

*Никулина Анастасия Юрьевна*

студентка

*Варавина Ангелина Владимировна*

студентка

*Научный руководитель*

*Ус Оксана Александровна*

канд. пед. наук, доцент, заведующий кафедрой

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»

г. Краснодар, Краснодарский край

**КОМПЬЮТЕРНЫЕ И МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ  
В ЦИФРОВОМ ОБРАЗОВАНИИ: ВЛИЯНИЕ НАРУШЕНИЙ  
СОЦИАЛИЗАЦИИ И ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ РЕГУЛЯЦИИ  
НА ФОРМИРОВАНИЕ ДЕВИАНТНОГО ПОВЕДЕНИЯ У ДЕТЕЙ**

*Аннотация:* в условиях цифровизации детства компьютерные и мобильные игры становятся значимым фактором социализации и развития личности ребенка. В статье представлен анализ влияния игровой деятельности на процессы социализации и эмоциональной регуляции у детей и подростков с учетом возрастных особенностей. На основе отечественных психолого-педагогических исследований выявлена взаимосвязь высокой вовлеченности в компьютерные игры со снижением уровня эмоционального интеллекта, трудностями межличностного взаимодействия и формированием агрессивных поведенческих установок. Особое внимание уделяется анализу популярных игровых продуктов и их воздействию на когнитивную, эмоциональную и социальную сферы личности. Обосновано, что при чрезмерном и неконтролируемом использовании игровые технологии могут выступать фактором риска формирования девиантного поведения. Подчеркивается необходимость педагогического контроля, регуляции экранного времени и формирования у детей культуры осознанного использования цифровых ресурсов.

**Ключевые слова:** компьютерные игры, мобильные игры, социализация, эмоциональная регуляция, эмоциональный интеллект, игровая зависимость, девиантное поведение, подростки, цифровая среда.

В настоящее время цифровые технологии стали неотъемлемой частью жизни детей. Практически каждый ребенок с раннего возраста сталкивается с компьютерами, смартфонами и различными цифровыми платформами. Одним из самых популярных видов деятельности в цифровой среде являются компьютерные и мобильные игры.

Игры постепенно стали активно внедряться в образовательный процесс, выступая не только средством развлечения, но и эффективным педагогическим инструментом. Они способствуют повышению мотивации к обучению, делают образовательный процесс более наглядным, интерактивным и доступным для восприятия детьми разного возраста. Использование игровых технологий позволяет моделировать различные жизненные ситуации, развивать когнитивные и коммуникативные навыки, а также формировать элементы самоконтроля.

Обучение и развитие ребенка неразрывно связаны с его деятельностью и социальной средой, а игровые формы выступают важным механизмом усвоения социального опыта. В этом контексте цифровые игры становятся значимым инструментом.

В связи с этим особое внимание необходимо уделить таким аспектам, как социализация и эмоциональная регуляция, поскольку именно они играют ключевую роль в формировании поведения ребенка. Как указывают Е.А. Трухан и Н.С. Рыжковского, что высокий уровень увлеченности компьютерными играми у подростков взаимосвязано со снижением показателей эмоционального интеллекта и трудностями в межличностном взаимодействии.

Таким образом, можно говорить о прямой взаимосвязи между процессами социализации, развитием эмоционального интеллекта и характером использования компьютерных игр [10].

Проблема влияния цифровой среды на развитие ребенка рассматривается в работах многих отечественных исследователей.

А.Е. Войскунский исследовал особенности влияния интернет-среды на психику человека и отмечал, что виртуальное пространство может изменять формы взаимодействия и восприятия реальности. Оно может способствовать как позитивному саморазвитию, обучению, коммуникации, так и негативному развитию высших психических функций [2].

Согласно данным исследований Е.А. Трухана и Н.С. Рыжковского, у подростков, проводящих значительное количество времени в игровой среде, наблюдается тенденция к снижению способности к распознаванию эмоций других людей, а также трудности в управлении собственными эмоциональными состояниями [10]. Данные исследователи отмечают, что виртуальное взаимодействие, характерное для многих современных игр, не требует полноценной эмоциональной вовлеченности, что постепенно снижает уровень эмпатии. Особое внимание в работе уделяется тому, что игровая деятельность, подменяя живое общение, может приводить к формированию поверхностных социальных связей. В результате у подростков возникают трудности в реальном межличностном взаимодействии, что проявляется в повышенной конфликтности, замкнутости или, наоборот, демонстративном поведении

В своих работах Е.С. Пономарёва, рассматривает влияние игрового контента на поведенческие реакции детей и подростков [6]. В её исследованиях подчеркивается, что характер воздействия игр во многом определяется их содержанием, уровнем вовлеченности и продолжительностью игрового времени. Автор отмечает, что систематическое взаимодействие с играми, содержащими сцены насилия и соревновательной агрессии, может способствовать формированию устойчивых поведенческих шаблонов, включающих повышенную раздражительность, импульсивность и склонность к агрессивным реакциям. При этом особую роль играет эффект «нормализации» агрессии, при котором агрессивные действия начинают восприниматься ребенком как допустимый способ достижения цели

Е.О. Смирнова обращает внимание на то, что недостаток живого общения может негативно сказываться на развитии детей и их способности к взаимодействию. Отсутствие живого диалога приводит к «обеднению» эмоциональной жизни, трудностям в понимании других людей и снижению чувствительности. Даже если ребенок не полностью изолирован, но общение поверхностно или формально, это негативно сказывается на его психическом развитии [9].

