

Ярмизина Анастасия Вячеславовна

студентка

Научный руководитель

Курочкина Валентина Евгеньевна

канд. психол. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»

г. Краснодар, Краснодарский край

ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ФОРМИРОВАНИЕ ДЕВИАНТНОГО ПОВЕДЕНИЯ ПОДРОСТКОВ

***Аннотация:** в статье представлены результаты теоретико-эмпирического исследования влияния компьютерных игр на формирование девиантного поведения подростков. В теоретической части статьи проведен анализ работ, в которых представлены результаты теоретико-эмпирических исследований влияния компьютерных игр на личность и поведение человека. Сделан вывод о том, что видеоигры выступают не прямой и единственной причиной девиантного поведения, а скорее катализатором, активизирующим существующие личностные проблемы подростка и реализующим свой деструктивный потенциал при стечении определённых социальных и психологических условий.*

В эмпирической части выявлено, что активное увлечение компьютерными играми способствует проявлению у подростков склонности к таким видам девиантного поведения, как: агрессивное, аддиктивное и делинквентное поведение.

***Ключевые слова:** девиантное поведение, подростковый возраст, компьютерные игры, игровая зависимость, киберсоциализация.*

Современное общество характеризуется стремительной цифровизацией всех сфер жизни, и индустрия компьютерных развлечений занимает в этом процессе одно из ключевых мест. Компьютерные игры перестали быть узкоспециализированным хобби и превратились в массовый культурный

феномен, охватывающий многомиллионную аудиторию по всему миру. Особую значимость этот тренд приобретает в контексте подростковой социализации. Подростки, в силу своих возрастных психологических особенностей, являются наиболее активными потребителями видеоигрового контента.

Одновременно с ростом популярности игр в обществе сохраняется высокий уровень обеспокоенности по поводу роста девиантного поведения среди несовершеннолетних. Родители, педагоги и психологи все чаще задаются вопросом о роли виртуального пространства в формировании агрессивных установок, интернет-зависимости и других форм отклоняющегося поведения. Средства массовой информации нередко тиражируют упрощенную точку зрения, напрямую связывая трагические происшествия с увлечением подростков «жестокими» видеоиграми.

Однако проблема влияния компьютерных игр на формирование девиантного поведения далеко не однозначна. Научное сообщество до сих пор не пришло к единому мнению: является ли видеоигра катализатором девиации, фактором психологической разрядки или же нейтральным элементом досуга, чье воздействие опосредовано множеством других факторов – микроклиматом в семье, социальным окружением, личностными особенностями подростка. Противоречивость существующих данных, а также стремительное развитие игровой индустрии обуславливают необходимость нового, комплексного анализа данной проблемы.

Проблема влияния компьютерных игр на формирование девиантного поведения подростков активно изучается как зарубежными, так и отечественными исследователями. Среди зарубежных учёных можно выделить К. Янг, А. Голдберг, Д. Гринфилда, М. Гриффитса, среди отечественных – А.Е. Войскунского, М.С. Иванова, В.А. Плешакова, В.П. Шейнова, В.А. Карпиевича, К.С. Шалагинову, Е.В. Декину, Д.А. Ключеву, Л.Н. Никитину, Е.С. Романову и С.Б. Шубин.

В западных исследованиях К. Янг и А. Голдберг [7] классифицировали зависимость от компьютерных игр как подвид интернет-зависимости, введя

понятие «кибераддикция». Под данным термином понимается психологическая зависимость, выражающаяся в навязчивом стремлении к виртуальному прогрессу, когда реальные жизненные цели подменяются ложными игровыми ориентирами. Д. Гринфилд и М. Гриффитс в своих работах изучали мотивацию игроков и последствия систематического увлечения видеоиграми [4].

В отечественных исследованиях подчёркивается, что на формирование деструктивного поведения подростка под влиянием компьютерных игр воздействуют не только социальные и психологические факторы, но и особенности цифровой социализации. В.А. Плешаков [3] ввёл понятие «киберсоциализация», обозначающее трансформацию самосознания личности под воздействием информационно-коммуникационных технологий. Данный процесс, по мнению автора, обладает как развивающим, так и разрушительным потенциалом.

М.С. Иванов выделяет четыре стадии формирования игровой зависимости: начальная (адаптационно-компенсаторная) стадия, стадия углубления вовлечённости, стадия формирования устойчивого девиантного паттерна и завершающая стадия патологической фиксации. На последней стадии, как отмечает исследователь, изменения носят глубокий личностный характер и затрагивают идентичность, систему ценностей и базовые установки подростка [1].

