

**Беркович Ольга Ефимовна**

канд. пед. наук, доцент, доцент

**Матрёшина Евгения Борисовна**

канд. психол. наук, доцент

**Бакшаев Алексей Александрович**

студент

ФГАОУ ВО «Национальный исследовательский Нижегородский

государственный университет им. Н.И. Лобачевского»

г. Нижний Новгород, Нижегородская область

## **ВЛИЯНИЕ ВИДЕОИГР НА ФОРМИРОВАНИЕ ПРАВОВОЙ СОЦИАЛИЗАЦИИ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНЕГО**

***Аннотация:** в научной статье рассматривается влияние видеоигр на процесс формирования правовой социализации несовершеннолетних, поскольку цифровая среда является актуальным пространством взаимодействия, коммуникации, социализации современной личности. Авторами проанализированы как позитивные, так и негативные аспекты этого феномена, предложены рекомендации по оптимизации использования видеоигр в образовательных и воспитательных целях.*

***Ключевые слова:** социализация личности, правовая социализация, цифровое пространство, видеоигры, несовершеннолетний, патриотизм, девиантное поведение, референтные взрослые, коммуникация.*

Современное общество сталкивается с глубокими изменениями в процессе социализации подрастающего поколения, обусловленными развитием цифровых технологий. Сам процесс социализации личности во многом переходит из пространства непосредственного контактного взаимодействия в цифровую среду в широком социальном поле. Видеоигры, являясь одной из самых популярных форм досуга среди несовершеннолетних, играют важную роль в их правовом,

социальном и культурном становлении. Однако влияние видеоигр на социализацию остается противоречивым, что обуславливает необходимость всестороннего изучения их воздействия на формирование правового сознания и поведения [1].

Динамичное развитие технологий в современном обществе оказывает значительное влияние на процессы социализации личности. Видеоигры, будучи одной из ключевых форм досуга для несовершеннолетних, создают уникальную среду, в которой происходят процессы формирования правового и социального сознания. Их влияние неоднозначно: оно может как способствовать развитию конструктивных моделей поведения, так и провоцировать формирование девиантных установок.

Первоначально видеоигры рассматривались, чаще как развлекательный инструмент, а не как система целенаправленного воздействия на процесс социализации личности. Однако с развитием цифровых технологий, искусственного интеллекта и усложнением игровых сюжетов их потенциал как инструмента социализации стал очевидным. Видеоигры превратились в мощный медиаканал, способный воздействовать на ценности, установки и восприятие реальности несовершеннолетними. Особое внимание привлекли исследования, проведенные в 2000-х годах, которые выявили способность видеоигр формировать как позитивные, так и негативные модели поведения. Игры с образовательным уклоном, такие как симуляторы управления или стратегии, способствовали развитию аналитических навыков и правосознания. В то же время игры с высоким уровнем насилия или пропагандой антиобщественных ценностей порождали дискуссии о возможной корреляции между игровым контентом и агрессивным поведением.

Наиболее значимыми в контексте правовой социализации являются следующие аспекты:

1. Содержание игрового контента.

- 1.1. Игры с акцентом на соблюдение правил, управление ресурсами и принятие ответственных решений могут формировать уважение к законам и нормам. В противоположность этому, игры с упрощенной трактовкой закона или культом насилия подрывают традиционные ценности правопослушания.

1.2. Игры с достоверными культурно-историческими, патриотическими сюжетами способны не только расширять запас знаний в указанных областях, но и оказывают существенное положительное влияние на формирование социализации личности в социально одобряемой среде. В настоящее время потребность в видеоиграх подобного содержания в России актуальна и продиктована запросами общества и государства. Одним из примеров подобной российской исторической видеоигры можно назвать «Смуту», 04.04.2024 г., разработанную Cyberia Nova (студия «Сайберия Нова»).

Однако искажение историко-патриотического, культурного содержания может оказывать целенаправленное депривационное воздействие на мировоззрение, этноидентичность, патриотизм – социализацию личности в широком социально-правовом поле.

2. Режим взаимодействия. Кооперативные игры способствуют развитию навыков коллективной деятельности, основанной на соблюдении установленных правил. Игры с элементами конкуренции, напротив, могут стимулировать нарушение моральных и правовых норм ради достижения победы.