Е.А. Сергиенко отмечает, что эмоциональная регуляция является важным условием адаптации личности и успешного взаимодействия с окружающими. Развитие способностей к эмоциональной регуляции проходит длительный путь в онтогенезе, влияя на успешность социализации и функционирование человека как субъекта деятельности. Эффективная адаптация личности напрямую связана с умением управлять своими эмоциями и адекватно выражать их социально приемлемым образом [8].

Таким образом, на основании вышеизложенного можно сделать вывод, что в условиях цифровизации особенности социализации и уровень эмоциональной регуляции становятся ключевыми факторами развития личности ребенка. Высокая вовлеченность в компьютерные и мобильные игры может оказывать существенное влияние на формирование поведенческих установок, эмоциональных реакций и коммуникативных навыков, особенно в детском и подростковом возрасте.

При этом характер данного влияния во многом определяется не только интенсивностью игрового взаимодействия, но и содержанием конкретных игровых продуктов, их жанровыми особенностями, а также возрастом ребенка. Одни и те же игровые механики могут оказывать различное воздействие на детей младшего школьного возраста и подростков в силу различий в уровне развития саморегуляции, критического мышления и социального опыта.

Для более глубокого исследования, необходимо провести анализ наиболее популярных среди детей и подростков компьютерных и мобильных игр, поскольку именно они формируют повседневный цифровой опыт ребенка. Игры

с высокой динамикой, элементами насилия, соревновательной направленностью и системой мгновенных вознаграждений способны оказывать наиболее выраженное воздействие на эмоциональную сферу и поведенческие реакции.

В этой связи представляется целесообразным систематизировать данные о влиянии конкретных игровых продуктов с учетом возрастных особенностей пользователей. Для более наглядного представления результатов анализа рассмотрим влияние наиболее распространенных компьютерных и мобильных игр на детей и подростков в авторской таблице 1.

Таблица 1

Влияние компьютерных и мобильных игр на детей с учетом возраста  
(авторская)

Название игры	Тип игры	Типичный возраст игроков	Особенности игрового процесса	Влияние на детей (с учетом возраста)
PUBG	Королевская битва (шутер)	12–17 лет	Высокая динамика, выживание, элементы насилия	У подростков формируется повышенная тревожность, раздражительность, возможно усиление агрессивных реакций
Dota 2	МОБА (командная стратегия)	13–18 лет	Командная игра, высокая конкуренция, частое токсичное общение	Усиливается конфликтность, формируется агрессивный стиль коммуникации, снижается эмпатия
Counter-Strike (CS:GO)	Шутер	12–18 лет	Быстрые боевые действия, уничтожение противника	Развивается импульсивность, повышается уровень агрессии, формируются насильственные модели поведения
Fortnite	Королевская битва	10–16 лет	Яркая графика, система наград, высокая стимуляция	Формируется зависимость от быстрых наград, снижается концентрация внимания
Roblox	Игровая платформа	7–13 лет	Пользовательский контент, разнообразие игр	Снижаются навыки реального общения, повышается риск зависимости, ухудшается концентрация
Brawl Stars	Мобильный экшен	8–14 лет	Короткие матчи, быстрые награды	Формируется клиповое мышление, снижается усидчивость и способность к длительной деятельности
Call of Duty	Военный шутер	14–18 лет	Реалистичные боевые действия	Усиливаются агрессивные установки, повышается эмоциональная напряженность

Представленные в таблице данные опираются на результаты современных отечественных психолого-педагогических исследований, посвященных влиянию цифровой среды и компьютерных игр на развитие детей и подростков.

В первую очередь, необходимо отметить, что проблема влияния видеоигр на поведение и эмоциональную сферу личности рассматривается в контексте общей цифровизации детства. Как подчеркивает А.Е. Войскунский, виртуальная среда трансформирует формы социального взаимодействия, снижая значимость непосредственного общения и способствуя формированию альтернативных, зачастую упрощенных моделей коммуникации. Это, в свою очередь, может приводить к трудностям социализации в реальных условиях [2].

