

**Рябова Екатерина Андреевна**

магистрант

*Научный руководитель*

**Матвеева Ольга Витальевна**

канд. пед. наук, доцент, доцент

ФГБОУ ВО «Тульский государственный педагогический

университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

## **ИГРОПРАКТИКА КАК ИНСТРУМЕНТ ПРОФИЛАКТИКИ ПРАВОНАРУШЕНИЙ СРЕДИ ПОДРОСТКОВ ГРУППЫ РИСКА**

***Аннотация:** в статье рассматривается потенциал современных игровых технологий в системе профилактики правонарушений среди подростков «группы риска». На основе анализа отечественных исследований и практического опыта обосновывается преимущество игропрактики перед традиционными дидактическими методами. Автор классифицирует ключевые форматы игр (интеллектуальные, спортивные, ролевые, трансформационные) и описывает психологические механизмы их воздействия: коррекцию когнитивных дефицитов, сублимацию агрессии и формирование навыков социального выбора. Особое внимание уделяется рискам игрофикации и роли педагога как модератора игровой реальности.*

***Ключевые слова:** игропрактика, группа риска, девиантное поведение, профилактика правонарушений.*

Проблема роста подростковой преступности и девиантных проявлений требует от современной педагогики поиска инструментов, адекватных психофизиологическим особенностям «цифрового поколения». Традиционные превентивные меры – лекции, беседы и административный контроль – часто демонстрируют низкую эффективность в работе с подростками группы риска, склонными к агрессии и импульсивности. Для этой категории характерно устойчивое

отторжение директивных методов воспитания, которые воспринимаются ими как давление «системы». В этой связи актуализируется игропрактика – технология, позволяющая перевести профилактическую работу из плоскости назидания в плоскость активного социального опыта. Игра для подростка является естественной средой, где потребность в риске, лидерстве и соревновании может быть реализована легально и безопасно.

Для понимания того, почему игра оказывается эффективнее традиционных методов профилактики, необходимо обратиться к анализу психологических механизмов, выявленных в работах М.А. Климова и Т.П. Гавриловой. Авторы подчеркивают, что игра воздействует не на внешнее поведение, а на внутренние установки подростка, помогая ему справиться с теми дефицитами, которые обычно толкают его к правонарушениям.

В первую очередь, игропрактика решает проблему социальной изоляции через реализацию компенсаторной функции. Большинство подростков группы риска имеют крайне негативный опыт в учебе и статус «неудачников» в классе. Не находя признания в легальной деятельности, они ищут его в девиантных компаниях. Игра же предлагает им пространство «внутренней социализации», где такие качества, как быстрота реакции, хитрость или лидерство, становятся залогом успеха, а не поводом для замечаний. Когда подросток впервые получает честное, признанное сверстниками и взрослыми достижение в рамках игры, его потребность самоутвердиться через антисоциальные поступки естественным образом снижается.

Более того, игра становится инструментом коррекции когнитивных и волевых нарушений, которые лежат в основе девиаций. Часто подросток совершает преступление импульсивно, просто не умея просчитать последствия. Интеллектуальные и стратегические игры буквально «принуждают» мозг к работе: здесь невозможно выиграть, не проявив выдержку или не продумав ход наперед. Таким образом, через азарт тренируются прогностические способности – подросток привыкает анализировать ситуацию прежде, чем действовать [1, с. 90].

Эффективная профилактика правонарушений не может ограничиваться каким-то одним форматом; она требует создания многогранной игровой среды, где разные типы активности решают свои специфические задачи. Начинать эту работу целесообразно с интеллектуально-игровых клубов, которые служат своего рода «точкой входа». В подобных клубах использование игр разного уровня сложности – от простых логических задач до творческих стратегий – позволяет прежде всего снять психологические барьеры. Подросток, привыкший защищаться от внешнего мира агрессией, в ситуации интеллектуального вызова обнаруживает, что побеждать можно силой ума, а не кулаков. Это формирует первичный опыт конструктивного соперничества, где соблюдение правил становится залогом личного успеха [1, с. 91].

Параллельно с развитием мышления необходимо задействовать физическую энергию подростка через спортивно-игровые программы. Командные виды спорта, такие как волейбол или баскетбол, в контексте профилактики перестают быть просто физкультурой и превращаются в школу социального научения. Здесь правила игры диктуют необходимость сотрудничества: подросток на практике убеждается, что его личный результат напрямую зависит от умения доверять партнеру и сдерживать собственные импульсы ради общей цели. Такой опыт командного взаимодействия постепенно вытесняет привычные деструктивные паттерны поведения, заменяя их социально одобряемыми навыками [2, с. 158].

Наиболее глубокая трансформация личности происходит в рамках ролевых игр и жизненных симуляций, которые позволяют подростку буквально примерить на себя иные социальные сценарии. Например, формат игрового судебного процесса («Суд над правонарушителем») заставляет участника выйти за пределы привычного образа «нарушителя» и примерить роль адвоката или присяжного. Это не только знакомит с логикой правосудия, но и развивает эмпатию к жертве, которая у подростков группы риска часто развита слабо. Подобные симуляции обучают критически важному навыку «STOP» – способности выдержать паузу между импульсом и действием.