В.П. Шейнов и В.А. Карпиевич установили положительную корреляцию между зависимостью от видеоигр и такими личностными характеристиками, как агрессивность, тревожность, депрессивные состояния и склонность к прокрастинации. Авторы приходят к выводу, что зависимости от видеоигр, смартфона и социальных сетей представляют собой единый «проблемный комплекс цифровых зависимостей», что обуславливает необходимость комплексного подхода к их изучению и профилактике [6].

К.С. Шалагинова, Е.В. Декина и Д.А. Ключева в качестве ключевого предиктора видеоигровой аддикции у подростков рассматривают эскапизм – стремление личности к уходу от реальности. Исследователями доказана

значимая корреляционная связь между эскапизмом, тревожностью и степенью сформированности игровой зависимости. При этом «бегство» от действительности трактуется не только как патологический феномен, но и как естественный механизм совладания со стрессом, который лишь при определённых обстоятельствах приобретает деструктивный характер [5].

Л.Н. Никитина отмечает, что определяющее значение в формировании агрессивных паттернов имеет интерактивная природа насилия в видеоиграх. В отличие от пассивного наблюдения за сценами насилия в кинематографе, в компьютерной игре подросток сам совершает агрессивные действия, что обеспечивает закрепление соответствующих поведенческих моделей на психомоторном уровне. Кроме того, исследователь фиксирует феномен десенсибилизации – постепенного снижения эмоциональной чувствительности к сценам насилия и страдания [2].

Е.С. Романова и С.Б. Шубин описали механизм «остановки уровней». На начальных этапах игры подросток легко повышает уровень персонажа, получая положительное подкрепление, однако постепенно прогресс замедляется. Разработчики игр предлагают игроку два выхода: финансовые вложения («донат») либо постоянное увеличение игрового времени [4]. Оба варианта, как отмечают авторы, ведут к углублению зависимости и возникновению аутоагрессии.

Таким образом, проведённый анализ литературы показывает, что изучению влияния компьютерных игр на агрессивное и аддиктивное поведение подростков посвящено достаточно большое количество исследований. При этом большинство авторов сходятся во мнении, что видеоигры выступают не прямой и единственной причиной девиантного поведения, а скорее катализатором, активизирующим существующие личностные проблемы подростка и реализующим свой деструктивный потенциал при стечении определённых социальных и психологических условий.

Целью эмпирического этапа работы стало выявление влияния компьютерных игр на формирование девиантного поведения подростков.

Исследование проводилось в несколько этапов. На первом этапе на базе общеобразовательного учреждения г. Краснодара с помощью опросника А.В. Гришиной, предназначенного для оценки степени вовлеченности в видеоигры, была сформирована выборка респондентов в возрасте 14–15 лет. Участники были разделены на две сопоставимые по численности группы: 1) 18 подростков, активно играющих в компьютерные игры, имеющие признаки игровой компьютерной зависимости; 2) 18 подростков, не играющих в компьютерные игры. На втором этапе с помощью опросника склонности к отклоняющемуся поведению (СОП) А.Н. Орла оценивалась готовность респондентов к реализации различных моделей девиантного поведения. Третий этап предполагал проведение количественно-качественного сравнительного анализ и выявление различий в склонности к девиантному поведению между респондентами подросткового возраста, играющими и не играющими в компьютерные игры.

Полученные результаты позволяют зафиксировать устойчивые различия между группами по ряду ключевых показателей (табл. 1 и 2).

Таблица 1

Средние значения показателей игровой зависимости в отобранных группах «играющих» и «не играющих» респондентов

Шкалы показателей увлеченности компьютерными играми	Среднее значение «не играющей» группы	Среднее значение «играющей» группы
Шкала эмоционального отношения к компьютерным играм (КИ)	5,7	10,9
Шкала самоконтроля в КИ	13,5	22,0
Шкала целевой направленности в КИ	5,3	9,1
Шкала предпочтения виртуального общения реальному	5,9	7,4

Как следует из представленных данных, у подростков «играющей» группы все параметры увлеченности видеоиграми значительно превышают аналогичные показатели «не играющей» группы. Так, значение эмоционального отношения к играм у «играющих» подростков практически вдвое выше, чем у их сверстников, не увлеченных видеоиграми. Максимальный разрыв зафиксирован по шкале самоконтроля: 22,0 против 13,5, что свидетельствует о частичной утрате

способности регулировать время, проводимое за игрой, и контролировать собственное поведение в виртуальной среде. Таким образом, разделение выборки на две, различные по характеру игровой активности группы, можно считать обоснованным.

