame/?ysclid=lik8bggeg5486743247> (дата обращения: 18.06.2023).
7. *Микляева А.В., Безгодова С.А.* Академическая успеваемость школьников с разным опытом цифровой социализации // Развитие личности в условиях цифровизации образования: от начальной к высшей школе. Материалы Всероссийской научной конференции с международным участием. Елец: Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина, 2020. С. 167–172.
8. *Посохова С.Т., Извеков А.И., Изотова М.Х.* Отчуждение как социально-психологический феномен информатизации общества // Социально-психологические проблемы современного общества в условиях цифровизации: личность, организация, управление: коллективная монография / под ред. И.А. Бариляк, Е.Д. Короткиной, Е.С. Ребриловой. Тверь: Издательство Тверского государственного университета, 2021. С. 16–31.

9. Психологические проблемы подростков России периода цифровизации (2010–2020 гг.) / Л.А. Ратуш [и др.] // Известия Российского государственного педагогического университета имени А.И. Герцена. 2022. № 203. С. 7–21. DOI: 10.33910/1992-6464-2022-203-7-21.
10. *Солдатова Г.У., Рассказова Е.И.* Итоги цифровой трансформации: от онлайн-реальности к смешанной реальности // Культурно-историческая психология. 2020. Т. 16. № 4. С. 87–97. DOI: <https://doi.org/10.17759/chp.2020160409>
11. *Шаламова Т.А., Щитанова Д.Е.* Коммуникационные риски межличностных отношений в социальных сетях // Управление рисками, влияющими на уровень социальной безопасности детства: сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. / отв. ред. Е.В. Патраков. Екатеринбург: УрФУ, 2015. С. 54–57.
12. *Чумаченко Д.В.* Образовательные итоги дистанционного обучения в школе // Цифровая гуманитаристика и технологии в образовании (DHTE 2022): сб. статей III Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. 17–18 ноября 2022 г. / Под ред. В.В. Рубцова, М.Г. Сороковой, Н.П. Радчиковой. М.: Издательство ФГБОУ ВО МГППУ, 2022. 399–406 с.

Информация об авторах

Гребень Наталья Фёдоровна, старший научный сотрудник отдела наркологии, ГУ «Республиканский научно-практический центр психического здоровья» (РНПЦ психического здоровья), г. Минск, Республика Беларусь, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4272-0108>, e-mail: strekosa@tut.by

Агеенкова Екатерина Кузьминична, кандидат психологических наук, доцент кафедры психологии, содержания и методов воспитания, ГУО Академия последипломного образования, г. Минск, Республика Беларусь, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7589-3884>, e-mail: ageenkova@list.ru

Computer Games in the Lives of Adolescents Receiving Vocational Education

Natallia F. Hreben

Mental Health Center, Minsk, Belarus

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4272-0108>

e-mail: strekosa@tut.by

Ekaterina K. Ageenkova

Academy of Postgraduate Education, Minsk, Republic of Belarus

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7589-3884>

e-mail: ageenkova@list.ru

The motives of gaming and its possible consequences that the virtual game process gives were determined at the first stage of the study using the focus group method. At the second stage of the study, which involved adolescents receiving vocational education, using the questionnaire method, the main psychological and social components of their passion for computer games were identified. It has been established that in the studied sample among the list of virtual activities, computer games are in the lead. Frequency analysis of teenagers' answers to the question "What benefits do you see in computer games?" of this questionnaire indicated the dominance of the following variants of them: playing, they spend time interestingly; communicate with friends; develop such mental abilities as attention, memory, logical thinking. The least significant motives of the game are: replenishment of the feeling of loneliness; making money; incarnation in the role of a favorite hero and the creation of an image. As a result of the frequency analysis of answers to the questionnaire question "What form of human life activity do computer games violate?" it was found that the majority of our respondents have little idea of their negative consequences. At the same time, it was revealed that only 13.5% of adolescents do not see alternatives to computer games. For the majority of adolescents, communication with peers, spending time together may be preferable in relation to computer games.

Keywords: computer games, preferences, motives, positive and negative consequences of the game, adolescents receiving vocational education

For citation: Hreben N.F., Ageenkova E.K. Computer Ggames in the Lives of Adolescents Receiving Vocational Education // *Digital Humanities and Technology in Education (DHTE 2023): Collection of Articles of the IV International Scientific and Practical Conference, November 16–17, 2023* / V.V. Rubtsov, M.G. Sorokova, N.P. Radchikova (Eds). Moscow: Publishing house MSUPE, 2023. 460–475 p. (In Russ., abstr. in Engl.).

Information about the authors

Natalia F. Hreben, Senior Researcher, Narcology Department, Mental Health Center, Minsk, Belarus, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4272-0108>, e-mail: strekosa@tut.by

Ekaterina K. Ageenkova, PhD in Psychology, Associate Professor Chair of Psychology, Content and Methods of Education, Academy of Postgraduate Education, Minsk, Belarus, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7589-3884>, e-mail: ageenkova@list.ru