

Качалова Ольга Викторовна

студентка

ФГБОУ ВО «Тульский государственный
педагогический университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

ВЛИЯНИЕ ВИДЕОИГР НА РАСПРОСТРАНЕНИЕ ЭКСТРЕМИСТСКОЙ ИДЕОЛОГИИ В МОЛОДЕЖНОЙ СРЕДЕ

***Аннотация:** в современном мире, где цифровые технологии проникли во все сферы жизни, проблема экстремизма среди молодежи становится все более острой. Данное исследование посвящено анализу компьютерных игр как одного из факторов, способных влиять на радикализацию подрастающего поколения. Рассматриваются способы вовлечения подростков в деструктивные сообщества через игровые платформы, особенности изменения ценностных ориентиров под воздействием виртуальной среды и методы психологического давления. Предлагаются практические меры профилактики.*

***Ключевые слова:** видеоигры, экстремизм, молодежь, радикализация, шутеры, вербовка, геймификация, профилактика.*

Сегодня мировое сообщество фиксирует тревожную тенденцию: экстремистские взгляды все активнее распространяются среди молодых людей. Особую тревогу вызывает тот факт, что несовершеннолетние все чаще оказываются втянутыми в противоправную деятельность. Статистические данные свидетельствуют о неуклонном росте числа подобных преступлений, при этом возрастной ценз их участников постоянно снижается [3, с. 346–347]. Почему именно подростки становятся основной мишенью для вербовщиков? Психологи объясняют это несколькими факторами, характерными для переходного возраста: потребностью в самоутверждении, стремлением к новым, подчас острым впечатлениям, желанием быть частью референтной группы и, что критически важно, недостаточно сформированной способностью к критическому анализу информации.

Все перечисленное делает молодых людей крайне уязвимыми для различного рода манипуляций.

Среди множества обстоятельств, способствующих радикализации, заметное место занимают компьютерные игры, прежде всего жанр «шутер» (игры-стрелялки). Длительное пребывание в виртуальной среде, где насилие воспринимается как норма, постепенно искажает восприятие реального мира, размывает границу между вымыслом и действительностью. Многие родители, к сожалению, продолжают считать видеоигры безобидным детским развлечением, не осознавая, что агрессивное игровое пространство может существенно повысить восприимчивость подростка к экстремистской пропаганде.

Как справедливо отмечает исследователь Е.С. Шалюгина, интернет-пространство для современного подростка нередко превращается в своеобразное убежище, за которым он пытается спрятаться от собственных комплексов и проблем. Живое человеческое общение постепенно вытесняется виртуальным, формируется стойкая зависимость от гаджетов, происходит постепенная деградация личности. Своевременное распознавание подобных состояний приобретает первостепенное значение – оно позволяет выявить группы риска и предотвратить дальнейшее втягивание подростка в экстремистскую деятельность [4, с. 760–765].

Я.Н. Николаев и Т.Н. Михеева подчеркивают, что профилактика экстремизма среди несовершеннолетних требует совершенно иных подходов, чем работа со взрослыми. В формировании личности ребенка ключевую роль играет семья: именно от родителей дети усваивают базовые взгляды, нормы общения и поведенческие установки [3, с. 348].

Анализ научной литературы и эмпирических данных позволяет выделить несколько основных причин, по которым несовершеннолетние оказываются втянутыми в орбиту экстремизма [3, с. 348–349].

Первое и, пожалуй, наиболее значимое обстоятельство – неблагополучная семейная обстановка. Речь идет не только о маргинальном образе жизни родителей, но и о наличии судимостей у близких родственников. Статистика убедит-

тельно демонстрирует: если кто-то из членов семьи уже имел проблемы с законом, риск совершения преступления другими ее членами возрастает в 4–5 раз.

Второй важный фактор – ухудшение социально-экономического положения отдельных групп населения. Экономическая нестабильность нередко порождает протестные настроения, которые вербовщики умело используют в своих целях, предлагая простые и кажущиеся справедливыми решения сложных проблем.

Третья причина связана с возрастными особенностями психики: незрелое критическое мышление, повышенная внушаемость, неспособность распознать манипулятивные приемы делают подростков легкой добычей для злоумышленников, которые умело эксплуатируют их максимализм и жажду справедливости.

Наконец, четвертый не менее значимый фактор – недостаточный контроль со стороны родителей за времяпрепровождением ребенка в интернете. Отсутствие внимания к тому, в какие игры играет подросток, с кем общается на игровых платформах, какой контент потребляет, создает благоприятную почву для деятельности вербовщиков.