3. Роль родителей и наставников. Поддержка и объяснение игрового опыта со стороны взрослых играет ключевую роль в формировании критического восприятия игрового контента.

Важно отметить, что негативные или позитивные последствия видеоигр усиливаются в зависимости от окружения несовершеннолетнего. Если ребенок растет в обстановке, где обсуждаются и критикуются игровые события, у него формируется устойчивое восприятие норм права. Напротив, в среде без контроля или наставничества риск переноса деструктивных моделей поведения в реальность возрастает многократно. Также важно учитывать влияние локальных культурных и правовых норм на содержание видеоигр. Например, в странах с высоким уровнем правового сознания популярны образовательные игры, тогда как в других регионах акцент может делаться на развлекательных проектах без явного социального посыла. Это требует особого подхода к выбору игр для детей, учитывая их образовательный и культурный потенциал [2].

Важным фактором является также возрастная группа игроков. Для младших школьников видеоигры зачастую становятся первым опытом взаимодействия с нормами и правилами. В этом возрасте позитивное влияние может быть особенно заметным, при условии грамотного подбора игр. Подростки же, находясь в стадии активного формирования ценностных установок, подвержены как позитивному, так и негативному влиянию игрового контента. Это обусловлено особенностями восприятия: подростки склонны идеализировать героев игр, копировать их поведение и решения.

Позитивное влияние проявляется в следующем:

- моделирование правовых ситуаций. Игры, в которых требуется соблюдать законы или управлять обществом, помогают понять суть правовых норм.
- развитие критического мышления. Стратегии и симуляторы учат анализировать ситуации, принимать решения и прогнозировать их последствия.
- социализация через взаимодействие. Взаимодействие с другими игроками в многопользовательских играх способствует развитию уважения к установленным правилам.

Расширяя спектр образовательных возможностей, видеоигры могут быть интегрированы в учебные программы как интерактивный метод обучения правовым дисциплинам. Например, симуляторы судебных процессов, общественного управления или правозащитной деятельности позволят обучаемым на практике освоить базовые принципы права. Интересным направлением является изучение влияния игр на формирование эмпатии. Игры с моральным выбором помогают игрокам осознать последствия своих решений не только с правовой, но и с этической точки зрения. Это может способствовать укреплению гуманистических ценностей и пониманию социальной ответственности [3].

Негативное влияние может выражаться в:

- формировании толерантности к правонарушениям. Игры с акцентом на насилие, хаосе и анархии могут укрепить девиантные установки;
- искажении восприятия правовых норм. Упрощение законов и наказаний в играх способно привести к неправильному пониманию их значимости;

– изоляции от реального общества. Увлечение виртуальной средой снижает значимость реальных социальных норм.

Таким образом, нам представляется, что риск формирования девиантных установок значительно снижается при грамотном подходе к выбору игр, необходимом, объективном и достаточном контроле со стороны референтных взрослых, которые готовы обсуждать игровой опыт, акцентировать внимание на позитивных аспектах поведения: сотрудничестве, соблюдении правил, уважении к другим [4].

Психологи и социологи отмечают, что у игроков формируется опыт взаимодействия с правовыми системами, пусть и виртуальными. Это позволяет проводить параллели между игровым и реальным поведением. Например, игроки, привыкшие действовать в рамках правил в игре, с большей вероятностью будут уважать их и в реальной жизни. Особое значение приобретают сюжеты видеоигр, которые отражают борьбу за справедливость, защиту слабых или соблюдение установленных норм. Такие темы не только формируют представление о праве, но и способствуют эмоциональной вовлеченности подростков в социально значимые вопросы. Данные аспекты стали объектом пристального изучения как со стороны педагогов, так и со стороны психологов. Обсуждаются возможности использования видеоигр в образовательных учреждениях для формирования устойчивых правовых установок. Программы, основанные на использовании образовательных видеоигр, показали свою эффективность в развитии правосознания, критического мышления и уважения к нормам. Становится очевидным, что видеоигры, при грамотном подходе, могут быть адаптированы для создания среды, способствующей развитию не только правовых знаний, но и навыков взаимодействия с законом на практическом уровне. Такой подход обеспечивает не только индивидуальное развитие несовершеннолетнего, но и укрепляет ценности правового государства [5].

