



УДК 159.9.07

EDN MZMKSE

<https://doi.org/10.33910/2687-0223-2025-7-3-173-178>

Связь использования компьютерных игр со спецификой внимания младших подростков

А. М. Костина ¹, К. А. Семенова ¹

¹ Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, 191186, Россия, г. Санкт-Петербург, наб. реки Мойки, д. 48

Сведения об авторах

Любовь Михайловна Костина,
SPIN-код: 7362-2483,
Scopus AuthorID: 7005814805,
ORCID: 0000-0002-0472-7640,
e-mail: lumiko@mail.ru

Ксения Андреевна Семенова,
e-mail: ksenan1806@gmail.com

Для цитирования: Костина, А. М., Семенова, К. А. (2025) Связь использования компьютерных игр со спецификой внимания младших подростков. *Комплексные исследования детства*, т. 7, № 3, с. 173–178. <https://doi.org/10.33910/2687-0223-2025-7-3-173-178>
EDN MZMKSE

Получена 20 июня 2025, прошла рецензирование 18 июля 2025, принята 18 июля 2025.

Финансирование: Исследование не имело финансовой поддержки.

Права: © А. М. Костина, К. А. Семенова (2025). Опубликовано Российским государственным педагогическим университетом им. А. И. Герцена. Открытый доступ на условиях лицензии CC BY 4.0.

Аннотация. В современном цифровом мире компьютерные игры стали неотъемлемой частью жизни подрастающего поколения. Уже более полувека компьютерные игры набирают популярность, с каждым годом увеличивая число людей, играющих в них. В этой связи на государственном уровне предпринимаются попытки защиты подростков от негативного влияния цифровой среды. Вместе с тем цифровизация и компьютеризация становятся неотъемлемой частью образовательного процесса, закрепленного в федеральных образовательных стандартах. В отечественных и зарубежных научных источниках представляются данные о разнонаправленном влиянии компьютерных игр на познавательное развитие подростков, причем это влияние в значительной степени опосредуется семейной средой. Необходима психологическая профилактика проблем внимания у младших подростков с целью предупреждения возникновения трудностей дальнейшего развития когнитивных функций учащихся и, как следствие, их академической неуспеваемости. Таким образом, отмеченные противоречия определили необходимость проведения нашего исследования.

Целью эмпирического исследования стало выявление связи использования компьютерных игр со спецификой внимания у младших подростков. В работе были использованы стандартизированные методики: тест Э. Ландольта; тест «Таблицы Шульте»; методика «Перепутанные линии» (усложненный вариант для подростков, модификация К. К. Платонова) и авторский опросник, направленный на выявление опыта подростков в видеоиграх. Результаты эмпирического исследования выявили отсутствие статистически значимой связи использования компьютерных игр со спецификой внимания у младших подростков. Можно констатировать отсутствие существенно значимых различий показателей внимания между младшими подростками, которые играют в компьютерные игры, и младшими подростками, которые в них не играют.

Ключевые слова: внимание, познавательное развитие, компьютерные игры, игровая зависимость, младшие подростки

The relationship between the use of computer games and attention among early adolescents

L. M. Kostina ¹, K. A. Semenova ¹

¹ Herzen State Pedagogical University of Russia, 48 Moika Emb., Saint Petersburg 191186, Russia

Authors

Lubov M. Kostina, SPIN: 7362-2483,
Scopus AuthorID: 7005814805,
ORCID: 0000-0002-0472-7640,
e-mail: lumiko@mail.ru

Ksenia A. Semenova,
e-mail: ksenan1806@gmail.com

For citation: Kostina, L. M.,
Semenova, K. A. (2025)

The relationship between the use
of computer games and attention
among early adolescents.

Comprehensive Child Studies, vol. 7,
no. 3, pp. 173–178. <https://doi.org/10.33910/2687-0223-2025-7-3-173-178> EDN MZMKSE

Received 20 June 2025, reviewed
18 July 2025, accepted 18 July 2025.

Funding: The study did not receive
any external funding.

