

Одеський національний університет імені І. І. Мечникова
Факультет психології та соціальної роботи
Кафедра соціальної і прикладної психології

Дипломна робота
Бакалавра

на тему: **«Індивідуально-психологічні особливості онлайн-гравців:
віковий аспект»**

«Individual psychological features of online players: age aspect»

Виконала: студентка заочної форми навчання
Спеціальність 6.030102 Психологія
Молодець Олександра Олегівна
Керівник доц., к.психол.н.,
Коваль Г. Ш.
Рецензент: проф., д.психол.н.,
Чернявська Т.П

Рекомендовано до захисту:

Протокол засідання кафедри

№ __ від __.__.20__ р.

Завідувач кафедри

_____ Подшивалкіна В.І.

(підпис)

Захищено на засіданні ЕК № ____

протокол № __ від __.__.20__ р.

Оцінка _____ / _____ / _____

(за національною шкалою, шкалою ECTS, бали)

Голова ЕК

(підпис)

Родіна Н.В.

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. КОМП'ЮТЕРНА ІГРОВА АКТИВНІСТЬ ЯК ПРЕДМЕТ ПСИХОЛОГІЧНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ	
1.1. Підходи до вивчення ігрової діяльності людини	6
1.2. Комп'ютерна гра як предмет психологічного дослідження	12
1.3. Психологічні особливості онлайн-гравців. Психологічні класифікації комп'ютерних ігор	21
Висновки до розділу	29
РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВІКОВОГО АСПЕКТУ ІНДИВІДУАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ОНЛАЙН ГРАВЦІВ	33
2.1. Організація і методи дослідження психологічних особливостей онлайн гравців	
2.2. Дослідження загальних і індивідуально-психологічних характеристик підлітків, захоплених онлайн іграми	41
2.3. Дослідження загальних і індивідуально-психологічних характеристик дорослих, захоплених онлайн іграми	46
2.4. Порівняльний аналіз вікових особливостей онлайн-гравців	51
Висновки до розділу	53
ВИСНОВКИ	55
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	59
ДОДАТКИ	65

ВСТУП

Ігрова діяльність є традиційною сферою досліджень у багатьох науках. Широко відомі класичні дослідження, проведені в контексті загальної та вікової психології. Окремим напрямком психологічних досліджень є вивчення ігрової діяльності в процесі здійснення іншої (провідної) діяльності: пізнавальної, трудової, комунікативної і т. Д. В даний час ігрові методи активно застосовуються в практичній психології (ділові ігри, ігрова психотерапія та ін.).

Відносно новим напрямком є дослідження гри в умовах застосування комп'ютерів і інтернету. Психологічні проблеми практичного використання інформаційних технологій (ІТ) все активніше залучають увагу фахівців. Сучасні дослідження націлені на розробку проблем, пов'язаних з трансформацією культури, видозміною діяльності та особистості людини в умовах застосування ІТ (Войскунський А.Е., 2006, Тихомиров О. К., Лисенко О. Є., 1988).

Психологічне дослідження комп'ютерних ігор і гравців починається ще в 80-і рр. ХХ століття в роботах як зарубіжних (Sh. Turkle; E.F. Provenzo), так і вітчизняних авторів (О.К. Тихомиров, Е.Е. Лисенко; А.Г. Шмельов та ін.). В даний час повсюдне поширення комп'ютерних технологій і Інтернету відкриває найширші можливості для виникнення нових і розвитку вже існуючих жанрів комп'ютерних ігор, серед яких особливе місце займають багато користувачів онлайн ігри, які отримали велике поширення.

У психологічних роботах йде обговорення психологічних механізмів ігрової діяльності, опосередкованої ІТ, особливостей її трансформації, принципів її реалізації, її емоційно-мотиваційних і когнітивних аспектів, впливу на особистісну регуляцію і т. П. (Войскунський А.Е., Аветісова А.А., Шапкін С.А.) і ін. Увага фахівців зосереджено на можливих психологічних наслідках захопленості комп'ютерними іграми. Серед негативних наслідків найчастіше розглядаються розвиток агресивної поведінки, емоційних,

когнітивних і особистісних порушень, а також комп'ютерної ігрової залежності. В якості позитивних моментів відзначають формування у гравців позитивної самооцінки і впевненості в собі, відкритість новому досвіду (в тому числі - групових дій), інтерналізацію локусу контролю. Ці та інші проблеми розглядаються в роботах А. Е. Войскунського, С.А. Шапкіна; К. Anderson, К. Янг, Н. В. Чудова і ін.

