

компьютерными играми // Вестник МГУ, сер. 14 Психология, 1991. № 3.

4. Шапкин, А.С. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал, 1999. № 1.
5. Эриксон, Э. Идентичность: юность и кризис: Пер. с англ. М.: Прогресс, 1996.

Л.Г. Попова, Г.С. Глудин

ИССЛЕДОВАНИЕ ОСНОВНЫХ ТЕНДЕНЦИЙ ПОВЕДЕНИЯ ПОДРОСТКОВ С ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТЬЮ

В наше время компьютерные игры получили очень широкое распространение среди молодежи. В США по прибыли, получаемой с продаж, компьютерные игры не уступают киноиндустрии. Эти игры стали феноменом, который знаком любой семье и каждому ребенку.

Выделение особенностей поведения игроманов может быть интересным, *во-первых*, с точки зрения установления контактов с ними. Можно смело утверждать, что компьютерные игры формируют своеобразную субкультуру, в рамках которой существует своя атмосфера. Человеку, с ней не знакомому, будет сложно контактировать с игроками. *Во-вторых*, зная особенности человека, сильно увлеченного игрой, можно допустить существование следующей тенденции: человек, обладающий определенным набором поведенческих особенностей, будет склонен к игровой компьютерной зависимости. Это позволит выделить своеобразную «группу риска» по компьютерной зависимости. *В-третьих*, исходя из тех же особенностей игромана, можно выделить позитивные изменения, к которым приводит увлеченность игрой, и попытаться усилить благотворное влияние компьютерных игр на развитие личности. Исходя из вышеизложенного, мы полагаем, что наше исследование является актуальным и внесет свой вклад в решение обозначенных вопросов.

Классификация компьютерных игр

Заметим, что единой классификации, объединяющей все существующие жанры игр и учитывающей все психологические особенности, по которым выделяются данные жанры, не существует.

Тот, кто хочет создать классификацию компьютерных игр, может пойти двумя путями. Во-первых, он может ориентироваться на те или иные психологические критерии, в соответствии с которыми выделяются жанры. Во-вторых, он может опереться на уже существующую непсихологическую классификацию игр, принятую в игорном мире, и попытаться определить психологическую специфику выделенных жанров. Мы пойдем по второму пути, поскольку выделить психологические критерии, охватывающие все многообразие существующих жанров, очень сложно. И в таком случае обязательно будет утеряна специфика тех или иных жанров, которые разделяются в игорном мире.

Поясним на примере, почему не хотим пойти по первому пути. С психологической точки зрения, например, все компьютерные игры можно разделить на ролевые и неролевые. Под ролевыми играми в данном случае понимаются те, в которых игрок принимает на себя определенную роль, играет от имени какого бы то ни было (одушевленного или неодушевленного) персонажа. При этом в класс неролевых игр войдут следующие: головоломки, аркады, азартные игры, игры на быстроту реакции, настольные игры и др. Но все эти игры объединяет то, что они устарели и в них современные подростки практически не играют. Зато во второй класс (ролевые игры) войдут следующие жанры: шутеры (FPS¹), многие стратегии (RTS и TBS), собственно ролевые игры (RPG), квесты, симуляторы и т.д. Именно в них сейчас играет большинство подростков. В таком случае, основание (психологический критерий), по которому можно разделить игры, оказывается малоинформативным.

Также следует отметить, что возникает терминологическая путаница в том, что понимается под

¹ Расшифровку английских аббревиатур названий игр см. на рис. 1.

ролевой игрой. Это вызвано тем, что в психологии существует свое понимание этой игры (широкое), а в игорном мире – другое (узкое – такие игры называют RPG).

Итак, рассмотрим классификацию жанров компьютерных игр, как она принята в игорном сообществе². Традиционно выделяют следующие *основные жанры игр*: шутеры, симуляторы, игры-повествования и стратегии. Более подробно эта классификация представлена на рис. 1.

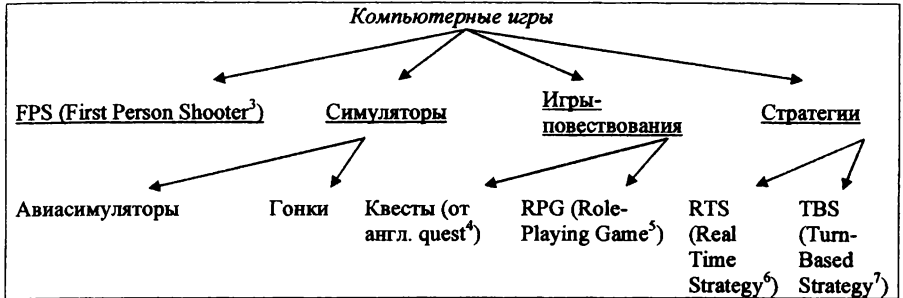


Рис. 1. Компьютерная классификация игр

Рассмотрим подробнее каждый жанр и выделим его специфику.

