

## **Актуальность и постановка проблемы исследования**

В последнее время стремительно увеличивается число научных работ, изучающих влияние видеоигр на различные аспекты физического и психического развития, особенно у детей и подростков, которые составляют более четверти (около 27%) игроков в видеоигры по всему миру (Солдатова, Теславская, 2017). Исследования в этой области затрагивают такие вопросы как зависимость от видеоигр, связь между видеоиграми и агрессией, влияние видеоигр на когнитивные функции (внимание, мышление, память), а также на творческие способности и академические достижения. В то же время, результаты исследований в этой области весьма противоречивы. С одной стороны, есть данные, свидетельствующие о том, что чрезмерное увлечение видеоиграми может привести к проблемам с вниманием, самоконтролем, агрессией и тревожностью у детей (Gentile, 2009; Gentile et al., 2011; Rosen et al., 2008). С другой стороны, многие авторы указывают на положительное влияние видеоигр (Granic et al., 2014; Halbrook et al., 2019), включая конкретные позитивные эффекты: повышение производительности при выполнении задач на визуальное внимание (Feng et al., 2007; Green & Bavelier, 2003, 2006), пространственные способности (Greenfield, Brannon, & Lohr, 1994) и уменьшение времени реакции (Goldstein et al., 1997; Orosy-Fildes & Allen, 1989; Yuji, 1996). Среди других преимуществ исследователи отмечают также улучшение успеваемости, особенно по математике, чтению и естественным наукам (Corbett et al., 2001; Kebritchi et al., 2010; Lin & Lepper, 2006; Posso, 2016; Ybarrondo, 1984). Наконец, есть данные, позволяющие предположить, что жестокие видеоигры способствуют улучшению ряда социальных навыков (Ferguson & Garza, 2011; Lenhart et al., 2008) за счет снижения уровня агрессивного поведения среди определенных групп населения (Ferguson et al., 2011). В то же время адресных исследований, направленных на изучение взаимосвязи когнитивных и коммуникативных способностей подростков и юношей с эффективностью решения ими

игровых задач, явно недостаточно, что делает данную проблематику особенно значимой и актуальной.

**Научная новизна исследования** заключается в том, что в нем расширены представления о взаимосвязи личностных характеристик пользователей подросткового и юношеского возраста с их видеоигровым опытом, а также предпочитаемыми жанрами компьютерных игр.

**Объект исследования:** взаимосвязь между когнитивными и коммуникативными способностями подростков и юношей и эффективностью решения ими игровых задач в цифровой среде.

**Цель исследования:** выявить взаимосвязь между когнитивными и коммуникативными способностями подростков и юношей и эффективностью решения ими игровых задач в цифровой среде.

**Задачи исследования на 2023 год:**

- 1) Провести анализ литературы по проблеме влияния видеоигр на различные аспекты развития в подростковом и юношеском возрасте.
- 2) Выявить актуальные предпочтения российских подростков и юношей в области видеоигр с помощью специально разработанного опросника.
- 3) Подобрать комплекс психодиагностических методик для оценки когнитивных и коммуникативных способностей подростков и юношей (включая тесты общего и социального интеллекта).
- 4) Сравнить уровень развития когнитивных и коммуникативных способностей у респондентов подросткового и юношеского возраста с различным игровым опытом.