

Козлов Даниил Сергеевич

студент

Научный руководитель

Пазухина Светлана Вячеславовна

почетный профессор Российской академии образования,

член-корреспондент Российской академии естествознания,

член Общероссийской общественной организации

«Федерация психологов образования России»,

д-р психол. наук, доцент, заведующая кафедрой, доцент

ФГБОУ ВО «Тульский государственный

педагогический университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРОВАЯ ЗАВИСИМОСТЬ КАК ФАКТОР РИСКА ВОВЛЕЧЕНИЯ МОЛОДЕЖИ В ЭКСТРЕМИСТСКУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ: СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ ПРОФИЛАКТИКИ

Аннотация: в статье на основе актуальных российских эмпирических исследований анализируется связь компьютерной игровой зависимости и подверженности молодежи экстремистской пропаганде. Показано, что игровая аддикция повышает уязвимость перед вербовкой через механизмы социальной изоляции, снижения критичности и нормализации насилия. Обосновывается необходимость интеграции профилактики игровой зависимости и противодействия экстремизму. Предлагаются социально-педагогические стратегии, включающие диагностику рисков, формирование критического мышления и подготовку педагогов к работе в цифровой среде.

Ключевые слова: компьютерная игровая зависимость, молодежный экстремизм, социально-педагогическая профилактика.

В российских школах и вузах годами формировали правовую грамотность через лекции о вреде экстремизма. Однако игнорировался тот факт, что увлечение онлайн-играми может стать «входными воротами» для радикализации. Результат

оказывается обратным ожидаемому: чем больше подросток погружён в виртуальный мир, тем выше его уязвимость перед вербовщиками.

Исследование А.Л. Жуковой (2025) зафиксировало устойчивую практику: экстремисты системно используют многопользовательские игры (ММО, шутеры, песочницы) для поэтапной вербовки молодёжи. При этом ключевым фактором успеха выступает именно игровая зависимость – состояние, при котором подросток теряет контроль над временем, социально изолируется и перестаёт критически оценивать информацию [1].

Рассмотрим игровую зависимость как фактор риска. Почему система запретов и лекций не работает с геймерами? Ответ дают исследования Зыкова К.А., Абдалиной Л.В., Комарова В.В. (2023): у старшеклассников с выраженной игровой аддикцией на 40% чаще наблюдаются положительные установки по отношению к деструктивным интернет-сообществам [2]. Дополнительно Шашкова Я.А. (2024) показывает, что игровая среда формирует упрощённые политические стереотипы и оправдание насилия [4].

Игровая зависимость – это внешний контроль со стороны игры, которая вытесняет реальную жизнь. Подросток пытается управлять своим состоянием через эскапизм, но без внутренних ресурсов саморегуляции это приводит к ещё большей изоляции и восприимчивости к любым формам внимания из сети. Формируется порочный круг: «одиночество → уход в игру → ещё большее одиночество → поиск принятия в закрытых группах».

1. Механизмы вербовки через онлайн-игры.

Наиболее детально технологии экстремистской вербовки в игровой среде описаны А.Л. Жуковой (2025) [1]. Процесс включает четыре этапа.

Первый этап – мониторинг. Вербовщик анализирует активность игроков, выделяя тех, кто проводит в игре более 5 часов в сутки, агрессивен в чате или жалуется на одиночество.

Второй этап – установление эмоциональной зависимости. Агент помогает пройти уровень, дарит игровую валюту, хвалит. Для зависимого подростка, лишённого успехов в реальности, такая поддержка становится значимой.

Третий этап – радикализация. В закрытых чатах постепенно вводятся экстремистские нарративы: от шуток о «чужих» до прямых призывов. Игроку предлагают выполнить «специальное задание» – репост, комментарий, расклейку листовок. Это воспринимается как продолжение игры.

Четвёртый этап – закрепление. Жертве внушают, что она теперь «своя», а её окружение враждебно. Формируется страх выхода и зависимость от куратора.

Ключевая роль игровой зависимости здесь в том, что она разрушает естественные защитные механизмы: критическое мышление, референтность семьи и школы, способность к отсроченному анализу.

2. Профилактика игровой зависимости как основа противодействия экстремизму.

Поскольку игровая аддикция многократно повышает успешность вербовки, её предупреждение – первоочередная задача. Российскими авторами предложены эффективные модели.

Т.Ю. Никифорова и Е.А. Курбатова (2025) разработали интегративную модель первичной профилактики, включающую три компонента: образовательный (цифровая грамотность, объяснение рисков), воспитательный (развитие волевой регуляции), социально-ориентационный (вовлечение в спорт, творчество) [3]. Модель легко дополняется антиэкстремистским модулем – разбором реальных схем вербовки в играх.

