

Аналитическая статья

УДК 37.372; DOI: 10.61260/2074-1618-2025-3-16-31

СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ОТНОШЕНИЙ К ВИДЕОИГРАМ СО СТОРОНЫ ПОСТОЯННОГО И ПЕРЕМЕННОГО СОСТАВА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ И ЧЛЕНОВ ИХ СЕМЕЙ

✉ Михайлов Валерий Анатольевич;

Арзаев Никита Анатольевич;

Трегуб Нина Александровна.

Санкт-Петербургский университет ГПС МЧС России, Санкт-Петербург, Россия

✉ formihailov@mail.ru

Аннотация. В условиях интенсивного развития информационных технологий большое значение приобретают исследования, посвящённые их влиянию на социально-психологическое развитие человека. Особый интерес представляет изучение взаимосвязей между увлеченностю видеоиграми и отклоняющимся, агрессивным поведением. Полученные данные позволяют проанализировать как контент игр, их жанровая специфика и время, затрачиваемое на них, соотносятся с актуальным эмоциональным состоянием игроков.

Представлены результаты социально-психологического исследования, проведенного весной 2025 г. среди респондентов Санкт-Петербургского университета ГПС МЧС России. Выявлены их отношение к видеоиграм, цели участия в них, любимые жанры, время, которое участники уделяют игре, влияние на быт и профессиональную деятельность, воздействие на эмоционально-волевую и когнитивную сферу.

Ключевые слова: социально-психологическое исследование, компьютерные игры, влияние, опрос, отклоняющееся поведение

Для цитирования: Михайлов В.А., Арзаев Н.А., Трегуб Н.А. Социально-психологические аспекты исследования отношений к видеоиграм со стороны постоянного и переменного состава образовательной организации и членов их семей // Психолого-педагогические проблемы безопасности человека и общества. 2025. № 3 (68). С. 16–31. DOI: 10.61260/2074-1618-2025-3-16-31.

Analytical article

SOCIO-PSYCHOLOGICAL ASPECTS OF THE STUDY OF ATTITUDES TOWARDS VIDEO GAMES FROM THE PERMANENT AND VARIABLE STAFF OF AN EDUCATIONAL ORGANIZATION AND THEIR FAMILY MEMBERS

✉ Mikhailov Valery A.;

Arzaev Nikita A.;

Tregub Nina A.

Saint-Petersburg university of State fire service of EMERCOM of Russia, Saint-Petersburg, Russia

✉ formihailov@mail.ru

Abstract. In the context of the rapid development of information technologies, research on their impact on human socio-psychological development is of great importance. Of particular interest is the study of the relationship between video game addiction and deviant, aggressive behavior. The data obtained allows us to analyze how the content of the games, their genre specifics and the time spent on them relate to the actual emotional state of the players.

© Санкт-Петербургский университет ГПС МЧС России, 2025

The results of a socio-psychological study conducted in the spring of 2025 among respondents of Saint-Petersburg university of State fire service of EMERCOM of Russia are presented. Their attitude to video games, the goals of participation in them, favorite genres, the time that participants devote to the game, the impact on everyday life and professional activities, the impact on the emotional, volitional and cognitive sphere are revealed.

Keywords: socio-psychological research, computer games, influence, survey, deviant behavior

For citation: Mikhailov V.A., Arzaev N.A., Tregub N.A. Socio-psychological aspects of the study of attitudes towards video games from the permanent and variable staff of an educational organization and their family members // Psychological and pedagogical safety problems of human and society = Psychological and pedagogical safety problems of human and society. 2025. № 3 (68). P. 16–31. DOI: 10.61260/2074-1618-2025-3-16-31.

Введение

Компьютерные игры с давних времен гармонично вошли в нашу жизнь и оказывают большую роль в формировании новой личности. Характер подобного влияния определяется жанром игры, посредством чего предъявляет свои требования к конечному потребителю. Игры жанра «аркада» тренируют скорость и развиваются моторику людей. Жанр «RPG» представляет собой интересную историю и дает возможность принять ключевую роль в ее формировании. Жанры типа «симулятор» помогают даже в домашних условиях получить представление о принципе работы объекта взаимодействия. Таким образом может быть изучен как процесс симуляции работы тренера, пилота воздушного судна, так и работы механизмов шиномонтажного салона. Спектр жанров компьютерных игр и областей их применения велик, но в действительности подавляющее большинство граждан не осведомлены об этом и имеют лишь поверхностные знания о сущности и содержании видеоигр.