FPS

Как отмечает Г.Е. Сухов [6], игры этого жанра объединяет позиционирование восприятия событий игры в теле главного персонажа. Причем основная цель игры (какой бы она ни была) достигается путем умерщвления своих соперников. Название этой игры говорит само за себя: чем лучше ты стреляешь, тем ты успешнее в игре.

² Будем называть эту классификацию компьютерной, т.к. в ее основании лежат «компьютерные» критерии. Речь идет о принципах работы данных игр, заложенных разработчиками.

³ «Стрелялка» от 1-го лица. Синонимы: «шутеры», «бродилки-стрелялки», «экшен».

⁴ Поиск, приключения.

⁵ «Игра проигрывания роли». Это игра, в которой человек играет от имени определенного персонажа и может его изменять в соответствии со своими желаниями. Синоним: ролевые игры.

⁶ Стратегия реального времени.

⁷ Пошаговая стратегия.

Симуляторы

В этот класс игр можно отнести *авиасимуляторы* и *гонки*. Симуляторами называются игры, имитирующие управление транспортным средством [1]. В этом классе игр становятся значимыми образная память и ориентация в трехмерном пространстве, а также конкретные навыки, соответствующие моделируемой реальности [5]. Эти игры берут свое начало от компьютерных тренажеров, применявшихся для обучения летчиков (в случае авиасимуляторов). В своем развитии эти игры стремятся к максимальному воссозданию реальности, овладение ими становится все более и более сложным. Именно этот тип игр применяется при обучении конкретным навыкам и используется в армии.

Игры-повествования

В этот класс игр входят квесты и RPG.

Квесты

В этих играх пользователь играет от имени какого-то персонажа. Игровой мир может быть направлен на выполнение тех или иных миссий, разгадывание загадок. Их сюжет может быть весьма запутан. Эти игры отличаются от RPG, как указывают Е.О. Смирнова и Р.Е. Радева [5], тем, что в них персонаж задан в готовом виде. В процессе игры этот персонаж может меняться, но незначительно. В RPG же, напротив, в процессе игры персонаж значительно меняется, развивается, и, можно сказать, в этом и состоит главное преимущество RPG.

RPG

Эти игры похожи на квесты, но обладают уникальной возможностью моделирования главного персонажа по желанию игрока. Игровая реальность может строиться от 1-го или 3-го лица (часто наблюдается их комбинирование). Согласно данным Е.О. Смирновой и Р.Е. Радевой [5], в структуру персонажа, как правило, входит 3 типа

характеристик: физические (сила, ловкость), психологические (интеллект, лидерство) и жизненные навыки (бой, воровство).

Стратегии

Согласно мнению И.В. Бурлакова [1], эти игры возникли первыми. Они характеризуются прежде всего четким положением играющего над игровой реальностью (вид четко сверху или под определенным углом). По сути, они представляют собой моделирование процессов управления и командования. При этом управляемые объекты могут быть совершенно разного масштаба: кафе, парк развлечений, армия, галактика и др. [5]. Все игры этого класса делятся на стратегии реального времени (*RTS*) и пошаговые стратегии (*TBS*). В первом случае время течет «одновременно», параллельно для всех игроков. Во втором случае время, пока «ходит» определенный игрок, для всех остальных как бы останавливается.

Организация исследования

В качестве испытуемых для исследования привлекались учащиеся 9-х классов средних образовательных учреждений. Общее количество обследованных школьников – 101 человек, из них 52 юноши и 49 девушек. В исследовании приняло участие три 9-х класса гимназии г. Нижнего Тагила (Политехническая гимназия) и два 9-х класса лицея г. Екатеринбурга (СУНЦ УрГУ им. А.М. Горького). Общая численность испытуемых из Политехнической гимназии составляет 68 человек, из них 36 юношей и 32 девушки. Количество испытуемых, обучающихся в СУНЦе – 33 человека, из них 16 юношей и 17 девушек. Возраст всех участников составляет 14-15 лет.