Copyright: © L. M. Kostina,
K. A. Semenova (2025). Published
by Herzen State Pedagogical
University of Russia. Open access
under [CC BY License 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Abstract. In the modern digital world, computer games have become an integral part of the life of the younger generation. For over half a century, computer games have been gaining popularity, with the number of people playing them increasing every year. This has led to the state's attempts to protect adolescents from the negative influence of the digital environment. At the same time, digitalization and computerization are becoming an integral part of the educational process, as described in the federal educational standards. Domestic and international scientific sources report data on the multidirectional impact of computer games on adolescents' cognitive development, with this impact being largely mediated by the family environment. Psychological prevention of attention-related problems in early adolescents is necessary in order to prevent difficulties in the further development of students' cognitive functions and, consequently, their academic underachievement. Thus, the identified contradictions determined the need for the present study.

The aim of the empirical study was to identify the relationship between computer game use and the specific features of attention in early adolescents. The study employed standardized methods, including E. Landolt's test, the Schulte Tables test, the "Entangled Lines" technique (an advanced version for adolescents, modified by K. K. Platonov), as well as an author-developed questionnaire aimed at identifying adolescents' experience with video games. The results of the empirical study revealed no statistically significant relationship between computer game use and the characteristics of attention in early adolescents. It can be stated that there are no substantial or statistically significant differences in attention indicators between early adolescents who play computer games and those who do not.

Keywords: attention, cognitive development, computer games, gaming addiction, early adolescents

Введение

В современном цифровом мире компьютерные игры стали неотъемлемой частью жизни подрастающего поколения. Уже более полувека компьютерные игры набирают популярность, с каждым годом увеличивая число людей, играющих в них. В Российской Федерации предусмотрены меры по защите несовершеннолетних от вреда, наносимого контентом, которым наполнены видеоигры. Например, Федеральный закон от 29.12.2010 г. № 436-ФЗ (ред. от 30.11.2024 г.) «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию», который в том числе регламентирует допустимость контента в видеоиграх, потребляемого детьми, в зависимости от их возраста. Также в федеральных государственных образовательных стандартах (далее — ФГОС) использование цифровых технологий и компьютера отражено в качестве неотъемлемой части образовательного процесса, актуализируя следующие основные задачи:

формирование цифровой грамотности; использование цифровых устройств и программ; интеграция информационно-коммуникационных технологий в обучение — применение цифровых технологий для решения учебных задач, проектной деятельности и исследовательской работы; дистанционное и электронное обучение — поддержка использования онлайн-платформ, электронных учебников и ресурсов; формирование навыков критического мышления, работы в команде и адаптации к цифровой среде.

На государственном уровне учтены положительные и негативные аспекты влияния компьютерных игр на школьников, об этом свидетельствует существование законов, статей и стандартов. Соответственно, мнения ученых о влиянии видеоигрового процесса на подростков и их развитие также неоднозначны и разделяются. Научное сообщество не могло остаться в стороне от проблемы компьютеризации. Изученные нами научные исследования проблемы развития внимания у подростков,

играющих в видеоигры, охватывают широкий спектр аспектов, включая как положительные, так и отрицательные эффекты видеоигр на когнитивные функции, в частности на внимание (Скворцова 2016).

Работы некоторых ученых свидетельствуют о позитивном влиянии компьютерных игр. В работах Т. Х. Невструевой и Е. М. Сулова показано, что интенсивный опыт компьютерной игры оказывает значительное влияние на личностные особенности и саморазвитие игроков (Невструева, Сулов 2024). Компьютерная игра представляет собой процесс, в течение которого человек контролирует свои действия, анализирует то, что с ним происходит. Однако существуют многочисленные свидетельства негативного влияния компьютерной игры на школьника. Так, Д. А. Кутуков на основе анализа широкого круга исследований показал, что компьютерные игры трансформируют интересы и мотивационную сферу подростка-игрока, неоднозначным образом воздействуя на эмоциональную сферу и способность к установлению социальных контактов, а также на когнитивные способности (Кутуков 2024).

Некоторые исследования отмечают, что видеоигры, особенно жанра экшн, могут улучшать избирательное внимание, скорость обработки информации и способность к многозадачности. Это связано с необходимостью быстрого реагирования на стимулы в игровой среде, как обнаружили К. С. Грин (K. S. Greene) и Д. Бавелье (D. Bavelier). Они пишут, что игроки в видеоигры демонстрируют лучшие результаты в тестах на внимание по сравнению с неиграющими сверстниками (Greene, Bavelier 2012). Развивать свойства внимания у подростков при помощи компьютерных игр предлагает Д. Д. Нужина (Нужина 2021).