Особливий інтерес викликає питання про вплив рольових комп'ютерних ігор MMORPG (Massive Multiplayer Role Playing Game - масова розрахована на багато користувачів ролева онлайн гра) на індивідуально-психологічні особливості гравців, оскільки подібні ігри припускають входження гравця в роль персонажа, максимально повне занурення в сюжет гри і високий рівень ідентифікації з комп'ютерним героєм. Поряд з підлітками (їм присвячено більшість досліджень) все більш численними стають дорослі геймери, однак досліджень, присвячених даній групі гравців, поки недостатньо.

Мета роботи: вивчити індивідуально-психологічні особливості користувачів онлайн-ігор різних вікових груп.

Завдання дослідження:

1. Провести огляд основних теоретичних підходів в рамках психологічної науки до вивчення комп'ютерної ігрової активності;
2. Виявити загальні і індивідуально-психологічні характеристики підлітків, захоплених онлайн іграми.
3. Виявити загальні і індивідуально-психологічні характеристики дорослих, захоплених онлайн іграми.
4. Проаналізувати вікові особливості онлайн-гравців.

Об'єкт дослідження: індивідуально-психологічні характеристики користувачів онлайн ігор.

Предмет дослідження: вікові особливості онлайн гравців.

Методи дослідження: синтез та аналіз теоретичного джерел; метод психолого-діагностичного дослідження з використанням конкретних

методик:

- Анкета для з'ясування особливостей комп'ютерної ігрової активності досліджуваних;
- Тест на інтернет залежність К. Янг в адаптації Буровой В.А.;
- Опитувальник акцентуацій особистості Леонгарда-Смішека для виявлення індивідуально-психологічних характеристик дорослих користувачів;
- Модифікований патохарактерологічний опитувальник О. Личко для підлітків;
- Шкала самооцінки рівня тривожності Спілберга Ч.Д. (в адаптації Ханіна Ю.Л.).
- Методи математичної статистики з використанням непараметричного критерію Манна-Уїтні для аналізу двох і більше вибірок (К незалежних вибірок) і лінійного коефіцієнта кореляції r-Пірсона.

Статистична обробка результатів дослідження здійснювалася з використанням програм SPSS 17.0.

Етапи дослідження. Організація дослідження складалась з 3 етапів: методологічного, психодіагностичного, аналітичного.

База дослідження:

З 120 осіб, які взяли участь в тестуванні були відібрані 60 осіб обох статей з умовної залежністю від Інтернету (28 старших підлітків 15-16 років; 30 - дорослих 25 і старше років).

Структура і об'єм роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел (69 найменувань) та 1 додаток. Загальний об'єм до списку літератури – 59 стор. Робота містить 5 таблиць.

ВИСНОВКИ

Психологічні проблеми практичного використання інформаційних технологій все активніше залучають увагу фахівців. Особливу увагу привертає ігрова активність в Інтернет просторі. Поряд з підлітками (їм присвячено більшість досліджень) все більш численними стають дорослі геймери, однак досліджень, присвячених даній групі гравців, поки недостатньо.

Виходячи з цього, мета роботи - вивчити індивідуально-психологічні особливості користувачів онлайн-ігор різних вікових груп.

Для досягнення зазначеної мети були поставлені певні завдання і зроблені відповідні висновки:

1. Провести огляд основних теоретичних підходів до вивчення комп'ютерної ігрової активності в рамках психологічної науки

Аналізуючи теоретичний матеріал по заявленій проблематиці, можна виділити наступні основні моменти, що підтверджують актуальність подальшого емпіричного дослідження: неоднозначність психологічних концепцій про вплив масових багатокористувацьких онлайн-ігор на індивідуально-психологічні особливості особистості геймерів, їх недостатню практичну опрацювання в першу чергу через постійне і інтенсивного процесу розвитку сучасних комп'ютерних програм і технологій.