Методика исследования

В рамках исследования был проведен анонимный опрос сотрудников и обучающихся Санкт-Петербургского университета ГПС МЧС России. В марте 2025 г. выборка составила 24 человека. Заданные им вопросы представлены в табл. 1.

Таблица 1

Содержание вопросов респондентам

№	Вопрос
1	Ваш пол?
2	Сколько Вам лет?
3	Какое у Вас отношение к компьютерным играм?
4	Как часто Вы играете в компьютерные игры?
5	Какие жанры компьютерных игр Вы знаете? (если не знаете жанр, напишите названия игр)
6	Какие чувства у Вас возникают во время игры?
7	Сколько времени Вы обычно проводите за игрой? (один час, два и т.д.)
8	Какие плюсы компьютерных игр Вы можете назвать?
9	Какие минусы компьютерных игр Вы видите?
10	Какой у Вас опыт в компьютерных играх?
11	Как Вы считаете, способствуют ли компьютерные игры росту агрессии, апатии или другим негативным чувствам у людей?
12	Почему Вы играете в компьютерные игры?

№	Вопрос
13	Как Вы воспринимаете и относитесь к жестокости в видеоиграх? Наличие крови, расчленение, жестокие сцены и др.?
14	Откладываете ли Вы выполнение домашних дел, чтобы поиграть за компьютером?
15	Думаете ли Вы о результатах, достигнутых в компьютерной игре?
16	Играете ли Вы с друзьями в компьютерные игры?
17	Как Ваши близкие относятся к играм и к тому, что вы играете?
18	У Вас есть другие увлечения помимо игр?
19	Теряете ли Вы ощущение реальности происходящего вокруг после компьютерной игры?
20	Побуждали ли Вас игры на создание чего-то нового? (рисунки, рассказы, музыка и т.п.)

Цель опроса отражена в стремлении исследователей глубже понять отношение людей к компьютерным играм. Какие факторы оказывают наибольшее влияние на их представления, взгляды и предпочтения. Играет ли значительную роль возраст участников опроса? Представляется, что молодые люди по-иному относятся к играм, чем представители старшего поколения. Существуют ли особенности в отношении к компьютерным играм у мужчин и женщин?

Гипотезой могло бы служить предположение о том, что ключевым фактором, то есть причиной и движущей силой процесса освоения человеком игрового пространства, является совсем не пол или возраст, а уровень его осведомленности о свойствах, связях, признаках и достоинствах различных по своему характеру игр. Возможно, тот, кто хорошо разбирается в игровой сфере, имеет опыт в этой области, серьезно увлечен ею и строит свое мнение на основе фактических знаний, а не внешних атрибутивных характеристик.

Представляется, что гипотезу данного исследования следовало бы переформулировать следующим образом. Увлеченность обучающихся, сотрудников, работников видеоиграми представляет собой интегративное новообразование, априори включающее в себя интерес, навязчивое увлечение видеоиграми. Это одна из форм психологической зависимости. С другой стороны, чем глубже человек погружен в мир компьютерных игр, тем более осмысленными и определенными становятся его взгляды и отношения к ним. Игровой опыт, возможно, окажет большее влияние на регуляцию отношений к играм, чем любые внешние факторы.

Чтобы проверить выдвинутую гипотезу следовало провести опрос и изучить полученные результаты.

Распределение участников опроса по полу: 71 % мужчин и 29 % женщин (рис. 1). Возраст опрошенных: 46 % – 21-25 лет; 17 % – 17-20 лет; 4 % – 26-31 лет; 12 % – 7-16 лет; 13 % – 32-45 лет; 8 % – старше 45 лет (рис. 2).