Одним из негативных последствий чрезмерного увлечения компьютерными играми, по мнению А. А. Мелковой, является снижение способности внимания. Автор подчеркивает, что внимание является важной когнитивной функцией, которая позволяет человеку сосредоточиваться на важной информации, игнорируя отвлекающие факторы. Дефицит внимания может существенно влиять на школьную успеваемость, социальное взаимодействие и иные аспекты жизни школьника (Мелкова 2024).

В отдельных работах отмечается, что чрезмерное увлечение видеоиграми может привести к снижению устойчивости внимания, особенно в контексте выполнения монотонных задач или задач, требующих длительной концентрации. Существуют исследования, которые также ука-

зывают на связь между чрезмерным использованием видеоигр и симптомами синдрома дефицита внимания и гиперактивности (Тагдиров 2021)

Е. Ю. Скворцова утверждает, что длительный сеанс в компьютерной игре может негативно сказаться на функциях внимания подростка. При этом замечается неоднозначность влияния игрового процесса на когнитивное развитие подростка, поскольку, по словам автора, необходимо обращать внимание на жанр игры и длительность проведения в ней. Есть и необходимость учитывать степень вовлеченности подростка в компьютерные игры, на что автор также обращает внимание, широкомасштабно исследовав подростков, уделяющих компьютерным играм 3 часа и более в день (Скворцова 2023).

Несмотря на большой интерес ученых к проблемам компьютеризации, игровой зависимости и внимания у подростков, остается недостаточно изученным вопрос связи компьютерных игр со спецификой внимания у младших подростков, что и стало темой нашей работы.

Цель эмпирического исследования: выявить связь использования компьютерных игр со спецификой внимания у младших подростков.

База исследования: работа проводилась на базе образовательных организаций Северо-Западного региона Российской Федерации.

Характеристика выборки: в исследовании приняли участие 57 подростков, учащихся 6–7-х классов в возрасте 12–13 лет.

Методики эмпирического исследования:

1. Авторский опросник на выявление опыта подростков в видеоиграх.

2. Тест Э. Ландольта.

3. Тест «Таблицы Шульте».

4. Методика «Перепутанные линии» (усложненный вариант для подростков, модификация К. К. Платонова).

Методы статистического анализа данных: исследование линейной взаимосвязи при помощи корреляционного анализа Спирмана.

Результаты исследования

В ходе первого этапа эмпирического исследования изучалась частота игры в компьютер у опрошенных.

По результатам проведенного опроса было выявлено, что среди 57 опрошенных подростков 42,1% не играют в компьютерные игры, 3,5% играют от одного до трех раз в месяц, 10,5% играют один-два раза в неделю и 43,9% играют раз в три дня и чаще.

В следующем вопросе опросника младшим подросткам предлагалось выбрать жанр видеоигр, в которые они играют. Результаты второго вопроса нашего авторского опросника демонстрируют предпочтительные жанры видеоигр среди тех опрошенных, которые в них играют. Чаще всего младшие подростки выбирали игры-стратегии. Игры — представители этого жанра лидируют по популярности среди всех многопользовательских игр вне зависимости от возраста игроков.

Далее остановимся подробнее на результатах изучения свойств внимания у подростков.

Среди 57 испытуемых подростков по результатам методики Ландольта более половины характеризуются средним уровнем концентрации внимания. Разделяя опрошенных на группы играющих и неиграющих в видеоигры, можно отметить, что среди играющих 27,3% обладают высоким уровнем концентрации внимания, а 15,2% — низким, в то время как у неиграющих в компьютер подростков высоким и низким уровнями внимания обладает одинаковое количество испытуемых — по 20,8%. Подростки с высоким уровнем концентрации внимания характеризуются лучшей усидчивостью, что может влиять на успеваемость, им проще дается чтение книг. Подростки, отличающиеся низким уровнем концентрации внимания, могут испытывать сложности с обучением, особенно в тех областях, которые не вызывают у них повышенного интереса. Пониженный уровень концентрации внимания также может сказываться на навыках дружбы и общения, поскольку таким людям сложнее долго и внимательно слушать собеседника.