Жанр шутеров вызывает наибольшие опасения у исследователей и практиков. К.О. Соломатина обращает внимание на то, что доступ детей к подобным играм катастрофически расширился – сегодня любой подросток может беспрепятственно скачать и установить игру-стрелялку даже с возрастной маркировкой 18+ [4, с. 97]. Оказавшись в агрессивной игровой среде, где насилие не только не осуждается, но и поощряется внутриигровыми наградами и достижениями, подросток начинает воспринимать такие модели поведения как эталонные и желательные. Здесь срабатывает механизм, описанный в концепции социального научения: человек усваивает те способы действий, которые приносят ему успех. Если в игре агрессия ведет к победе, то в сознании подростка постепенно закрепляется установка на использование насилия для достижения целей и в реальной жизни [4, с. 97]. Результаты исследований убедительно показывают, что успешная социализация ребенка-геймера во враждебной игровой среде неизбежно приводит к переносу агрессивных реакций в реальный мир. Это проявляется в повышенной раздражительности, неспособности отвлечься от

игровых образов и, в конечном счете, в формировании устойчивого враждебного восприятия окружающих людей [4, с. 103].

Отдельного внимания заслуживает опасное явление, которое специалисты обозначают термином «геймификация противозаконной деятельности». Суть его заключается в том, что вербовщики, хорошо понимая психологию современных подростков, умело копируют язык и стиль общения популярных интернет-блогеров, а противоправные задания преподносят как увлекательные «челленджи», «квесты» или «секретные миссии». Как сообщает Д.Ю. Базаркина, уже осенью 2024 года Европол официально предупредил о стремительном росте подобных случаев [1, с. 139–140]. Подача опасного контента в игровой форме резко снижает порог критического восприятия. Подросток, привыкший к игровым механикам, воспринимает преступное задание как очередной уровень компьютерной игры, до конца не осознавая его реальных, зачастую трагических последствий [1, с. 140].

Специалисты выделяют несколько приоритетных направлений противодействия этой нарастающей угрозе.

Первое направление – совершенствование законодательства в сфере регулирования видеоигр и защиты детей от деструктивного контента. Председатель Госдумы Вячеслав Володин уже заявил о необходимости принятия решений, ограждающих российских детей от игр, содержащих сцены насилия и насаждающих чуждые нашему обществу ценности.

Второе направление – активное просвещение родителей о реальных рисках, связанных с бесконтрольным увлечением детей видеоиграми, и организация альтернативных, социально одобряемых форм досуга [3, с. 346].

Третье направление – развитие технических систем выявления экстремистского контента на игровых платформах и его своевременное удаление.

Четвертое и, пожалуй, самое важное направление – целенаправленная работа по формированию у самой молодежи критического мышления и психологической устойчивости к различным формам манипуляции. Только научившись самостоятельно анализировать поступающую информацию, подвергать ее со-

мнению и проверке, подросток сможет распознать попытку вербовки и дать ей адекватный отпор.

Проведенный анализ убедительно доказывает наличие прямой и устойчивой связи между увлечением агрессивными компьютерными играми и риском распространения экстремистской идеологии в молодежной среде. Наиболее уязвимой группой остаются подростки – в силу несформированности их психики и незрелости критического мышления. Эффективное противодействие этой угрозе невозможно без консолидации усилий всех уровней общества – от международных организаций и государства до каждой конкретной семьи. Только объединив усилия, мы сможем защитить подрастающее поколение от деструктивного влияния и обеспечить ему безопасное цифровое будущее.

Список литературы

1. Базаркина Д.Ю. «Геймификация» преступности – новый вызов для Евросоюза / Д.Ю. Базаркина // Научно-аналитический вестник ИЕ РАН. – 2024. – №6. – С. 139–148. DOI 10.15211/vestnikieran62024139148. EDN VJZCRY

2. Жданова Н.Е. Особенности эмоционально-волевой сферы подростков, зависимых от компьютерных игр / Н.Е. Жданова // Наука. Информатизация. Технологии. Образование: материалы XIII Международной научно-практической конференции. – Екатеринбург: Изд-во РГППУ, 2020. – С. 760–765. EDN KNXTDM

3. Николаев Я.Н. Противодействие экстремизму в среде несовершеннолетних: правовые и социальные подходы / Я.Н. Николаев, Т.Н. Михеева // Вестник Марийского государственного университета. Серия «Исторические науки. Юридические науки». – 2024. – Т. 10. №4. – С. 346–352. DOI 10.30914/2411-3522-2024-10-4-346-352. EDN QZGINY

4. Соломатина К.О. Компьютерные игры-шутеры как пространство социализации: какие паттерны социального поведения усваивают дети-геймеры? / К.О. Соломатина // Комплексные исследования детства. – 2024. – Т. 6. №2. – С. 96–105. DOI 10.33910/2687-0223-2024-6-2-96-105. EDN BBRCRH