Юрченко Татьяна Валентиновна
старший преподаватель
Прыгушина Анастасия Алексеевна
студентка

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»
г. Краснодар, Краснодарский край

ИГРОВЫЕ БИЗНЕС-СТРАТЕГИИ В УСЛОВНО-БЕСПЛАТНЫХ ПРОЕКТАХ КАК ФАКТОР ФОРМИРОВАНИЯ ЗАВИСИМОСТИ У ПОДРОСТКОВ

Аннотация: *статья посвящена анализу бизнес-стратегий условно-бесплатных игровых проектов как фактора формирования зависимого поведения у подростков. Рассматриваются три ключевых механизма монетизации: эффект бесплатного входа, система случайных наград и социальное давление. На основе вторичного анализа российских и зарубежных данных показано, что данные механизмы эксплуатируют психологические особенности подросткового возраста, а существующие профилактические стратегии остаются неэффективными из-за недооценки масштаба проблемы. Методологическую основу составляет вторичный анализ данных Mediascope, Роскачества, ВЦИОМ, а также сравнительный анализ монетизационных механик. Результаты указывают на необходимость пересмотра педагогических подходов к профилактике игровой зависимости.*

Ключевые слова: *игровая зависимость, условно-бесплатные игры, монетизация, подростки, случайные награды, социальное давление, педагогическая профилактика.*

Современные подростки проводят в компьютерных играх значительную часть свободного времени. Согласно данным Mediascope за 2025 год, 78% мальчиков и 55% девочек в возрасте 12–17 лет играют в видеоигры, при этом 24% подростков совершают внутриигровые покупки [6]. Условно-бесплатная модель,

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

при которой установка игры не требует затрат, воспринимается взрослыми как менее опасная по сравнению с традиционными формами азартных игр, поскольку не предполагает непосредственных денежных потерь. Однако отсутствие прямых финансовых затрат не означает отсутствия риска: монетизационные механики условно-бесплатных проектов формируют зависимое поведение, не связанное с крупными единовременными тратами.

Актуальность исследования обусловлена ростом числа подростков с признаками игрового расстройства. По оценкам Альянса по защите детей в цифровой среде и Центра по борьбе с лудоманией, признаки игровой зависимости могут иметь до 2,8 млн россиян, из них более 400 тысяч находятся в тяжёлой стадии [2]. Депутат Государственной Думы И. Филатова отмечает рост числа обращений о зависимости несовершеннолетних за последние два года в 1,5 раза [8]. При этом российская наука до настоящего времени не выработала системного подхода к анализу бизнес-механик, лежащих в основе формирования такой зависимости.

Цель настоящей работы – выявить и проанализировать ключевые бизнес-стратегии условно-бесплатных игровых проектов, направленные на формирование зависимого поведения подростков.

Методологическую основу составляет вторичный анализ данных российских исследований (Mediascope, Роскачество, ВЦИОМ), а также сравнительный анализ монетизационных механик условно-бесплатных игр, популярных среди подростковой аудитории. В качестве аналитической рамки используется концепция переменного подкрепления и теория социального научения.

Понятие «лудомания без денег» описывает состояние, при котором человек испытывает зависимость от игрового процесса, не получая непосредственной материальной выгоды. Подросток может не терять крупные суммы единовременно, однако его психика подвергается тем же механизмам, что и психика игрока в азартные игры.

Ключевым отличием является маскировка: в традиционных азартных играх опасность очевидна, тогда как в условно-бесплатных проектах она подаётся как обычное увлечение. Разработчики используют психологические особенности

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

несовершеннолетних – несформированность самоконтроля, повышенную чувствительность к социальному одобрению, склонность к импульсивным решениям [1].

В отечественной науке проблематика компьютерной игровой зависимости разрабатывается в работах ряда исследователей. Так, в исследовании, проведённом на базе медицинских учреждений, интернет-зависимость была выявлена у 7,2% российских подростков, при этом зависимость от компьютерных игр как частная форма – у 10,4% [5]. Это свидетельствует о том, что игровая зависимость является более распространённым явлением, чем общая интернет-зависимость.

Психологический механизм формирования зависимости в условно-бесплатных проектах опирается на концепцию переменного подкрепления, описанную в рамках бихевиористской традиции. Суть механизма состоит в том, что награда выдаётся не при каждом действии, а случайным образом. Именно непредсказуемость усиливает дофаминовый отклик и закрепляет поведение, направленное на повторение действия. Данный механизм лежит в основе всех трёх бизнес-стратегий, рассматриваемых в настоящей работе.