По методике Шульте было выявлено, что преобладает средний уровень эффективности работы, в группе играющих в видеоигры подростков, средним уровнем эффективности работы внимания характеризуются 51,5% школьников, 50% — в группе неиграющих. Среди неиграющих в компьютер подростков 21,9% характеризуются высоким уровнем эффективности работы, 29,1% — низким, а среди играющих в видеоигры подростков 18,2% обладают высоким уровнем эффективности работы, 30,3% — низким. Подростки с высоким уровнем эффективности работы по таблицам Шульте характеризуются устойчивым произвольным вниманием, низким уровнем утомляемости, у них есть возможность длительное время концентрироваться на задании, глубже вникать в образовательный процесс, качественно отслеживать свои же допущенные ошибки и исправлять их. Подростки с низким уровнем

эффективности работы по таблицам Шульте характеризуются повышенным уровнем утомляемости при монотонной деятельности, им труднее дается выполнение заданий, требующих среднего уровня концентрации внимания.

Далее представлены данные, полученные в результате диагностики уровня устойчивости внимания у младших подростков по методике «Перепутанные линии» в модификации К. Платонова. В группе неиграющих в видеоигры подростков средним уровнем устойчивости внимания характеризуются 50% опрошенных, в группе играющих — 57,5%. Высокий уровень устойчивости внимания обнаружен у 20,8% исследуемых и неиграющих в видеоигры подростков, 21,3% — у играющих. Низким уровнем устойчивости внимания характеризуются 29,2% в группе неиграющих в видеоигры, 21,2% — в группе играющих. Подростки с высоким уровнем устойчивости внимания испытывают меньше трудностей в выполнении заданий с параллельно сопутствующими отвлекающими факторами, им проще удается удержать внимание на длительных промежутках времени. В то же время подростки с низким уровнем устойчивости внимания сильнее подвержены отвлекающим факторам, они чаще отвлекаются во время выполнения задач, от чего страдает их погружение в процесс, требующий внимания.

Далее нами был проведен корреляционный анализ данных с целью выявления связи использования подростками компьютерных игр и их уровня внимания. При использовании математико-статистической обработки данных и их анализа при помощи коэффициента корреляции Спирмена было обнаружено, что все взаимосвязи уровня внимания и использования подростками компьютерных игр незначительны. Результаты показали отсутствие взаимосвязи компьютерных игр с вниманием младших подростков.

Выводы

По результатам эмпирического исследования можно сделать вывод об отсутствии связи между использованием компьютерных игр и вниманием подростков. Свойства внимания у младших подростков в среднем находятся в диапазоне средних значений, а высокие и низкие уровни свойств внимания по нашей выборке распределяются равномерно, вне зависимости от того, увлекается младший подросток компьютерными играми или нет. В результате корреляционного анализа было выявлено отсутствие статистически значимой связи между

частотой использования компьютерных игр и показателями внимания у младших подростков.

Конфликт интересов

Авторы заявляют об отсутствии потенциального или явного конфликта интересов.

Conflict of Interest

The authors declare that there is no conflict of interest, either existing or potential.

Соответствие принципам этики

Все материалы, изложенные в статье, носят конфиденциальный характер и изложены в полном соответствии с этическими принципами научно-психологического исследования.

Ethics Approval

All materials presented in this article are confidential and are reported in full accordance with the ethical principles of scientific psychological research.

Вклад авторов

А. М. Костина — обработка данных, оформление материалов, научное редактирование статьи.

К. А. Семенова — сбор эмпирических данных, интерпретация результатов исследования.