Методический инструментарий

Для оценки степени увлеченности компьютерными играми нами был разработан соответствующий опросник на основе идеи, заимствованной из теста на детскую Интернет-

зависимость [2]. Опросник включает в себя 31 вопрос, разделенный на блоки, что позволяет оценить выраженность различных характеристик, например, *степень ухода в виртуальную реальность* и других.

Вторая из использованных методик – это «Q-сортировка» [3]. С ее помощью можно определить тенденции поведения индивида в реальной группе: зависимость-независимость, общительность-необщительность, принятие «борьбы»-избегание «борьбы».

Тенденция к зависимости определяется как внутреннее стремление индивида к принятию групповых стандартов и ценностей, как социальных, так и морально-этических. Тенденция к общительности свидетельствует о контактности, стремлении образовать эмоциональные связи как в своей группе, так и за ее пределами. Тенденция к принятию «борьбы» представляет собой активное стремление личности участвовать в групповой жизни, добиваться более высокого статуса в системе межличностных взаимоотношений. Шкалы, противостоящие данным трем, имеют противоположные характеристики.

Третья методика – «Склонность к одиночеству» [3]. Она направлена на выявление того, насколько выражена у индивида тенденция быть одному.

Четвертая методика – «Оценка отношений с классом» [4]. С ее помощью можно определить, насколько подросток склонен к тому или иному типу восприятия группы: прагматическому (когда группа воспринимается как средство для достижения собственных целей), индивидуалистическому (группа как помеха) и коллективистическому (группа как самооценочность). Данная методика проводилась на выборке из 33 человек – учащихся 9-х классов г. Екатеринбурга (СУНЦ УрГУ им. А.М. Горького).

Результаты, полученные по опроснику увлеченности компьютерными играми

Результаты, полученные с использованием этого опросника, позволили разбить испытуемых на две группы в

зависимости от степени общей увлеченности КИ⁸ (табл. 1): «неиграющие» (вообще не играют в КИ) и «играющие» испытуемые. Группа «играющих», в свою очередь, подразделяется еще на две: «увлеченные» (малый или средний общий показатель по опроснику) и «зависимые» (высокий общий показатель по опроснику).

Таблица 1

Половой состав выборки по различным группам

| | | | | | |
|-------------------|---------|--------------|---------|--------------|---------|
| Всего обследовано | | «Играющие» | | «Неиграющие» | |
| 101 | | 59 | | 42 | |
| Юноши | Девушки | Юноши | Девушки | Юноши | Девушки |
| 52 | 49 | 43 | 16 | 9 | 33 |
| Из них | | | | | |
| «Зависимые» | | «Увлеченные» | | «Зависимые» | |
| 18 | | 25 | | 2 | |
| | | | | 14 | |

Как видно из табл. 1, из 59 «играющих» в компьютерные игры всего 16 – девушки. При этом из группы «зависимых» (20 человек) девушек всего 2. Зато в группе «неиграющих» (42 человека) их количество намного превышает мужскую половину (33 девушки против 9 юношей).

Таким образом, склонность увлекаться компьютерными играми у мальчиков встречается гораздо чаще, чем у девочек.

Мы видим этому два возможных объяснения.

1. Компьютерные игры отвечают потребностям юношей, которые они могут реализовать большей частью только в играх, что нельзя сказать о девушках. Речь идет о тех социально-культурных особенностях поведения и восприятия, которые транслируются мужской части нашего общества в детстве. Это некий образ «супергероя», призванного спасти все человечество.
2. У мальчиков по сравнению с девочками есть выраженная способность к мысленному оперированию объектами в пространстве, что является необходимым условием успешной игры.

⁸ Здесь и далее по тексту «КИ» означает «компьютерные игры».

Таблица 2

Средние значения по блокам опросника увлеченности компьютерными играми для групп «увлеченных» и «зависимых» от игр подростков (%)⁹

| Группа | Кол-во | Блоки опросника увлеченности компьютерными играми* | | | | |
|---|--------|--|----------------|-----------|---------------|-------------|
| | | 1. Время | 2. Жалобы окр. | 3. Уход | 4. Ущерб | 5. Контакты |
| «Зависимые» | 20 | 50,0 | 44,8 | 40,4 | 50,3 | 46,3 |
| «Увлеченные» | 39 | 32,7 | 29,5 | 26,3 | 27,4 | 31,8 |
| Разница значений между показателями групп | - | 17,3 | 15,3 | 14,1 | 22,9 | 14,5 |
| | Кол-во | 5.1. КИ вместо общ. | 5.2. Круг общ. | 6. Эмоции | 6.1. Положит. | 6.2. Отриц. |
| «Зависимые» | 20 | 36,0 | 56,5 | 41,0 | 47,7 | 31,0 |
| «Увлеченные» | 39 | 22,1 | 41,5 | 25,7 | 28,9 | 21,0 |
| Разница значений между показателями групп | - | 13,9 | 15,0 | 15,3 | 18,8 | 10,0 |