Особое внимание в исследованиях уделяется агрессивному поведению. Е.С. Пономарева отмечает, что систематическое взаимодействие с игровым контентом, содержащим элементы насилия, способствует формированию устойчивых агрессивных установок, а также снижению чувствительности к проявлениям агрессии в реальной жизни. Данный эффект особенно выражен у подростков, для которых характерна высокая эмоциональная возбудимость и недостаточная сформированность механизмов самоконтроля [6].

Эти выводы подтверждаются исследованиями О.Д. Кузнецовой и Л.Г. Глазыриной, в которых установлена прямая взаимосвязь между уровнем игровой зависимости и степенью выраженности агрессивных реакций у подростков. Авторы подчеркивают, что при длительном пребывании в игровой среде происходит закрепление импульсивных форм поведения и снижение способности к контролю эмоций [4]. Не менее значимым аспектом является влияние игр на коммуникативную сферу.

Согласно работам Е.С. Романовой и С.Б. Шубина, многопользовательские онлайн-игры, особенно с высоким уровнем конкуренции (например, Dota 2), формируют у подростков конфликтный стиль общения. Частое столкновение с агрессией в игровом взаимодействии способствует переносу подобных моделей поведения в реальную жизнь, а также снижает уровень эмпатии и способности к конструктивному диалогу [7].

С точки зрения когнитивного и эмоционального развития, важную роль играет феномен так называемой «быстрой стимуляции». По данным Е.С. Ляпиной и Н.В. Бирюковой, игры с динамичным сюжетом и системой мгновенных вознаграждений способствуют формированию зависимого поведения, а также приводят к снижению концентрации внимания и устойчивости к монотонной деятельности. В результате у детей возникают трудности в учебной деятельности, требующей длительного сосредоточения [5].

Данный аспект дополняется исследованиями Ю.В. Батеновой и А.Ю. Герасимовой, которые указывают на формирование «клипового мышления» у детей в условиях цифровой среды. Оно характеризуется фрагментарным восприятием информации, быстрым переключением внимания и снижением способности к глубокому анализу [1].

Кроме того, в работах Е.А. Трухан и Н.С. Рыжковского установлено, что высокий уровень увлеченности компьютерными играми коррелирует со снижением показателей эмоционального интеллекта у подростков. Это проявляется в трудностях распознавания эмоций других людей, недостаточной эмпатии и сниженной способности к саморегуляции [10].

Отдельного внимания заслуживает проблема игровой зависимости. Как отмечает И.Ю. Клубников, чрезмерное вовлечение в цифровые игры может рассматриваться как фактор формирования девиантного поведения, поскольку сопровождается уходом от реальности, снижением социальной активности и нарушением поведенческих норм [3].

Обобщение представленных исследований позволяет сделать вывод о том, что чрезмерное использование компьютерных и мобильных игр оказывает системное негативное влияние на развитие личности ребенка. Оно проявляется в повышении уровня агрессии, снижении эмоционального интеллекта, нарушении коммуникативных навыков и формировании зависимого поведения, что особенно ярко выражено в подростковом возрасте.

Таким образом, проведенный анализ позволяет сделать вывод о том, что компьютерные и мобильные игры оказывают комплексное влияние на развитие

личности ребенка, затрагивая когнитивную, эмоциональную и социальную сферы. При этом характер данного влияния во многом определяется возрастными особенностями, содержанием игр и степенью вовлеченности в игровую деятельность.

Установлено, что наиболее уязвимыми являются дети младшего школьного и подросткового возраста, поскольку в эти периоды активно формируются механизмы саморегуляции, эмоционального интеллекта и навыки межличностного взаимодействия. Чрезмерное увлечение игровыми продуктами, особенно содержащими элементы насилия, высокой конкуренции и системы быстрых вознаграждений, может приводить к снижению уровня эмпатии, формированию агрессивных моделей поведения, ухудшению коммуникативных навыков и развитию зависимости.

На основе работ Е.А. Сергиенко, А.Е. Войскунского, Е.С. Пономаревой, О.Д. Кузнецовой и других исследователей можно утверждать, что длительное пребывание в цифровой игровой среде способно нарушать процессы социализации и эмоциональной регуляции, что, в свою очередь, выступает одним из факторов формирования девиантного поведения у детей и подростков. Вместе с тем, важно подчеркнуть, что негативные последствия проявляются преимущественно при отсутствии контроля со стороны взрослых и несбалансированном использовании цифровых технологий. В условиях педагогически грамотного подхода компьютерные игры могут выступать дополнительным инструментом развития.

Следовательно, ключевой задачей современной системы образования и семьи является формирование у детей культуры использования цифровых ресурсов, включающей контроль времени, осознанный выбор игрового контента и развитие навыков реального общения. Только при соблюдении данных условий возможно минимизировать риски и обеспечить гармоничное развитие личности в цифровую эпоху.

