

Качалова Ольга Викторовна

студентка

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

г. Тула, Тульская область

ПРОБЛЕМЫ СОЦИАЛИЗАЦИИ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИХ, УВЛЕКАЮЩИХСЯ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ

***Аннотация:** в статье анализируются ключевые трудности социализации несовершеннолетних с высоким уровнем вовлечённости в пространство компьютерных игр. Рассматриваются механизмы замещения реального общения виртуальным, интернализация агрессивных моделей поведения, формирование игровой зависимости как фактора социальной изоляции. Раскрывается роль игровой коммуникации в деформации ценностно-нормативной сферы подростков. Делается вывод о том, что увлечение компьютерными играми объективно препятствует полноценному вхождению ребёнка в систему общественных отношений.*

***Ключевые слова:** социализация, компьютерные игры, негативное влияние, дефицит общения, игровая зависимость, агрессивное поведение, социальная изоляция.*

Современный этап развития детства характеризуется стремительной цифровизацией всех сфер жизни. Компьютерные игры стали одной из самых популярных форм досуга среди несовершеннолетних, причём временные затраты на них у значительной части подростков достигают критических значений. Как отмечают исследователи, компьютерная игра сегодня стала реальностью молодежной субкультуры: лишь 2,1% опрошенных молодых людей указали, что никогда не играли в компьютерные игры [2].

В научной литературе и педагогической практике всё чаще поднимается вопрос о том, как увлечение виртуальными игровыми мирами сказывается на способности ребёнка выстраивать отношения с окружающими, усваивать соци-

альные нормы и успешно интегрироваться в общество. Процесс социализации представляет собой сложный и многоуровневый механизм, включающий усвоение языка, норм, ценностей, образцов поведения, принятых в данном обществе. Ключевым условием успешной социализации традиционно выступает живое, непосредственное общение со сверстниками и взрослыми. Компьютерные же игры, особенно сетевые, создают суррогатную среду взаимодействия, которая по целому ряду параметров принципиально отличается от реальной. У подростков, увлекающихся компьютерными играми, наблюдаются проблемы в построении отношений с реальностью, дефицит дружеских контактов в классе, а ведущим компонентом формирующейся зависимости выступает компенсаторный фактор – уход от реальных социальных трудностей в виртуальность [5]. Эти отличия, как показывают исследования, работают не в пользу развития социальной компетентности.

Наиболее очевидным негативным следствием увлечения компьютерными играми является сокращение времени и интенсивности реальных социальных контактов. Подросток, проводящий по 4–6 часов ежедневно за игрой, объективно лишает себя возможности участвовать в живом общении с семьёй, одноклассниками, друзьями во дворе или в кружках. Это время не просто «нейтрально» – оно активно вытесняет те практики взаимодействия, которые традиционно служили основой для формирования коммуникативных навыков.

Согласно исследованию Е.С. Романовой и С.Б. Шубина, значительное количество молодых людей проводят за видеоиграми более 28 часов в неделю, при этом ценность игровых достижений для особенно увлечённых геймеров может не только конкурировать, но и превышать ценность достижений в реальной жизни [1, с. 50]. Авторы подчёркивают, что потребность в игре начинает становиться частью базовых психологических потребностей молодых людей, что требует пристального внимания со стороны психологии, педагогики и социологии.

Особую тревогу вызывает феномен компенсаторного поведения. Как показывают исследования К.Ю. Брешковской и Н.С. Бобровниковой, у 56% обуча-

ющихся младшего подросткового возраста выявлена компьютерная зависимость, где ведущим компонентом является компенсаторный фактор. Это свидетельствует о том, что у младших подростков встречаются проблемы в построении отношений с реальностью, неспособность наладить дружеские отношения в классе, преобладание эмоционального контакта с виртуальностью [5]. Подростки ищут гармонию, эмоциональную стабильность и удовольствие в виртуальности, компенсируя неблагополучие в семье и социуме.

Ученые считают, что поглощенность виртуальным миром таит в себе следующие опасности: формирование склонности к агрессивности и жестокости у играющего; подмена взаимодействия с близкими людьми, сверстниками, окружающим миром «общением» с компьютером; стремление проводить время, бездумно развлекаясь; желание достигать поставленных целей без усилий; снижение уровня силы воли и терпения [3]. Формируется устойчивый паттерн поведения, при котором любой конфликт или даже просто сложность в реальном общении провоцирует уход в игру, а не попытку конструктивного разрешения ситуации. Этот замкнутый круг со временем делает подростка практически неспособным к нормальному функционированию в школьном или семейном коллективе.

Второй магистральный канал негативного влияния компьютерных игр на социализацию связан с усвоением агрессивных и асоциальных поведенческих сценариев. Современные игровые проекты, особенно популярные среди подростков жанры (шутеры, файтинги, «боевые арены»), в подавляющем большинстве строятся вокруг насилия и уничтожения противника. Успех в игре прямо пропорционален количеству совершённых агрессивных действий, а система вознаграждений выстроена так, чтобы подкреплять именно деструктивное поведение.

В контексте проблемы компьютерной игромании несовершеннолетних исследователи выделяют такие значимые факторы риска, как доступность, анонимность, отсутствие социального контроля и возможность ухода от реальности. Как отмечается в работе «Компьютерная игромания несовершеннолетних

как психологическая проблема», формирование игровой зависимости может способствовать развитию таких деструктивных проявлений, как скулшутинг, кибербуллинг, суицидальное поведение и др. [6].