Видеоигры также играют важную роль в формировании социальных связей среди несовершеннолетних. В многопользовательских играх подростки учатся

координировать свои действия, устанавливать правила взаимодействия в команде и решать конфликты [6]. Сетевые видеоигры требуют не только соблюдения игровых норм, но и налаживания коммуникации между участниками. Это особенно важно в условиях современного общества, где цифровая среда становится одной из главных платформ для общения. Развивая навыки сотрудничества и лидерства, видеоигры помогают подросткам лучше понимать значение правил и их роли в социальной жизни. Кроме того, исследования показывают, что совместные игровые сессии могут укреплять межличностные связи, помогая подросткам адаптироваться в виртуальном коллективе. Особенно это актуально для детей, испытывающих трудности с социальным взаимодействием в реальной жизни. Однако важно, чтобы цифровое общение дополняло, а не заменяло традиционные формы взаимодействия, такие как живое общение и участие в общественных мероприятиях.

Интересным направлением является использование видеоигр в профилактике асоциального поведения. Некоторые игровые проекты разработаны с целью показать последствия девиантного поведения, включая нарушение правовых норм. Например, игры с симуляцией судебных процессов или полицейских расследований дают игроку возможность взглянуть на ситуацию с позиции закона. Такие проекты помогают подросткам осознать, как их действия могут повлиять на окружающих, и понять важность соблюдения социальных норм. В образовательной среде внедрение игр с правовой тематикой может стать эффективным инструментом воспитания. Школьные программы, включающие элементы игровых технологий, способствуют более глубокому осознанию прав и обязанностей. Например, симуляция выборов, работы органов власти или взаимодействия с юридическими структурами позволяет подросткам на практике освоить сложные правовые концепции. Таким образом, видеоигры могут не только развлекать, но и стать эффективным методом превентивной работы с подростками.

Видеоигры занимают значительное место в жизни современных несовершеннолетних, оказывая существенное влияние на формирование их правовой социализации, позитивное направление которой обусловлено: необходимостью

наладить взаимодействие между всеми заинтересованными сторонами – семьями, образовательными учреждениями и игровыми компаниями. Совместными усилиями можно не только минимизировать риски, связанные с использованием видеоигр, но и раскрыть их потенциал для формирования правосознания, социальной ответственности и умения находить конструктивные решения в сложных ситуациях у несовершеннолетних.

### *Список литературы*

1. Махмутова А.З. Анализ влияния цифровых технологий на правовую осведомленность и правосознание несовершеннолетних / А.З. Махмутова // Вопросы российской юстиции. – 2024. – №33. – С. 38–56. EDN TUJXYV
2. Козина Я.А. Правовая социализация молодежи как фактор противодействия негативному информационному влиянию на личность в социальных телекоммуникационных сетях: постановка проблемы / Я.А. Козина // Государственно-правовые исследования. – 2020. – №3. – С. 537–540. EDN MWOURI
3. Вышегурова Л.А. Влияние интернета и видеоигр на детей и взрослых / Л.А. Вышегурова // Молодой ученый. – 2021. – №34. – С. 71–72. EDN VKIBUM
4. Беркович О.Е. Социально-психологические факторы и условия формирования преступного поведения в период пандемии коронавируса COVID-19 / О.Е. Беркович, Е.Б. Матрёшина, Л.П. Ижнина // Российский следователь. – 2022. – №6. – С. 42–45. – DOI 10.18572/1812-3783-2022-6-42-44. – EDN AZPGWD
5. Гребень Н. Компьютерные игры в жизни подростков, получающих профессионально-техническое образование / Н. Гребень, Е. Агеенкова // Цифровая гуманитаристика и технологии в образовании (DHTE 2023). – 2023. – С. 460–475.
6. Социально-психологический и исторический анализ кризиса личности и формы протекания внутриличностного конфликта / О.Е. Беркович, Б.Л., Гинзбург, Е.Б. Матрёшина, Л.А. Снегирева // Научное обозрение: гуманитарные исследования. – 2016. – №2. – С. 159–167. – EDN VXMVVV