**Направление «Когнитивные исследования»**

*Наименование:* **Влияние выбора ролей и тематики компьютерных игр на проявления агрессивного поведения молодежи. Всегда ли вредна игра в виртуальном пространстве?**

*Описание кейса:*

В связи с интенсивным развитием игровой индустрии все больше детей и молодежи оказываются погруженными во всевозможные компьютерные игры, вариантов которых огромное количество, и, однозначно сказать об их влиянии на психологическое состояние сложно. В современных психологических исследованиях существует дискуссия о том, какие именно игры и в какой степени могут повлиять на поведение игроков, включая возможное увеличение уровня агрессии. Результаты исследований часто противоречивы, что подтверждает необходимость дальнейшего изучения вопроса влияния компьютерных игр на психологическое состояние и поведение молодежи.

Проблема связи тематики компьютерной игры и проявлений агрессии у игрока является актуальной по ряду причин. Во-первых, компьютерные игры широко доступны, что приводит к увеличению времени, проводимому ребенком в виртуальном мире, и вызывает обеспокоенность у родителей, педагогов и общества в целом. Во-вторых, остается невыясненным, что именно определяет выбор самой игры, а также ролевой позиции, стратегии и поведения игрока в игре. В-третьих, возможно ли считать «жестокую» игру средством «психологической разрядки» или это обусловит рост агрессии в дальнейшем?

Современные компьютерные игры отличаются повышенной сложностью, реалистичностью, предоставляя широкий спектр игрового поведения. С одной стороны, игра требует от участника определенных когнитивных функций, навыков и опыта, в процессе игровых действий проявляются выборы и предпочтения игрока в принятии решений. Несомненно, участие в любой игре в виртуальном пространстве будет иметь когнитивный и эмоциональный «след» в реальном поведении.

Позитивные и негативные последствия увлеченности компьютерными играми вызывают много споров. Большинство игр создаются, чтобы способствовать развитию критического мышления, логики, креативности и стратегического планирования, а также социализации и контакту. Игры можно использовать для улучшения быстроты реакции и развития моторики. Во многих образовательных ресурсах используются видеоигры. При этом, чрезмерная игровая активность может способствовать игровой зависимости, что будет иметь множество негативных последствий. Кроме того, игра в виртуальном мире может привести к социальной изоляции и нанести вред физическому и психологическому здоровью. Однако наибольшее опасение вызывает влияние игр, использующих «жестокие формы поведения» на проявления насилия и агрессивного поведения в реальной жизни, особенно у молодых игроков. Необходимо разрабатывать адекватные подходы к регулированию использования этих игр среди молодежи.

Данные факты подчеркивают необходимость проведения когнитивных исследований в области влияния компьютерных игр на психологическое состояние и социальное поведение «игроков», представителей подрастающего поколения, и выявления потенциальных рисков.

**Задание:**

* планирование эмпирического исследования;
* сбор теоретического и эмпирического материала, анализ научной литературы,
* анкетирование, психодиагностическое исследование, математико-статистический анализ с использованием метода корреляции;
* выявление связи между количеством времени, проведенного в игре, степенью эмоционального и когнитивного напряжения и уровнем агрессии;
* выявление связи типа мыслительной деятельности (критического, логического, креативного мышления), эмоционального состояния (тревожности, фрустрации, агрессивности) и выбора тематики игры и роли;
* выявление связи межу видом игровой активности и типом агрессивного поведения (вербальная, физическая, косвенная агрессия);
* обобщение результатов работы;
* рекомендации к использованию полученных данных.

**Статьи, материалы для подготовки:**

1. Бартель В.С. Компьютерные игры и агрессия у молодёжи // Студенческий: электрон. научн. журн. 2023. № 27(239). URL: https://sibac.info/journal/student/239/299181 (дата обращения: 10.09.2023).
2. Белоусов А.Д. Признаки и предикторы высокой увлеченности несовершеннолетних компьютерными играми // Прикладная юридическая психология. 2011. №1. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/priznaki-i-prediktory-vysokoy-uvlechennosti-nesovershennoletnih-kompyuternymi-igrami (дата обращения: 12.09.2023).
3. Богачева Н.В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров // Вестник Московского университета. Серия 14.Психология. 2014. №4. URL: https://cyberleninka.ru /article/n/kompyuternye-igry-i-psihologicheskaya-spetsifika-kognitivnoy-sfery-geymerov (дата обращения: 12.09.2023).
4. Ельникова О.Е., Комлик Л.Ю., Фаустова И.В. Компьютерные игры как фактор агрессивности студентов в эпоху цифровизации // Мир науки. Педагогика и психология, 2021. №3
5. Казак E.H. Место и роль компьютерных обучающих игр («серьезных игр») в виртуальной среде // Современное образование: актуальные вопросы, достижения и инновации. - 2017. - С. 159-162.
6. Кузьмина Г.П., Сидоров И.А. Компьютерные игры и их влияние на внутренний мир человека // Вестник ЧГПУ им. И. Я. Яковлева. 2012. № 2 (74). Ч. 2.
7. Пронин Р.В., Сорокина С.М. Компьютерные игры: положительные и отрицательные аспекты // Вестник науки и творчества. 2020. №2 (50). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-polozhitelnye-i-otritsatelnye-aspekty (дата обращения: 12.09.2023).
8. Сухов А. А. Погружение в виртуальные миры: междисциплинарное исследование современных компьютерных игр : учебное пособие / А. А. Сухов ; науч. ред. Т. А. Круглова. – Екатеринбург, ЦНОТ ИТОО УрФУ, 2015. – 97с.