Исследователи выделяют механизм интернализации, при котором игровой опыт постепенно инкорпорируется в структуру личности. Подросток, десятки и сотни часов применяющий насилие в виртуальной среде и получающий за это положительное подкрепление, начинает воспринимать агрессию как естественный, эффективный и даже одобряемый способ достижения целей. Это не означает, что все юные геймеры становятся преступниками, но их склонность к вербальной агрессии, раздражительность и нетерпимость к инакомыслию статистически значимо возрастает.

Социальные последствия игровой зависимости носят катастрофический характер. Подросток постепенно порывает все значимые связи с реальным окружением. Единственным социальным пространством, где он продолжает хоть как-то взаимодействовать, остаётся игровое. Но это взаимодействие носит патологический характер: оно не требует учёта эмоционального состояния другого человека, не предполагает ответственности, не формирует эмпатии и способности к рефлексии.

Важный аспект проблемы, который часто остаётся за рамками дискуссий, – это нарушение возрастной динамики социализации. Как отмечает И.С. Иванов, игра совершенно особым образом обнаруживает себя на этапе юности, проявляясь как особый культурный феномен, в котором реализуются характерные для этого возраста мотивации достижения и самоопределения. Однако, в отличие от традиционной возрастной периодизации (где игра рассматривается как ведущая деятельность лишь на этапе дошкольного возраста), компьютерная игра не вытесняется из жизни юношей и девушек, более 70% учащейся молодёжи продолжают играть на протяжении всего подросткового и юношеского возраста [2].

Интенсивное погружение в компьютерные игры в сензитивные для социализации периоды приводит к тому, что ребёнок не проживает необходимые этапы в полной мере. Он не учится дружить, влюбляться, отвечать за свои поступ-

ки, договариваться, уступать и отстаивать границы – всему тому, что постигается только через реальные, часто болезненные, пробы в живом общении.

Исследование И.С. Иванова выявляет также значимые различия в жизненных устремлениях между игрозависимой и социально адекватной молодёжью. Так, о том, что создание семьи и рождение детей не входят в их жизненные планы, говорят 34% молодежи из группы с игрозависимым поведением и лишь 5% – из социально адекватной группы. Недоступным для себя получение хорошего образования считают 39% игрозависимых респондентов против 11% в группе социально адекватной молодёжи. Ориентация на интересную работу характерна для 86% социально адекватных молодых людей и только для 23% игрозависимых [2]. Эти данные убедительно демонстрируют, что игровая зависимость оказывает долгосрочное негативное влияние на формирование жизненных стратегий и ценностных ориентаций.

Проведённый анализ позволяет утверждать, что увлечение компьютерными играми оказывает объективное и многостороннее «негативное влияние на социализацию несовершеннолетних». Проявляется это влияние в следующих ключевых аспектах.

1. Хроническое сокращение времени реального общения и замещение его виртуальным, что ведёт к атрофии базовых коммуникативных навыков и росту субъективного одиночества.

2. Формирование и закрепление агрессивных поведенческих паттернов, интернализация насилия как приемлемого способа решения проблем, что создаёт риски деструктивного поведения (буллинг, киберагрессия).

3. Развитие тяжёлых форм игровой зависимости, связанной с компенсаторным поведением и бегством от реальности, приводящей к разрыву социальных связей, отказу от учёбы и обесцениванию социально значимых жизненных целей (семья, образование, интересная работа).

4. Нарушение возрастной динамики социализации с отсроченными негативными последствиями для формирования личностной идентичности и социальной компетентности.

Учитывая объективные риски, необходимы системные профилактические меры на уровне семьи, школы и государственной молодежной политики. Ключевыми направлениями должны стать: формирование у детей культуры ограничения игрового времени и критического отношения к игровому контенту; развитие привлекательной альтернативной досуговой среды вне компьютера; психолого-педагогическое просвещение родителей о признаках формирующейся игровой аддикции; создание систем раннего выявления дезадаптивных форм игрового поведения и оказания своевременной психологической помощи.

Список литературы

1. Брешковская К.Ю. Проблема развития социальных навыков и самооценки у подростков, играющих в компьютерные игры / К.Ю. Брешковская, Н.С. Бобровникова // Психолого-педагогические исследования. – 2021. – Т. 13. №1. – С. 1–10.

2. Иванов И.С. Модели жизненных устремлений и поведенческая практика игрозависимой и социально адекватной молодежи / И.С. Иванов // Знание. Понимание. Умение. – 2009. – №2. – С. 1–9.

3. Никитина Л.Н. Компьютерная игромания несовершеннолетних как психологическая проблема / Л.Н. Никитина // Российский девиантологический журнал. – 2024. – №1. – С. 75–84. DOI 10.35750/2713-0622-2024-1-75-84. EDN VMBBVU

4. Романова Е.С. Особенности использования видеоигр и социальных сетей молодыми людьми / Е.С. Романова, С.Б. Шубин // Системная психология и социология. – 2017. – №3 (23). – С. 50–57.

5. Урсу А.В. Сверхценное увлечение компьютерными играми детей и подростков: распространенность и клинико-психопатологические проявления: автореф. дис. ... канд. мед. наук / А.В. Урсу. – М., 2012. – 24 с. EDN ZOOAFL