Комп'ютерна ігрова діяльність стають предметом пильної уваги психологів не тільки в зв'язку з небезпекою розвитку негативних наслідків, пов'язаних з надмірним захопленням даним видом діяльності, але й з огляду на високий потенціал комп'ютерних ігор для навчання і розвитку когнітивних функцій у комп'ютерних гравців (А. Е. Войскунський, Т. В. Корнілова, А. Г. Шмельов)

Досить багато робіт присвячено формуванню «комп'ютерної культури», характерною для сучасного і майбутніх поколінь. В даний час інтерес дослідників до комп'ютерної ігрової діяльності все більше зміщується

в бік дорослих геймерів, часто навіть комп'ютерних гравців похилого віку, що пов'язано зі зростаючим поширенням комп'ютерних технологій, а також з дорослішанням покоління людей, з дитинства захоплюються комп'ютерними іграми.

Якісне різноманіття комп'ютерних ігор і неоднорідність їх впливу на психічні процеси і індивідуальні особливості геймерів потребує вдосконалення класифікацій комп'ютерних ігор.

2. Виявити загальні і індивідуально-психологічних характеристики підлітків, захоплених онлайн іграми.

Для успішного функціонування всередині ігрової спільноти, необхідно присвячувати грі достатню кількість часу, що робить контингент онлайн гравців залежними від комп'ютерного середовища. Підлітки, які віддають перевагу онлайн комп'ютерні ігри все більше і більше часу проводять за комп'ютером - в середньому 4-6 годин саме в грі або іграх, оскільки для них характерно використання відразу декількох ігор.

Більшості підлітків властива схильність до тривоги, яка передбачає наявність тенденцій сприймати досить широкий спектр ситуацій як загрозливих (тенденція уникнення). Як відомо, комп'ютерні ігри сприяють виробленню стріарного дофаміну, тим самим знижуючи на якийсь час суб'єктивне відчуття виснаження, симптомів тривоги і депресії. Однак на наступних етапах ігрової діяльності явища виснаження наростають, тим самим, формуючи порочне коло залежності.

У підлітків активно занурених в онлайн ігри в більшій мірі виражені демонстративні риси характеру, де можна реалізувати свої демонстративні тенденції за допомогою тих чи інших характеристик ігрового персонажа. Так само відзначається досить високі показники гравців по астено-невротичної шкалою, що свідчить про схильність грають підлітків підвищеної стомлюваності і дратівливості.

3. Виявити загальні і індивідуально-психологічні характеристики дорослих, захоплених онлайн іграми.

Серед дорослих онлайн геймерів більше 4 годин грає 75,7% респондентів. На відміну від підлітків кількість онлайн ігор, в які грають дорослі зазвичай не перевищує 1-2.

Серед дорослих онлайн гравців досить високий відсоток осіб з високим рівнем особистісної тривожності (47%).

Найбільш виражені акцентуації - емотивний, демонстративний і застрягають тип. Це характеризує фактори, за якими та чи інша особистість віддає перевагу онлайн ігри живому спілкуванню і дає підставу припускати, що ігри компенсують стан тривожності в різноманітних ситуаціях, особливо коли вони стосуються оцінки компетенції і престижу дорослої людини.

4. Проаналізувати вікові особливості онлайн-гравців.

Припущення про те, що існують спільні та відмінні індивідуально-психологічні характеристики комп'ютерних онлайн гравців різного віку підтвердилося. Достовірність відмінностей в групах старших підлітків і дорослих геймерів виявлена по параметру особистісна тривожність на рівні $U = 314$, $p \leq 0,05$. Підлітки активно занурені в середу комп'ютерних онлайн ігор схильні сприймати все більш розширюється коло ситуацій як загрозливий, що виражається в постійному загальному почутті напруженості, в той час як дорослі геймери такі характеристики виявляють в меншій мірі.

Кореляційний аналіз показав, що залежність від онлайн-ігор безпосередньо не пов'язана ні з однією з особистісних акцентуацій ні в одній віковій групі. Однак, існує зв'язок залежно від онлайн ігор з особистісної та реактивної тривожністю.

