

Дедов Станислав Витальевич

студент

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

г. Тула, Тульская область

К ВОПРОСУ О ВЛИЯНИИ МОБИЛЬНЫХ ИГР НА ФОРМИРОВАНИЕ СОЦИАЛЬНЫХ ГРУПП СРЕДИ ШКОЛЬНИКОВ

Аннотация: в статье мобильные игры рассматриваются как часть цифровой социализации школьников и возможный фактор формирования групповых связей. Выделены объединяющие возможности общей игры, риски исключения и переноса онлайн-конфликтов в школьное общение. Обоснована необходимость педагогического сопровождения игровых практик.

Ключевые слова: мобильные игры, школьники, цифровая социализация, социальные группы, сверстники, школьный коллектив, педагогическое сопровождение.

Современный школьник включён в цифровую среду, где значимое место занимают игры на смартфонах. Сетевая мобильная игра предполагает совместные действия, конкуренцию и обсуждение достижений, поэтому игровые предпочтения могут становиться основанием сближения детей либо их исключения из значимой для сверстников активности.

Актуальность темы определяется тем, что цифровой опыт переплетается с отношениями в классе. По данным Г.У. Солдатовой и Е.И. Рассказовой, у российских подростков 12–17 лет пользовательская активность составляет в среднем 4–5 часов в будние дни и 6–8 часов в выходные, а значительная часть социализации протекает онлайн [6].

Общая игра создаёт темы для разговора, совместные цели и символы принадлежности: команду, стратегию, игровой статус. Поэтому она становится дополнительным каналом общения в классе. К.Ю. Брешковская и Н.С. Бобровникова указывают, что игры могут поддерживать знакомства и развитие отдельных

социальных навыков, но чрезмерная увлечённость способна вытеснять другие виды деятельности [2].

Игровая цифровая активность проявляется уже у младших школьников. Е.Ю. Игнатьева, К.К. Ёлкина и А.В. Малышева рассматривают предпочтения детей в мобильных и компьютерных играх и роль родительского участия [4]. Следовательно, сопровождение игровых интересов важно начинать до появления устойчивых конфликтов в классе.

Смартфон делает игру особенно заметной в школьной повседневности: обсуждения переходят на перемены и в общие чаты. Различия в устройствах, доступе к платному контенту и родительских ограничениях могут превращать игру не только в ресурс объединения, но и в маркер социального различия.

Механизмы формирования групп и социальных границ.

Первый механизм – объединение по общему интересу. Дети, играющие в одну игру, создают команды, обмениваются опытом и получают признание за игровые умения. Такое группирование может поддерживать сотрудничество. Д.С. Корниенко и соавторы показали, что поддержка сверстников снижает негативные эффекты онлайн-активности подростков [5]. Поэтому задача педагога состоит не в устранении игровых групп, а в поддержании открытого и уважительного взаимодействия.

Второй механизм – граница между «играющими» и «неиграющими». Ребёнок может выпадать из общего обсуждения из-за отсутствия устройства, родительских ограничений либо иных интересов. Риск усиливается, если статус школьника начинает определяться игровым уровнем или возможностью совершать внутриигровые покупки.

Третий механизм – перенос игровой конкуренции в реальные отношения. Проигрыш, исключение из команды или резкое общение в игровом чате могут продолжиться конфликтом в классе. Е.Н. Волкова рассматривает игры и Net-дружбу как феномены цифровой социализации и подчёркивает взаимопроникновение онлайн- и офлайн-среды [3]. Следовательно, возникающий в игре конфликт может влиять на повседневное школьное общение.

Наконец, учащиеся объединяются не только вокруг самой игры, но и вокруг стримов, летсплеев и обсуждения игрового контента. Т.А. Асеева и С.Ю. Асеев показывают значимость такой среды в социализации школьников [1]. Это означает, что педагогическому вниманию подлежит коммуникативная культура вокруг игры, а не только использование смартфона.

Педагогическое сопровождение игровой цифровой среды.