Примечание: * – расшифровка названий блоков:

1. Оценка увлеченности компьютерными играми в данный момент (сколько времени уходит на игры);
2. Неодобрительное отношение окружающих (к увлеченности испытуемым компьютерными играми);
3. Степень ухода в виртуальную реальность;
4. Увлеченность игрой в ущерб прочей деятельности;
5. Контакты, общение:
 - 5.1. Предпочтение игры реальному общению;
 - 5.2. Зависимость круга общения от компьютерных игр;
6. Эмоции, связанные с игровой деятельностью:
 - 6.1. Положительные эмоции (связанные с процессом игры);
 - 6.2. Отрицательные эмоции (при отсутствии компьютерных игр).

Из табл. 2 видно, что группа «зависимых» подростков имеет более высокий средний балл по всем блокам, выделенным в опроснике увлеченности компьютерными играми.

Таким образом, усредненному типу «зависимого» индивида по сравнению с усредненным типом «увлеченного» в большей мере характерно следующее (табл. 2): длительные

⁹ Данные приведены по всей выборке в процентах от максимально возможного балла по блоку.

сеансы игры (блок 1); недобрительное отношение окружающих к процессу игры испытуемого (блок 2); высокая степень ухода в виртуальную реальность (блок 3); увлеченность игрой в ущерб прочей деятельности (в частности, учебной) (блок 4); предпочтение процесса игры реальному общению с людьми (блок 5.1); круг общения, ограниченный людьми, имеющими схожие интересы в области компьютерных игр (блок 5.2); возникновение положительных эмоций, связанных с процессом игры (блок 6.1); возникновение отрицательных эмоций при отсутствии игрового процесса (блок 6.2).

Результаты анализа значений точечно-бисериального коэффициента корреляции (методики «Q-сортировка» и «Склонность к одиночеству»)

Обратимся к табл. 3, в которой представлены значения данного коэффициента по интересующим нас методикам и их шкалам. Если данное значение больше критического, то различие между выборками по данной шкале можно считать достоверным. Пара сравниваемых выборок по данному коэффициенту обозначена в нижней строке таблицы.

Таблица 3

Значение точечно-бисериального коэффициента корреляции (r_{pb}) для различных шкал методик «Q-сортировка» и «Склонность к одиночеству»

| | | Выборка | | | | | |
|-------------------|-----------------------------|-----------------------------|-------|-------|------------------------------|---------|--------|
| Методика | Шкала | СУНЦ | ПГ | С+ПГ | СУНЦ | ПГ | С+ПГ |
| Q-сорг. | Зависимость | 0,19 | 0,07 | 0,11 | 0,17 | 0,29** | 0,25* |
| Q-сорг. | Независимость | -0,19 | -0,07 | -0,11 | -0,17 | -0,29** | -0,25* |
| Q-сорг. | Общительность | 0,08 | -0,10 | -0,05 | -0,04 | -0,08 | -0,06 |
| Q-сорг. | Необщительность | -0,08 | 0,10 | 0,05 | 0,04 | 0,08 | 0,06 |
| Q-сорг. | Принятие борьбы | 0,01 | 0,04 | 0,03 | 0,03 | 0,07 | 0,03 |
| Q-сорг. | Избегание борьбы | -0,01 | -0,04 | -0,03 | -0,03 | -0,07 | -0,03 |
| Скл. к одиноч. | Склонность к одиночеству | 0,00 | 0,07 | 0,04 | 0,08 | -0,01 | 0,03 |
| – | (r_{pb}) _{кр} | 0,35 | 0,24 | 0,20 | 0,41 | 0,32 | 0,25 |
| | | «Неиграющие»- «играющие» | | | «Неиграющие»- «зависимые» | | |

Примечание: ПГ – выборка, соответствующая Политехнической гимназии, С+ПГ – общая выборка по обоим образовательным учреждениям;

* – близкие к значимым коэффициенты корреляции;