Завершающим элементом этой системы выступают настольные психологические игры, направленные на внутреннюю работу с эмоциями. Через игровые сюжеты подростки учатся распознавать свои и чужие чувства, справляться с социальными страхами и осознавать мотивы своего поведения. В конечном итоге, сочетание этих разнообразных игровых подходов позволяет не просто «занять» свободное время подростка, а последовательно выстроить у него новую систему ценностей, где закон и уважение к окружающим становятся осознанным выбором, а не навязанным извне требованием.

Научная обоснованность применения игропрактики требует строго дифференцированного подхода к выбору игровых технологий в зависимости от специфики девиантного поведения конкретного подростка. Так, для лиц с выраженной физической агрессией приоритетными становятся командные спортивные дисциплины с жестким регламентом. В то же время для социально дезориентированных или ведомых подростков наиболее эффективными оказываются ролевые игры на развитие автономии и способности аргументированно противостоять групповому давлению. Если же основой девиации является эмоциональная нестабильность или импульсивность, педагогическое воздействие фокусируется на настольных стратегических играх, где технически невозможно достичь победы без выстраивания долгосрочного планирования и сознательного отказа от немедленного удовлетворения сиюминутных желаний. Подобное разделение позволяет воздействовать на конкретные дефициты социализации, превращая игру в точечный инструмент коррекции.

Ключевым фактором успеха является позиция педагога. В глазах «трудного» подростка учитель-лектор часто является антагонистом. Гейм-мастер же управляет правилами игрового мира. Его аргументация меняется с «так нельзя, потому что я сказал» на «так нельзя, потому что в этой вселенной ты мгновенно теряешь очки/свободу». Это делает соблюдение норм инструментом для достижения личной победы подростка.

Технологический цикл реализации профилактического игрового занятия обязательно должен включать три последовательных этапа: погружение в

игровую легенду, собственно игровое действие и этап дебрифинга, который является критически важным для достижения воспитательного результата.

Именно в процессе пост-игрового обсуждения происходит конвертация накопленных эмоций в осознанный социальный опыт. Педагог-модератор через систему рефлексивных вопросов помогает участникам проанализировать причины их игровых неудач, оценить чувства «пострадавших» сторон и соотнести игровые санкции с реальными статьями Уголовного кодекса. Без глубокого дебрифинга игропрактика рискует остаться лишь формой развлечения, не оказывая влияния на ценностно-смысловую сферу личности, тогда как профессионально проведенный анализ превращает эпизодический игровой опыт в устойчивый социальный навык безопасного и законного поведения в реальной жизни [3, с. 15].

Несмотря на высокую эффективность, игропрактика несет в себе риски «обратного тренинга». Недопустимы игровые сценарии, поощряющие деструктивные действия ради победы (например, виртуальное насилие или кражи). Основное правило безопасности: любое нарушение социальной нормы в игре должно вести к немедленным штрафным санкциям с обязательной вербализацией юридической причины: «Это привело к нарушению статьи..., потому что...». Важно не допустить размывания границ между игровым азартом и реальной ответственностью.

Помимо опасности неверного социального примера, следует учитывать риск рецидива психологического стресса у участников, особенно в сложных ролевых симуляциях. Для подростков, имеющих личный негативный опыт столкновения с правоохранительной системой или насилием, определенные сценарии могут стать психологическим триггером, требующим немедленного вмешательства специалиста. Кроме того, успех всей профилактической модели напрямую зависит от этической безупречности самого модератора. Любое проявление несправедливости со стороны педагога или нарушение им самим установленных игровых правил мгновенно дискредитирует ценность закона в глазах подростков, разрушая атмосферу доверия и подтверждая их предвзятое отношение к взрослым как к представителям подавляющей системы [1, с. 91].

Игропрактика в современной школе – это не развлечение, а мощный социально-педагогический тренажер. Она позволяет перевести профилактику правонарушений из системы внешних запретов во внутреннюю потребность подростка в саморегуляции. Объединение интеллектуальных, спортивных и трансформационных игровых форматов обеспечивает комплексное воздействие на личность, восполняя дефициты социализации и создавая надежный фундамент для просоциального поведения подростков группы риска.

### *Список литературы*

1. Гаврилова Т.П. Организация интеллектуально-игровой деятельности подростков с отклоняющимся поведением с целью предупреждения их девиаций / Т.П. Гаврилова, Е.Н. Грицких // Современное педагогическое образование. – 2018. – №6. – С. 88–92. EDN YZDYFF

2. Джолиев И.М. Использование игровых видов спорта для профилактики и коррекции девиантного поведения у подростков / И.М. Джолиев, Э.Ю. Башмаков, Н.М. Каримов, В.А. Обносков, А.С. Мишин // Управление образованием: теория и практика. – 2024. – №10-1(88). – С. 153–161. DOI 10.25726/k4679-4739-1777-x. EDN QCENJK

3. Климов М.А. Модель развития познавательных способностей подростков с девиантным поведением средствами игровых технологий / М.А. Климов // Гуманитарно-педагогические исследования. – 2019. – Т. 3. №1. – С. 12–17. EDN UAJAMУ