Бесплатная установка снижает естественные барьеры осторожности, что подтверждается данными о распространённости игрового поведения среди российских подростков. Подросток начинает играть без внутреннего сопротивления и быстро привыкает проводить в игре значительное время. Этому способствуют системы ежедневных бонусов – внутриигровой валюты или подарков, которые игрок получает просто за вход. Формируется поведенческая привычка возвращаться в игру каждый день.

На следующем этапе разработчики предлагают небольшие покупки: облики персонажей, ускорители, дополнительные жизни. Цены обычно невысоки – в среднем от 50 до 300 рублей. Подросток убеждает себя, что трата незначительна и единоразова. Однако критический порог постепенно сдвигается: то, что вчера казалось дорогим, сегодня становится нормой.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Данный механизм опирается на эффект порога: первое действие (установка игры) не требует усилий, каждое последующее – лишь немного сложнее предыдущего. Психологическая инерция снижает сопротивление тратам.

По данным Mediascope за 2025 год, 24% российских подростков 12–17 лет совершают внутриигровые покупки [6]. Это означает, что почти каждый четвёртый подросток проходит путь от бесплатной установки до первой траты. При этом отсутствие внешнего контроля усиливает эффект: согласно данным Института изучения детства, семьи и воспитания (2025), 86% российских школьников не имеют ограничений на использование смартфона [4].

Наибольший риск, по данным исследований, связан с системой контейнеров со случайным содержимым. Игрок платит реальные деньги или внутриигровую валюту, но заранее не знает, что получит. Это может быть редкий предмет или бесполезная мелочь.

По своему устройству такая система практически не отличается от игрового автомата. В обоих случаях человек делает ставку в надежде на выигрыш, но результат случаен. Разница лишь в том, что в казино выигрыш – деньги, а в игре – виртуальные предметы. Для психики подростка эта разница не принципиальна: наблюдается дофаминовый отклик на предвкушение награды. При использовании схемы переменного подкрепления зависимость формируется особенно быстро.

По данным Роскачества за 2025 год, в десяти проанализированных играх было обнаружено от 21 до 22 видов манипулятивных механик, направленных на стимулирование трат [8]. Клинический психолог Д. Автомонов отмечает, что особенно восприимчивы к таким механикам мальчики: постоянное ожидание крупного выигрыша формирует азартное поведение, схожее с поведением игроков в казино [4].

По разным оценкам, игровой зависимостью страдают до 12,3% подростков во всём мире. При этом российские исследователи фиксируют, что зависимость от компьютерных игр как частная форма интернет-зависимости выявляется у 10,4% подростков [4].

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Большинство современных условно-бесплатных игр являются многопользовательскими. Подростки видят персонажей друг друга, обмениваются предметами, соревнуются. В такой среде редкий облик или уникальный персонаж становятся маркерами социального статуса.

Подростковый возраст характеризуется повышенной ориентацией на мнение сверстников. Один из сильнейших страхов – оказаться хуже других, быть исключённым из группы. Разработчики используют это через механику ограниченных по времени предложений: эксклюзивный предмет доступен только 24 часа или 7 дней, на экране виден таймер, игра показывает, кто из друзей уже приобрёл этот предмет. Возникает эффект боязни остаться в стороне: логика говорит, что предмет не нужен, но эмоции требуют купить немедленно.

В российских условиях данный механизм усиливается отсутствием внешнего контроля. По данным Института изучения детства, семьи и воспитания (2025), 86% школьников не имеют ограничений на использование смартфона, а лишь 7% ограничены по времени пользования гаджетами [4]. Это создаёт условия, при которых подросток остаётся один на один с монетизационными механиками без внешней поддержки.

Для оценки масштаба проблемы были проанализированы данные опросов российских подростков. Ключевые показатели игрового поведения и вовлечённости во внутриигровые траты представлены в таблице 1.

Таблица 1

Распространённость игрового поведения и внутриигровых трат среди российских подростков (по данным опросов 2025 г.)

Показатель	Доля опрошенных (%)	Источник
Играют в видеоигры (мальчики)	78	Mediascope, 2025
Играют в видеоигры (девочки)	55	Mediascope, 2025
Совершают внутриигровые покупки (12–17 лет)	24	Mediascope, 2025
Не имеют ограничений на использование смартфона	86	Институт изучения детства, 2025
Ограничены по времени пользования гаджетами	7	Институт изучения детства, 2025

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Представленные данные свидетельствуют о том, что значительная часть российских подростков вовлечена в игровой процесс и не ограничена внешним контролем. Это создаёт условия, при которых подросток остаётся один на один с монетизационными механиками без внешней поддержки.