** – значимые коэффициенты корреляции.

В табл. 3 обнаруживается всего две значимые корреляции, свидетельствующие о том, что баллы по шкале «Зависимость» методики «Q-сортировка» связаны с тем, относится ли индивид к группе «зависимых» от КИ индивидов или к группе «не играющих» в КИ. При этом высоким значениям по шкале «Зависимость» в большей мере соответствуют «зависимые» от КИ индивиды. Аналогичная ситуация с противоположной шкалой «Независимость»: высоким значениям по ней в большей мере соответствуют «не играющие» в КИ индивиды. Эти данные получены на всей выборке по обоим образовательным учреждениям. Однако эта же тенденция просматривается и на выборке Политехнической гимназии (значения точечно-бисериального коэффициента корреляции приближаются к критическим). Но этой тенденции не видно на выборке СУНЦа, скорее всего, из-за ее относительной малочисленности.

Итак, можно заключить, что «зависимые» от КИ индивиды в большей мере склонны принимать групповые стандарты (социальные и морально-этические), чем вовсе «не играющие» в КИ испытуемые. Возможно, это вызвано тем, что человек в игре лишен возможности влиять на правила. Он может лишь им подчиняться или же отказаться от игры. «Зависимые» от КИ подростки в большей мере привыкли «играть» по правилам, и переносят этот принцип в реальные группы.

Что касается методики «Склонность к одиночеству», то точечно-бисериальный коэффициент корреляции не выявил связи между тем, насколько индивид «одинок», и тем, к какой из групп он относится. Это еще раз подтверждает отсутствие связи между зависимостью от КИ и одиночеством. Современная реальность такова, что тема КИ может расширять круг контактов человека, а не замыкать его на себе. Играя в одни и те же игры, люди могут знакомиться друг с другом, обсуждать их и играть вместе. В этом случае человек, не

играющий вовсе, наверное, будет чувствовать себя в некоторой степени изгоем в обществе игроков, где он не понимает, о каких играх вообще идет речь.

Результаты корреляционного анализа шкал методики «Оценка отношений с классом» и блоками опросника увлеченности компьютерными играми

Таблица 4

Значение коэффициента корреляции Пирсона (r_{xy}) между шкалами методики «Оценка отношений с классом» и блоками опросника увлеченности компьютерными играми¹⁰

| Шкала методики «Оценка отношений с классом» | Блоки опросника увлеченности компьютерными играми | | | | | | | | | | |
|---|---|-------|-------|--------|--------|-------|--------|-------|------|-------|-------|
| | Общая сумма | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 5.1 | 5.2 | 6 | 6.1 | 6.2 |
| Индивидуалистический | 0,20 | 0,14 | -0,03 | 0,15 | 0,39 | 0,07 | 0,46* | -0,23 | 0,15 | 0,10 | 0,21 |
| Коллективистический | -0,39 | -0,16 | -0,13 | -0,45* | -0,55* | -0,09 | -0,50* | 0,22 | 0,35 | -0,30 | -0,26 |
| Прагматический | 0,39 | 0,06 | 0,20 | 0,52* | 0,45* | 0,10 | 0,33 | -0,10 | 0,41 | 0,37 | 0,21 |

Примечание: * $r_{xy} = 0,44$, $p \leq 0,05$

Охарактеризуем каждую значимую корреляцию (табл. 4), двигаясь путем рассмотрения каждого типа восприятия индивидом группы в его связи с блоками опросника.

Прагматический тип восприятия индивидом группы

Человек с высокими показателями по данной шкале, как уже упоминалось ранее, склонен расценивать группу как средство для достижения своих целей с точки зрения ее «полезности».

Учащиеся этого типа имеют высокий балл по всему опроснику, то есть вообще склонны играть. Они уходят в виртуальную реальность «с головой» (связь с блоком 3), причем их увлеченность игрой начинает негативно отзываться на другой деятельности (связь с блоком 4). Ко всему прочему, они предпочитают игру реальному общению (недостовверная связь с блоком 5.1), и их эмоциональное благополучие зависит

¹⁰ Данные представлены на выборке СУНЦ УрГУ для группы «играющих» подростков. Расшифровку номеров блоков опросника см. в примечании к табл. 2.

от того, играют они или нет (недоверенная связь с блоком 6 и его подблоком 6.1, обе эти корреляции имеют значения, близкие к критическим).