Це означає, що незалежно від віку, чим вище готовність людини до переживання страху і занепокоєння з приводу широкого кола суб'єктивно значущих явищ без достатніх на те підстав або схильність відчувати хвилювання в ситуаціях конкретного виду (іспит, публічний виступ і т. д.), тим сильніше у нього виникає нав'язливе прагнення замінити реальне життя на віртуальну.

Практичне значення роботи полягає в розширенні теоретико-

практичної бази у вивченні феномена комп'ютерної активності і її впливу на особистість онлайн-геймера. Отримані результати можуть бути використані в процесі психологічного консультування, психокорекції при роботі з кіберадикцією.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аветисова, А. А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры // Психология. Журнал Высшей Школы Экономики. - 2011. - Т. 8. - № 4. - С.35-58.
2. Айламазьян, А. М., Асмолов, А. Г. Анализ установок личности в ситуации деловой игры // Психолого-педагогические проблемы общения - М.: 1999. - С. 138-155.
3. Арестова, О. Н., Бабанин, Л. Н., Войскунский, А. Е. Коммуникация в компьютерных сетях: психологические детерминанты и последствия// Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. – 2009. - № 3. - С. 35–46.
4. Архитектура виртуальных миров / Под науч. ред. М. Б. Игнатьева, А.В.Васильева, А. Е. Войскунского. — СПб.: ГУАП СПб, 2009. - 360 с.
5. Анализ анкетирования интернет-пользователей, имеющих опыт on-line-игры / С.Г. Григорьев, В.А. Мильчакова, Д.Г. Рыбалтович // Вестник психотерапии. – 2012. – № 41 (46). – С. 67–80.
6. Белозеров, С. А. Виртуальные миры MMORPG: Часть I. Определение, описание, классификация // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2015а. - Т. 12. - № 1. - С. 54-70.
7. Белозеров, С. А. Виртуальные миры MMORPG: Часть II. Средство от социального и психологического неблагополучия // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2015б. - Т. 12. - № 1. - С. 71-89.
8. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений [Электронный ресурс] / Пер. с англ. А. А. Грузберга, терминологическая правка В. Данченка. - Киев: PSYLIB, 2004. - URL: <http://psylib.ukrweb.net/books/berne02/index.htm> (дата обращения 29.05.2015)
9. Васильев, И. А. Стратегическое мышление в сложных областях реальности // Ученые записки кафедры общей психологии МГУ. Вып. 1 / Под

общей ред. Б. С. Братуся, Д. А. Леонтьева. - М.: Смысл, 2002. - С. 102-118.

10. Васильев, И. А., Митина, О. В., Кобанов, В. В. Влияние различных типов мотивации и самоуправления личности на продуктивность мыслительной деятельности // Психологический журнал. – 2006. - Т. 27. - № 4. - С. 38-49.

11. Васюкова, Е. Е. Развитие шахматного мастерства: проблемы, принципы, методы // Спортивный психолог. – 2012. - № 2 (26). - С. 9-15.

12. Витгенштейн, Л. Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. - 1995. - Вып.16: Лингвистическая прагматика. - М.: Прогресс. - С. 79-128.

13. Войскунский, А. Е. Киберпсихология в прошлом, настоящем и будущем // Журнал практического психолога. - 2010а. - Т. 4. - С. 7–16.

14. Войскунский, А. Е. От психологии компьютеризации к психологии Интернета // Вестник Московского Университета. Серия 14. Психология. – 2008. - № 2. - С.140-153.

15. Войскунский, А. Е. Перспективы становления психологии Интернета. // Психологический журнал. - 2013. - Т. 34. - № 3. - С. 110-118.

16. Войскунский, А. Е. Психология и Интернет. - М.: Акрополь, 2010б. - 439 с.

17. Войскунский, А. Е., Богачева, Н. В. Когнитивные стили импульсивность / рефлексивность и полезависимость / полenezависимость у геймеров // Шестая международная конференция по когнитивной науке. Тезисы докладов. Калининград, 23-27 июня 2014. - Калининград: МАКИ, 2014. - С. 218–220.