Существующие профилактические стратегии остаются неэффективными по нескольким причинам. Педагоги зачастую оценивают проблему по размеру финансовых потерь: если сумма небольшая или траты растянуты во времени, ситуация считается незначительной. Однако критерием является не размер ущерба, а потеря контроля. Требование «просто перестать играть» также не работает: навязчивые механики строятся на слабостях психики, с которыми неподготовленный подросток не может справиться без внешней помощи.

В России законопроект о признании контейнеров со случайным содержимым азартной игрой был внесён в Государственную Думу в 2024 году, однако до настоящего времени не принят. Международный опыт регулирования демонстрирует, что запреты без механизмов контроля неэффективны. Опыт Южной Кореи, где введено обязательное раскрытие вероятностей выпадения предметов и обеспечено активное правоприменение, показывает более высокие результаты, чем саморегулирование или полные запреты без ресурсов для их реализации. Это подтверждает необходимость комплексного подхода, сочетающего прозрачность, контроль и педагогическую работу.

Проведённый анализ позволяет выделить три устойчивых механизма формирования зависимости в условно-бесплатных проектах: эффект бесплатного входа, система случайных наград и социальное давление.

Наиболее изученным в отечественной науке остаётся механизм случайных наград. Механизмы социального давления и эффекта бесплатности недостаточно освещены в российской литературе, что определяет направление дальнейших исследований.

Практическая значимость работы состоит в обосновании необходимости пересмотра педагогических подходов к профилактике игровой зависимости. Требу-

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

ется не запрет и не общие беседы, а системная работа, включающая анализ конкретных игровых механик, обучение подростков критическому отношению к игровому контенту и сотрудничество школы с семьёй.

Список литературы

1. Взаимосвязь игровой компьютерной зависимости и агрессивности подростков / Г. Ф. Голубева, Е. М. Фещенко, Ю. В. Ерещенко, А. А. Зюзя // Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта. – 2023. – № 6 (220). – С. 505–510.

2. Готфрид, М. В. Взаимосвязь компьютерной зависимости и тревожных расстройств у людей различных возрастных категорий / М. В. Готфрид, А. В. Дудина, Е. В. Ненахова // Эпомен: медицинские науки. – 2026. – № 32. – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/vzaimosvyaz-kompyuternoy-zavisimosti-i-trevozhnyh-rasstroystv-u-lyudey-razlichnyh-vozrastnyh-kategoriy (дата обращения: 30.09.2026). – Текст : электронный.

3. Гришина, А. В. Анализ индивидуально-личностных факторов игровой компьютерной зависимости / А. В. Гришина, Е. Н. Волкова // Вестник Мининского университета. – 2019. – Т. 7, № 4 (29). – С. 12.

4. Клепцова, Е. Ю. Влияние компьютерной игровой зависимости на высшие психические функции подростков / Е. Ю. Клепцова, Ю. В. Пономаренко // Системная психология и социология. – 2026. – № 1 (57). – С. 17–25.

5. Малыгин, В. Л. Интернет-зависимое поведение у подростков. Клиника, диагностика, профилактика / В. Л. Малыгин, С. В. Смирнова, А. С. Искандирова. – Москва : Мнемозина, 2010. – 136 с.

6. Тажгулова, Э. Б. Угроза компьютерных игр для детей: содержательные характеристики и факторы развития игровой компьютерной зависимости / Э. Б. Тажгулова // Вестник науки и творчества. – 2016. – № 9 (9). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/ugroza-kompyuternyh-igr-dlya-detey-soderzhatelnye-harakteristiki-i-faktory-razvitiya-igrovoy-kompyuternoy-zavisimosti (дата обращения: 30.09.2026). – Текст : электронный.

7. Трафимчик, Ж. И. Компьютерная аддикция у молодежи: специфика и профилактика / Ж. И. Трафимчик, А. О. Болбасов // Ученые записки СПбГМУ им.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

И.П. Павлова. – 2011. – № 4. – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-addiktsiya-u-molodezhi-spetsifika-i-profilaktika (дата обращения: 30.09.2026). – Текст : электронный.

8. Швацкий, А. Ю. Социально-психологические последствия увлечения подростков компьютерными играми / А. Ю. Швацкий // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2019. – Т. 8, № 2 (27). – С. 409–412.

9. Xiao, L. Y. Compliance of mobile games with loot box probability disclosure law in South Korea / L. Y. Xiao, E. Petrovskaya, N. Khoo // Acta Psychologica. – 2025. – Vol. 260.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)