Поскольку мобильные игры встроены в повседневность школьников, одного запрета на телефон недостаточно: игровые сообщества и чаты продолжают существовать за пределами урока. Необходимо педагогическое сопровождение, сохраняющее возможности сотрудничества и предупреждающее исключение либо травлю.

Первое направление работы – диагностика отношений в классе: педагог должен замечать устойчивое исключение ребёнка, насмешки из-за отсутствия устройства или игрового опыта и конфликты, продолжающиеся после онлайн-взаимодействия.

Второе направление – формирование норм цифрового общения: недопустимости оскорблений, унижения проигравшего, давления из-за покупок и исключения одноклассников по материальным основаниям. Подросткам необходимы не только ограничения, но и навыки безопасного поведения в цифровой среде [6].

Третье направление – взаимодействие с родителями. Для младших школьников значима включённость взрослого в обсуждение игрового опыта [4]. Для подростков эффективнее поддержка, а не исключительно контроль: поддержка родителей и сверстников связана со снижением проблем онлайн-активности [5].

Перспективным направлением является эмпирическое исследование классов с использованием социометрии, анкетирования об игровых предпочтениях и интервью с педагогами. Это позволит сопоставить игровые связи детей с реальной структурой общения и выявить условия, при которых игровая общность переходит в исключение отдельных учащихся.

Мобильные игры способны выступать фактором формирования групп среди школьников, создавая общие темы общения, команды и способы получения

признания. Однако они не являются однозначной причиной разделения детей: последствия определяются характером общения сверстников, доступностью игры, уровнем поддержки и участием взрослых.

Школе важно учитывать цифровую жизнь ребёнка как часть социализации. Педагогическое сопровождение должно предотвращать исключение и конфликты и превращать общий игровой интерес в основание сотрудничества, а не социальной изоляции.

Список литературы

1. Асеева Т.А. Недетские игры в песочнице: роль игрового контента в политической социализации школьников / Т.А. Асеева, С.Ю. Асеев // Полит. наука. – 2024. – №4. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/nedetskie-igry-v-pesochnitse-rol-igrovogo-kontenta-v-politicheskoy-sotsializatsii-shkolnikov> (дата обращения: 04.06.2026). DOI 10.31249/poln/2024.04.06. EDN DMHUNR

2. Брешковская К.Ю. Проблема развития социальных навыков и самооценки у подростков, играющих в компьютерные игры / К.Ю. Брешковская, Н.С. Бобровникова // Мир науки. Педагогика и психология. – 2023. – №6. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/problema-razvitiya-sotsialnyh-navykov-i-samootsenki-u-podrostkov-igrayuschih-v-kompyuternye-igry> (дата обращения: 04.06.2026). EDN ESDOXW

3. Волкова Е.Н. Феномены социализации современных подростков: Pro et contra / Е.Н. Волкова // Социальная психология и общество. – 2025. – Т. 16. №2. – С. 23–42. DOI 10.17759/sps.2025160203. EDN ESJESW

4. Игнатьева Е.Ю. Игровая деятельность детей младшего школьного возраста в современной семье в контексте цифровизации / Е.Ю. Игнатьева, К.К. Ёлкина, А.В. Малышева // Педагогика. Вопросы теории и практики. – 2025. – №12. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovaya-deyatelnost-detey-mladshego-shkolnogo-vozrasta-v-sovremennoy-semie-v-kontekste-tsifrovizatsii> (дата обращения: 04.06.2026). DOI 10.30853/ped20250243. EDN EHFRGW

5. Цифровые предпочтения старших подростков: проблемы онлайн-активности и роль социальной поддержки / Д.С. Корниенко, Н.А. Руднова, 4 <https://phsreda.com>

Я.К. Смирнова [и др.] // Социальная психология и общество. – 2025. – Т. 16. №2. – С. 78–95. DOI 10.17759/sps.2025160206. EDN HWDKBC

6. Солдатова Г.У. Цифровая социализация российских подростков: сквозь призму сравнения с подростками 18 европейских стран / Г.У. Солдатова, Е.И. Расказова // Социальная психология и общество. – 2023. – Т. 14. №3. – С. 11–30. DOI 10.17759/sps.2023140302. EDN PFTIUL