18. Величковский, Б. Б. Возможности когнитивной тренировки как метода коррекции возрастных нарушений когнитивного контроля. // Экспериментальная психология. – 2009. - №3. - С. 78-91.

19. Выготский, Л. С. Педагогическая психология. - М.: Педагогика, 1991. - 480 с.

20. Гиндер, В. Е. Введение в феноменологию: теория и практика:

монография - М.: ФЛИНТА, 2013. - 190 с.

21. Горьковая, И. А. Онлайн-игра как способ преодоления кризиса в разные возрастные периоды // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. – 2011. – Т. 139. - С. 1-52.

22. Горячева, М. В. Во что играют подростки? // Журнал практического психолога. – 1999. - № 2. - С. 24-29.

23. Гриффин, П., Коул, М. Диалог с будущим через сегодняшнюю действительность // Познание и общение: сборник статей / отв. ред. Б. Ф. Ломов, А. В. Беляева, М. Коул. - М.: Наука, 1998. - С. 189-207.

24. Губко, М. В., Новиков, Д. А. Теория игр в управлении организационными системами. - М.: 2005. - 148 с.

25. Дернер, Д. Логика неудачи. - М.: Смысл, 1997. - 238 с.

26. Дорфман, Л. Я. Стили активности – методологические и теоретические предпосылки интегрального подхода // Стиль человека: психологический анализ / под ред. А. В. Либина. - М.: Смысл, 1998. - с. 34-51.

27. Егоров, А. Ю. Нехимические зависимости - СПб.: Речь, 2007. - 190 с.

28. Зайцев, В. В., Шайдуллина, А. Ф. Как избавиться от пристрастия к азартным играм. - СПб.: «Нева», 2003. - 128 с.

29. Застосування телекомунікаційних засобів у навчальному процесі: психолого-педагогічні аспекти (навчально-методичний посібник) За ред. М.Л.Смульсон. Київ, Педагогічна думка, 2008.

30. Иванов М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека [Электронный ресурс]. -

<http://www.psychological.ru/default.aspx?s=0&p=20&0al=464&0ol=1&0sl=0&0pl=4>.

31. Иванов М.С. Формирование зависимости от ролевых компьютерных игр. - Кемерово, 1999.- 197 с.

32. Иванов, М. С. Психология самореализации личности в компьютерной игровой деятельности [Электронный ресурс] - Кемерово: Кузбассвузиздат, 2008. - URL: <http://window.edu.ru/library/pdf2txt/837/67837/41206> (дата обращения 29.05.2015)
33. Ильин, Е. П. Психология индивидуальных различий – СПб.: Питер, 2004. - 701 с.
34. Кайуа, Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. - М.: ОГИ, 2007. - 304 с.
35. Колотилова, И. В. Индивидуально-психологические характеристики подростков, увлеченных ролевыми компьютерными играми: Дис. ...канд. психол. наук.: 19.00.01 / И. В. Колотилова – М., 2009. – 178 с.
36. Короленко, Ц. П. Дмитриева Н. В. Психосоциальная аддиктология. – Новосибирск: Олсиб, 2001. - 251 с.
37. Кузнецова, Ю. М., Чудова, Н. В. Психология жителей Интернета. - М.: Издательство ЛКИ, 2008. - 224 с.
38. Кузнецова, Ю. М., Чудова, Н. В. Что мы знаем об интернет-аддикции? (К постановке проблемы существования сетевой зависимости) // Интернет- зависимость: психологическая природа и динамика развития / под ред. А. Е. Войскунского. - М.: Акрополь, 2009. с. 70-90.
39. Кутас, Э. А. Игровая деятельность взрослых // Философия и социальные науки: научный журнал. - 2011. - № 3(4). - С. 94-98.
40. Леонтьев, А. Н. Психологические основы дошкольной игры // Психологическая наука и образование. - 1996. - №3. - С. 19-32.
41. Леонтьев, Д. А. Индивидуальный стиль и индивидуальные стили — взгляд из 1990-х // Стиль человека: психологический анализ / под ред. А. В. Либина. - М.: Смысл, 1998. - С. 93-108.
42. Машбиць Ю.І., М.Л.Смульсон, О.Ю.Комісарова та ін. Основи нових інформаційних технологій навчання. Посібник для вчителів. – К.: «Віпол», 1997. – 262 с.