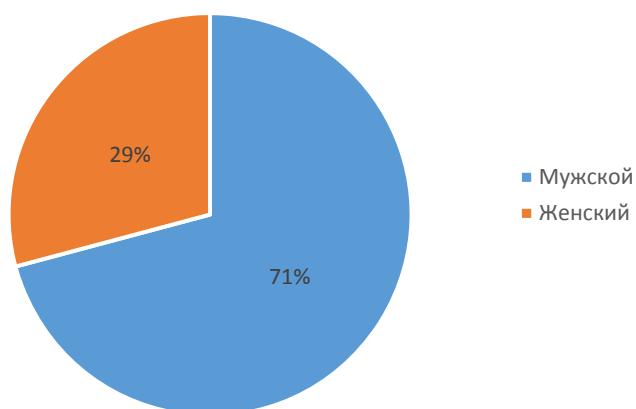
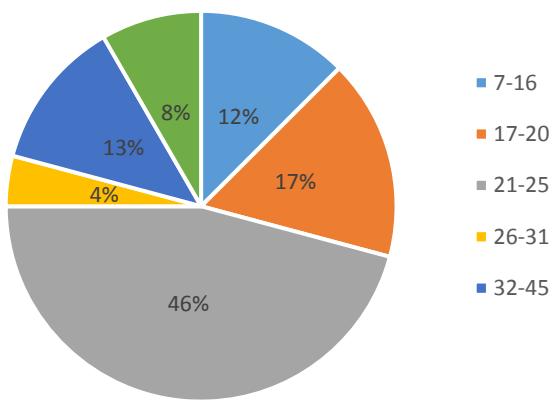


Рис. 1. Распределение участников опроса по полу

**Рис. 2. Распределение участников опроса по возрасту**

Характеристики респондентов по возрасту, полу и игровому опыту представлены в табл. 2.

Таблица 2**Характеристики респондентов по возрасту, полу и игровому опыту**

№	Возраст, лет	Пол	Опыт
1	25	мужской	10 лет
2	66	мужской	Минимальный
3	23	мужской	Небольшой
4	21	мужской	Любитель
5	21	мужской	Более 7 000 ч в одной игре и более 2 000 ч в другой
6	21	мужской	Нормальный
7	21	мужской	Средний
8	21	мужской	Тактическое мышление
9	21	мужской	Играет с 14 лет
10	21	мужской	Большое количество побед в турнирах
11	22	мужской	15 лет
12	37	женский	Маленький
13	20	мужской	Отсутствует
14	20	мужской	1 год
15	20	мужской	Достаточный
16	14	мужской	Нормальный
17	7	мужской	Прфи
18	10	женский	Средний
19	31	женский	Отсутствует
20	19	мужской	Большой
21	40	женский	Маленький
22	54	женский	Отсутствует
23	38	женский	Отсутствует
24	24	женский	Маленький

Статистика показывает, как респонденты относятся к видеоиграм: 58 % – положительно; 38 % – нейтрально. И незначительное число респондентов (4 %) относится к категории людей, которые полностью отрицают интерес к видеоиграм (рис. 3).

**Рис. 3. Отношение к видеоиграм респондентов**

В ходе исследования был задан вопрос о том, какие плюсы и минусы респонденты видят в компьютерных играх, их влиянии на повседневную жизнь. Были отмечены следующие результаты (табл. 3):

Таблица 3

Мнение о компьютерных играх

Плюсы	Минусы
+ развивают логику, мышление, память	– оказывают отрицательное влияние на физическое развитие
+ развивают творческие способности	– содержание игр провоцирует проявление агрессии, жестокости
+ воспитывают внимательность, сосредоточенность	– повышают состояние нервозности и страха при стремлении во что бы то ни стало добиться победы
+ повод для общения с друзьями	– ухудшают зрение
+ удовольствие, развлечение, новые эмоции	
+ снижают психическое напряжение	

Это различие подразумевает баланс в играх. Если человек умеет контролировать время, проводимое за игрой, и сочетает его с физическими нагрузками и другими видами деятельности, то игры могут способствовать его развитию. Однако чрезмерное увлечение играми может привести к негативным последствиям.

Часть опрошенных (18 %) заявили, что не имеют опыта участия в видеоиграх, это количество не интересующихся или не сталкивающихся с игровой индустрией. 18 % респондентов относят свой опыт к категории «средний» или «любительский». Эти игроки тратят личное время на игру. Еще 18 % участников имеют большой опыт, включая профессиональных игроков, победителей турниров или тех, кто уделяет играм большую часть времени. 14 % респондентов играют 10–15 лет, начиная с подросткового возраста. Это свидетельствует об устойчивом интересе к играм на протяжении длительного времени. Почти третья часть участников (27 %) относятся к категории «короткий стаж» (например, 1 год), это говорит о том, что интерес к компьютерным видеоиграм продолжает расти (рис. 4).