Для того чтобы снизить негативное влияние игр, необходимо соблюдать ряд рекомендаций.

Во-первых, важно контролировать время, которое ребенок проводит за экраном. Чрезмерное использование игр может привести к зависимости.

Во-вторых, необходимо обращать внимание на содержание игр. Лучше выбирать образовательные или развивающие игры.

В-третьих, важно развивать у ребенка навыки общения. Для этого необходимо создавать условия для взаимодействия со сверстниками. Также следует уделять внимание развитию эмоциональной сферы. Нужно учить ребенка понимать и контролировать свои эмоции. Большую роль играют родители и педагоги. Они должны направлять ребенка и помогать ему правильно использовать цифровые технологии [3].

Таким образом, можно сделать вывод, что компьютерные и мобильные игры являются важной частью современного образования и жизни детей. Они могут приносить пользу, если используются правильно, но при отсутствии контроля они могут негативно влиять на социализацию и эмоциональную регуляцию. Это, в свою очередь, может привести к девиантному поведению. Поэтому необходимо соблюдать баланс между использованием цифровых технологий и реальным общением. Только в этом случае можно обеспечить гармоничное развитие ребенка.

### ***Список литературы***

1. Батенова Ю.В. Развитие эмоционального интеллекта детей в условиях цифровизации информационной среды / Ю.В. Батенова, А.Ю. Герасимова // Экопсихологические исследования – б: экология детства и психология устойчивого развития. – 2020. – № 6. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-emotsionalnogo-intellekta-detey-v-usloviyah-tsifrovizatsii-informatsionnoy-sredy> (дата обращения: 20.04.2026). DOI 10.24411/9999-044A-2020-00097. EDN CLRKLX
2. Войскунский А.Е. Психология и интернет / А.Е. Войскунский. – М.: Акрополь, 2010. – 439 с. – URL: <https://cyberpsy.ru/docs/psihologiya-i-internet-vojskunskij.pdf> (дата обращения: 20.04.2026). EDN QYBLKR

3. Клубников И.Ю. Девиантное поведение подростков: анализ роли современных медиа и цифровых технологий / И.Ю. Клубников // Актуальные проблемы педагогики и психологии. – 2023. – № 7. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/deviantnoe-povedenie-podrostkov-analiz-rol-i-sovremennyh-media-i-tsifrovyyh-tehnologiy> (дата обращения: 20.04.2026).

4. Кузнецова О.Д. Исследование агрессии у интернет-зависимых подростков / О.Д. Кузнецова, Л.Г. Глазырина // Скиф. – 2021. – № 8 (60). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/issledovanie-agressii-u-internet-zavisimyyh-podrostkov> (дата обращения: 20.04.2026).

5. Ляпина Е.С. Влияние видеоигр на нервно-психическое состояние подростков / Е.С. Ляпина, Н.В. Бирюкова // Современные исследования социальных проблем. – 2021. – URL: <https://doicode.ru/doifile/lj/74/lj-06-2021-19.pdf> (дата обращения: 20.04.2026).

6. Пономарева Е.С. Видеоигры и агрессия: основные тенденции зарубежных исследований / Е.С. Пономарева // Вестник Московского университета. Психология. – 2022. – № 3. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/videoigry-i-agressiya-osnovnyie-tendentsii-zarubezhnyh-issledovaniy> (дата обращения: 20.04.2026). DOI 10.11621/vsp.2022.03.09. EDN KSPTCG

7. Романова Е.С. Психологическое влияние компьютерных и консольных видеоигр на молодежь / Е.С. Романова, С.Б. Шубин // Системная психология и социология. – 2017. – № 1 (21). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologicheskoe-vliyanie-kompyuternyh-i-konsolnyh-videoigr-na-molodezh> (дата обращения: 20.04.2026).

8. Сергиенко Е.А. Русскоязычная адаптация теста Дж. Мэйера, П. Сэловея, Д. Карузо «Эмоциональный интеллект» (MSCEIT v. 2.0) : метод. пособие / Е.А. Сергиенко, И.И. Ветрова. – М.: Институт психологии РАН, 2010. – 174 с.

9. Смирнова Е.О. Детская психология: учеб. для студ. высш. пед. учеб. заведений, обучающихся по специальности «Дошкольная педагогика и

---

психология» / Е.О. Смирнова. – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2006. – 366 с. – (Учебник для вузов).

10. Трухан Е.А. Взаимосвязь эмоционального интеллекта и увлеченности компьютерными играми у подростков / Е.А. Трухан, Н.С. Рыжковский // ОмГУ. – 2019. – № 1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vzaimosvyaz-emotsionalnogo-intellekta-i-uvlechennosti-kompyuternymi-igrami-u-podrostkov> (дата обращения: 20.04.2026). DOI 10.25513/2410-6364.2019.1.4-11. EDN VXZHUS