43. Миллер, С. Психология игры. - СПб.: Университетская книга, 1999. - 320 с.
44. Палей, А. И. Модальная структура эмоциональности и когнитивный стиль // Вопросы психологии. - 1982. - № 1. - С. 118-126.
45. Поддьяков, А. Н. Компликтология: создание развивающих, диагностирующих и деструктивных трудностей. - М.: Издательский дом Высшей школы экономики, 2014. - 80 с.
46. Подмазин С. И., Сибель Е. И. Как помочь подростку с «трудным» характером. - Киев, 1996. – 221 с.
47. Попов О.А. Новая классификация компьютерных игр [Электронный ресурс]. - <http://psystat.at.ua/publ/4-1-0-30>.
48. Практикум по психологии личности. Елисеев О.П. - Издательство: Питер, 2001. – 560.
49. Пузырей, А.А. Психология. Психотехника. Психагогика. - М.: Смысл, 2005. – 488 с.
50. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии. - СПб.: Питер, 2000. - 712 с.
51. Смолл, Г., Ворган, Г. Мозг онлайн: Человек в эпоху Интернета. - М.: КоЛибри, 2011. – 352 с.
52. Смирнова, Е. О., Радева, Р. Е. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры // Образование и информационная культура. Социологические аспекты. - М.: Центр социологии образования РАО, 2000. - С. 330-336.
53. Смутьсон М. Л. Психология розвитку інтелекту. ... М.: Смысл, 2001. – 365 с.
54. Сосланд, А. Игра, игры, игре, игрою, об игре. [Электронный ресурс] – б/д – URL: http://www.popsy.ru/articles/full/stati/igra_igre_igroyu_psihologiya_igri (дата обращения 29.05.2015).
55. Тендрякова, М. В. Игровые миры: от homo ludens до геймера. –

М.: СПб.: Нестор-История, 2015. - 224 с.

56. Тихомиров, О. К. Психология мышления: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. - М.: Издательский центр «Академия», 2005. - 288 с.

57. Тихомиров, О. К., Лысенко, Е. Е. Психология компьютерной игры // Новые методы и средства обучения. - Вып. 1. - М.: Знание. - 1988. - С. 30-66.

58. Узнадзе, Д. Н. Общая психология - СПб.: Питер, 2004. - 413 с.

59. Фомичева, Ю. В., Шмелев, А. Г., Бурмистров, И. В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. – 1991. - № 3. - С. 27-39.

60. Халилова, Ф.С., Эффективность компьютерных игр в умственном развитии ребенка старшего дошкольного возраста // Культура народов Причерноморья. Симферополь, Межвузовский центр «Крым». – 2005. - Выпуск 51. - С. 162-165.

61. Хейзинга, Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня: Пер. с нидерл./Общ. ред. и послесл. Г. М. Тавризян.— М.: Прогресс, 1992. —464с.

62. Хрестоматия / под ред. Ю. И. Фролова. - М.: Российское педагогическое агентство, 1997. - С. 20-32.

63. Цзен, Н. В., Пахомов, Ю. В. Психотренинг: игры и упражнения. - М.: Независимая фирма «Класс», 1999. - 272 с.

64. Шапкин, С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал. – 1999 - Т. 20. - № 1. - С. 86-102.

65. Шмелев, А. Г. Мир поправимых ошибок // Вычислительная техника и ее применение. Компьютерные игры. - 1998. - № 3. - С. 16-84.

66. Штерн, В. «Серьезная игра» в юношеском возрасте // Психология подростка.//Хрестоматия. Сост. Фролов Ю.И., М., Российское педагогическое агенство, 1997. – С. 20-32.

67. Щедровицкий, Г.П. Избранные труды. - М.: Шк. Культ. Полит.,

1995. - 800 с.

68. Эльконин, Д. Б. Психология игры. - М.: Гуманит. изд. Центр ВЛАДОС, 1999. – 220 с.

69. Anderson, C. A., Dill, K. E. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life // Journal of personality and social psychology. – 2000. – Vol. 78(4). - P. 772-790.