Таблица 2

Средние значения показателей склонности к девиантному поведению респондентов, «играющих» и «неиграющих» в компьютерные игры

Шкалы склонности к девиантному поведению	Среднее значение «не играющей» группы	Среднее значение «играющей» группы
Шкала склонности к преодолению норм и правил	36,0	43,6
Шкала склонности к аддиктивному поведению	33,7	44,4
Шкала склонности к самоповреждающему и саморазрушающему поведению	32,7	46,8
Шкала склонности к агрессии и насилию	36,2	55,9

Рассмотрим результаты сравнительного анализа склонности к девиантному поведению между респондентами подросткового возраста, «играющими» и «не играющими» в компьютерные игры.

Во-первых, обращает на себя внимание существенное расхождение по шкале агрессивного поведения. У подростков, регулярно проводящих время за видеоиграми, средний балл достигает 55,9, что не только значительно выше показателя «не играющей» группы, но и превышает нормативные пороговые значения. Данный результат свидетельствует о сформированной агрессивной модели реагирования как о привычном поведенческом паттерне у «играющих» респондентов. Одновременно с этим в «играющей» группе зафиксирован сниженный уровень эмоционально-волевого контроля, что указывает на повышенную импульсивность и склонность к аффективному поведению при столкновении с трудными ситуациями.

В отношении аддиктивного и делинквентного поведения можно говорить о наличии ситуативной предрасположенности. Несмотря на то, что средние баллы «играющих» по данным шкалам формально не выходят за границы

статистической нормы, они заметно превосходят значения, зафиксированные в «не играющей» группе. Это позволяет заключить, что увлеченность компьютерными играми сопряжена с некоторым размыванием системы социальных запретов и более толерантным отношением к возможным нарушениям общепринятых правил.

Наибольшую тревогу с точки зрения профилактики вызывают полученные результаты по шкале аутодеструктивного поведения. В группе «играющих» средний показатель склонности к самоповреждению и саморазрушению составляет 46,8, приближаясь к опасной границе в 50 Т-баллов. В контрольной группе этот же параметр является минимальным среди всех измеренных. Полученная разница может рассматриваться как косвенное свидетельство снижения ценности собственной жизни и повышения интереса к рискованным формам активности у подростков, надолго погружающихся в виртуальную реальность.

Таким образом, результаты проведенного эмпирического исследования подтверждают, что активное и систематическое увлечение компьютерными играми влияет на формирование у подростков таких девиантных поведенческих паттернов, как агрессия и насилие, аддиктивная и делинквентная модели поведения, а также повышает вероятность аутоагрессивных проявлений на фоне ослабления волевой регуляции эмоциональной сферы.

Список литературы

1. Иванов М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека / М.С. Иванов. – Флогистон : 1999. – URL: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/gameaddict2> (дата обращения: 25.04.2026).

2. Никитина Л.Н. Компьютерные игры с элементами насилия как источник посылов к агрессии у несовершеннолетних / Л.Н. Никитина // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2018. – Т. 7, №3 (24). – С. 361–365. EDN YBDAOL

3. Плешаков В.А. Киберсоциализация как инновационный социально-педагогический феномен / В.А. Плешаков // Преподаватель XXI век. – 2009. – №3–1. – С. 32–39. EDN KGNUCZ

4. Романова Е.С. Психологическое влияние компьютерных и консольных видеоигр на молодежь / Е.С. Романова, С.Б. Шубин // Системная психология и социология. – 2017. – №1 (21). – С. 59–68.

5. Шалагинова К.С. Профилактика видеоигровой зависимости у подростков со склонностью к эскапизму / К.С. Шалагинова, Е.В. Декина, Д.А. Ключева // Международный научно-исследовательский журнал. – 2024. – №10 (148). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/profilaktika-videoigrovoy-zavisimosti-u-podrostkov-so-sklonnostyu-k-eskapizmu> (дата обращения: 26.04.2026).

6. Шейнов В.П. Личностные корреляты цифровых зависимостей школьников / В.П. Шейнов, В.А. Карпиевич // Сибирский психологический журнал. – 2025. – №95. – С. 61–77. DOI 10.17223/17267080/95/4. EDN CSEVUR

7. Щербачева П.П. Влияние кибераддикции на личность подростка / П.П. Щербачева, Н.А. Устинова // Гуманитарный научный журнал. – 2017. – №1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-kiberaddiktzii-na-lichnost-podrostka> (дата обращения: 28.04.2026). EDN YRPXYB