Author Contributions

L. M. Kostina — data processing; preparation of materials; and scientific editing of the article.

K. A. Semenova — collection of empirical data and interpretation of research results.

Литература

- Кутуков, Д. А. (2024) О влиянии компьютерных игр на когнитивные процессы человека. *Интеллектуальные ресурсы — региональному развитию*, № 2, с. 285–289.
- Мелкова, А. А. (2024) Негативные последствия чрезмерной увлеченности компьютерными играми на развитие детей младшего школьного возраста. *Вестник науки*, т. 3, № 6 (75), с. 815–823.
- Невструева, Т. Х., Суслов, Е. М. (2024) Личность геймера: психологические исследования проблем влияния компьютерных игр. *Мир науки. Педагогика и психология*, т. 12, № 6. [Электронный ресурс]. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/29PSMN624.pdf> (дата обращения 15.06.2025).
- Нужина, Д. Д. (2021) Особенности свойств внимания подростков, регулярно играющих в компьютерные игры. *Известия института педагогики и психологии образования*, № 4, с. 112–120.
- Скворцова, Е. С. (2016) Характеристика игровой деятельности подростков ежедневно посвящающих этому занятию 3 и более часов в день. *Современные проблемы здравоохранения и медицинской статистики*, № 1, с. 3–7.
- Скворцова, Е. Ю. (2023) Влияние компьютерных игр на детей подросткового возраста. *Вестник науки*, т. 4, № 10 (67), с. 538–544.
- Тағдиров, А. У. (2021) Таъсири бозиҳои компютери ба тафаккури наврасону ҷавонон. *Паёми Донишқадаи омӯзгории Тоҷикистон дар ноҳияи Раиш*, № 1 (5), с. 211–215.
- Greene, C. S., Bavelier, D. (2012) Learning, attentional control, and action video games. *Current Biology*, vol. 22, no. 6, pp. 197–206. <http://dx.doi.org/10.1016/j.cub.2012.02.012>

References

- Greene, C. S., Bavelier, D. (2012) Learning, attentional control, and action video games. *Current Biology*, vol. 22, no. 6, pp. 197–206. <http://dx.doi.org/10.1016/j.cub.2012.02.012> (In English)
- Kutukov, D. A. (2024) O vliyaniy komp'yuternykh igr na kognitivnye protsessy cheloveka [On the impact of computer games on the intelligence of a human]. *Intellektual'nye resursy — regional'nomu razvitiyu*, no. 2, pp. 285–289. (In Russian)
- Melkova, A. A. (2024) Negativnye posledstviya chrezmernoj uvlechennosti komp'yuternymi igrami na razvitie detej mladshego shkol'nogo vozrasta [Negative consequences of excessive passion for computer games for the development of children of primary school age]. *Vestnik nauki — Science Bulletin*, vol. 3, no. 6 (75), pp. 815–823. (In Russian)
- Nevstrueva, T. Kh., Suslov, E. M. (2024) Lichnost' gejmeyera: psikhologicheskie issledovaniya problem vliyaniya komp'yuternykh igr [Gamer personality: The problem of the influence of computer games]. *Mir nauki. Pedagogika i psikhologiya — World of Science. Pedagogy and Psychology*, vol. 12, no. 6. [Online]. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/29PSMN624.pdf> (accessed 15.06.2025). (In Russian)

- Nuzhina, D. D. (2021) Osobennosti svoystv vnimaniya podrostkov, regularno igrayushchikh v komp'yuternye igry [Features of attentional characteristics among teens who frequently play computer games]. *Izvestiya instituta pedagogiki i psikhologii obrazovaniya*, no. 4, pp. 112–120. (In Russian)
- Skvortsova, E. S. (2016) Kharakteristika igrovoj deyatel'nosti podrostkov ezhdnevno posvyashchayushchikh etomu zanyatiyu 3 i bolee chasov v den' [Characteristics of game activity of teenagers every day dedicated to this task and more than 3 hours a day]. *Sovremennye problemy zdavookhraneniya i meditsinskoj statistiki — Current Problems of Health Care and Medical Statistic*, no. 1, pp. 3–7. (In Russian)
- Skvortsova, E. Yu. (2023) Vliyaniye komp'yuternykh igr na detei podrostkovogo vozrasta [The influence of computer games for teenage children]. *Vestnik nauki — Science Bulletin*, vol. 4, no. 10 (67), pp. 538–544. (In Russian)
- Tagdirov, A. U. (2021) Ta'siri bozixoi kompiyuteri ba tafakkuri navrasonu chavonon [The effect of computer games on the thinking of teenagers and young people]. *Paemi Donishkadai om̄zgorii Tojikiston dar noxiyai Rasht*, no. 1 (5), pp. 211–215. (In Tajik)