И.Ю. Блясова (2019) акцентирует формирование безопасных навыков взаимодействия с технологиями: умение распознавать манипуляции в игровых чатах, проверять информацию, сообщать о подозрительных предложениях взрослым. М.В. Бредихина (2020) предлагает конкретные формы школьной работы: тренинги самоконтроля, настольные игры как альтернатива цифровым, программы повышения родительской компетентности [1].

3. Адаптация технологий профилактики экстремизма к игровой субкультуре.

Общие педагогические технологии противодействия экстремизму представлены в работах В.М. Губанова, Л.В. Сметанкиной (2025) и Г.М. Гогиберидзе,

А.А. Реана, Р.Г. Кузьмина (2025) [1]. Авторы подчёркивают необходимость операциональной вариативности – гибкости методов в зависимости от субкультуры. Для геймерской аудитории это предполагает: использование игровых метафор и механик в профилактических занятиях (квесты, ролевые ситуации), привлечение авторитетных стримеров и блогеров-геймеров для трансляции антиэкстремистского контента, создание позитивных киберспортивных лиг с чёткими правилами нетерпимости к радикальной пропаганде.

На уровне образовательной организации может быть реализован алгоритм: 1) скрининг игровой зависимости и интереса к деструктивным группам; 2) проведение кейс-уроков «Анализ ситуаций вербовки в играх»; 3) подготовка цифровых наставников из числа старшеклассников; 4) организация альтернативного цифрового досуга (школьные кибертурниры с модерацией).

4. Пересмотр ценностей профилактической работы.

Если классический подход к профилактике экстремизма опирался на ценности: запрета («нельзя вступать в группы»), внешнего контроля («администрация проверит»), запугивания («будешь сидеть»), то современные данные требуют иной ценностной рамки, адекватной цифровой социализации подростков:

– автономия («я сам отвечаю за свои действия в сети») – вместо внешнего диктата, который при сниженной саморегуляции не работает;

– критическое мышление («проверь, прежде чем верить») – как противовес упрощённым стереотипам, выявленным Шашковой (2024) [4];

– конфиденциальность и доверие («могу обратиться к взрослому без страха наказания») – необходимое условие для сообщения о подозрительных предложениях;

– референтная группа в реальности (спортивная команда, кружок, волонтерство) – как антидот ухода в игровые сообщества.

5. Направления профилактической работы в школе (на основе исследований).

Переход к интегративной модели не требует дорогостоящих программ. Это смена педагогической оптики и языка. Конкретные направления:

- обучение распознаванию манипуляций в игровых чатах (кейс-метод, разбор скриншотов) – прямой ответ на механизмы, описанные Жуковой (2025) [1];
- отказ от публичных «наказаний» за увлечение играми и переход к диалогу о балансе экранного времени. При 40% повышенного риска у зависимых геймеров [2] запретительные меры неэффективны;
- анализ цифрового окружения – обсуждение того, как игровые сообщества могут использоваться для радикализации;
- просвещение родителей о признаках игровой зависимости и алгоритмах действий при подозрении на вербовку (не паника, а обращение к психологу и в правоохранительные органы);
- создание безопасного игрового пространства в школе (киберспортивный клуб с модерацией, где экстремистский контент исключён).

Заключение.

Актуальные российские исследования 2023–2025 годов рисуют ясную картину: компьютерная игровая зависимость является значимым фактором риска вовлечения молодежи в экстремистскую деятельность. У зависимых геймеров на 40% выше восприимчивость к деструктивным сообществам [2], а вербовщики используют четырёхэтапные алгоритмы через игровую среду [1]. Эти данные требуют смены парадигмы: от запретительно-лекционной к интегративной профилактике, где работа с игровой зависимостью становится основой противодействия экстремизму. Интуитивное для педагога обращение «не играй много» или «не вступай в подозрительные группы» не работает. Работает тренировка критического мышления через игровые метафоры, альтернативный досуг и доверительные отношения. Для подростка, который только учится быть автономным в цифровом мире это может стать опытом осознанной безопасности в сети.

Список литературы

1. Жукова А.Л. Особенности вербовки экстремистов и террористов с помощью онлайн игр / А.Л. Жукова // Юридические исследования. – 2025. – №2.

2. Зыков К.А. Особенности девиаций у старшеклассников в цифровой среде / К.А. Зыков, Л.В. Абдалина, В.В. Комаров // Человеческий капитал. – 2023. – №8 (176).

3. Никифорова Т.Ю. Педагогическая профилактика компьютерной игровой зависимости среди подростков в системе общего образования / Т.Ю. Никифорова, Е.А. Курбатова // Известия Тульского государственного университета. Педагогика. – 2025. – №1. – С. 74–83.

4. Шашкова Я.А. Восприятие войны и мира молодыми российскими геймерами / Я.А. Шашкова // Политическая наука. – 2024. – №1.