Так как это всего лишь корреляция, а не зависимость, то сложно сказать, что первично – прагматический тип отношения к группе или зависимость от компьютерных игр. По всей видимости, КИ могут влиять на формирование подростков такого типа. Но и подростки этого типа могут быть склонны играть в игры, потому что их притягивает сообщество с такими же порядками, к каким они привыкли.

Индивидуалистический тип восприятия индивидом группы

Высокие показатели по этой шкале связаны с высокими показателями по блоку, характеризующему предпочтение игрового процесса реальному общению с людьми, а также с высокими показателями по блоку, характеризующему увлеченность игрой в ущерб другой деятельности (табл. 4).

Напомним, что данный тип восприятия группы основан на нейтральном отношении к ней или же на отношении к ней как к помехе для собственной деятельности. Неудивительно, что при таком восприятии группы человек будет предпочитать играть, нежели общаться с ребятами из своего класса, который в лучшем случае имеет малую значимость для подростка, а в худшем – расценивается как нечто вредное. Также, по всей видимости, подросток с такого рода восприятием стремится действовать так, как хочется ему самому, а не так, как от него требуют окружающие. Этим объясняется связь с блоком, характеризующим увлеченность игрой в ущерб иной деятельности. Индивид просто расценивает игру как нечто более приятное, а к мнению других не прислушивается.

Коллективистический тип восприятия индивидом группы

Данный тип – полная противоположность предыдущему. Для таких подростков группа представляет ценность сама по себе. У них есть заинтересованность в успехе других членов группы, они прислушиваются к мнению других и склонны к коллективным формам работы.

Высокие показатели по данной шкале в принципе связаны обратной зависимостью с суммарным баллом по опроснику, то есть людей такого типа больше среди тех, кто меньше играет. Наблюдается статистически достоверная отрицательная связь с блоками 3, 4 и 5.1. Другими словами, индивиды коллективистического типа *не* склонны к высокой степени ухода в виртуальную реальность, они как бы прикованы к настоящей действительности – и она им нравится. Также для них *не* характерна увлеченность игрой в ущерб иной деятельности. Наоборот, они, по всей вероятности, поставят учебную деятельность или домашние обязанности выше компьютерной игры. Такие подростки предпочитают реальное общение с людьми игровому процессу (блок 5.1). Также для них вообще мало характерна зависимость эмоций от игровой реальности (недостоверная связь с блоком 6). По всей видимости, такой человек вполне удовлетворен источником своих эмоций – группой и окружающей действительностью вообще. Ему незачем уходить в мир виртуальный, когда и в реальности все интересно.

Таким образом, проведенный анализ позволил выявить не только сами типы отношения подростков к группе, но и то, какие из типов больше связаны с зависимостью от КИ. Можно выделить «группу риска» среди подростков, в которой наиболее вероятно могут оказаться склонные к зависимости от КИ. В первую очередь, в нее попадут индивиды прагматического типа, во вторую – индивидуалистического. Лица коллективистического типа, по всей видимости, составляют своего рода «группу спокойствия» в противоположность «группе риска». Их шансы приобрести зависимость от КИ минимальны.

В целом, данные нашего исследования показали, что юноши подвержены зависимости от компьютерных игр гораздо больше, чем девушки. Выявлено также, что мера увлеченности компьютерной игрой прямо связана со степенью принятия групповых стандартов. Важным является и тот факт, что тип отношения к окружению коррелирует с игровой увлеченностью. Можно выстроить своеобразную последовательность типов: коллективистический → индивидуалистический → прагматический. Чем правее в этой

последовательности находится индивид, тем больше опасность возникновения зависимости от компьютерных игр. Полученные нами данные могут быть использованы при разработке профилактических мер игровой компьютерной зависимости среди подростков.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Бурлаков, И.В.* Номо Gamer: Психология компьютерных игр. М., 2000.
2. *Кулаков, С.А.* Практикум по клинической психологии и психотерапии подростков. СПб., 2004.
3. Лучшие психологические тесты для профотбора и профориентации. Описание и руководство к использованию / Под ред. А.Ф. Кудряшова. Петрозаводск, 1992.
4. Практикум по возрастной психологии: учеб. пособие / Под ред. Л.А. Головей, Е.Ф. Рыбалко. СПб., 2002.
5. *Смирнова, Е.О., Радева, Р.Е.* Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры // Образование и информационная культура. Социологические аспекты. Труды по социологии образования / Под ред. В.С. Собкина. Том V, выпуск VII, 2000.
6. *Сухов, Г.Е.* Компьютерные игры как объект научного исследования // Ярославский педагогический вестник, 2006, № 2.