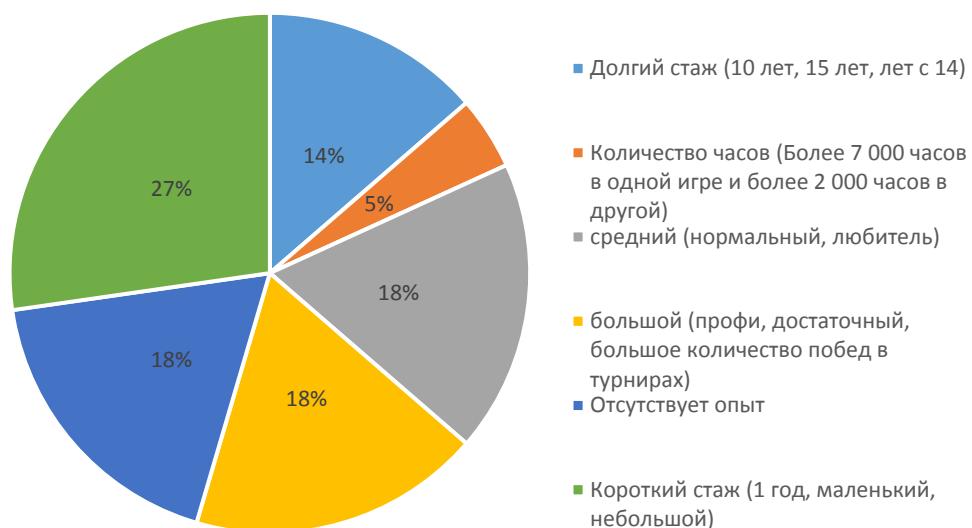


Рис. 4. Опыт в компьютерных играх

На основе полученных данных респонденты предпочитают жанры, перечисленные на рис. 5.

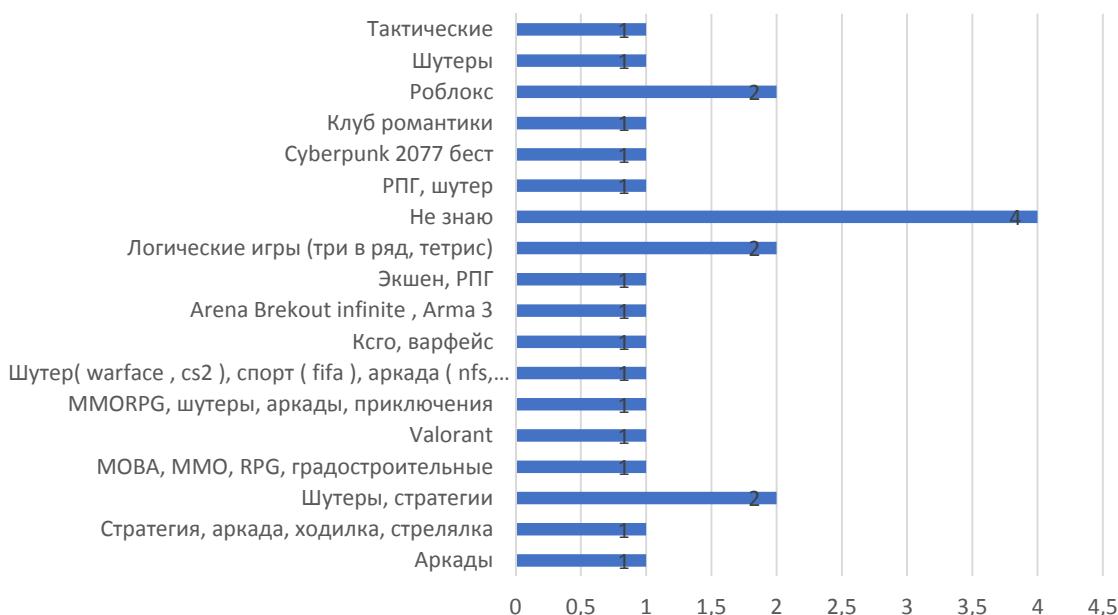


Рис. 5. Спрос на жанры компьютерных игр

По данным опроса можно отметить, что 54 % респондентов проводят за видеоиграми 1–4 ч; 8 % – более 4 ч и 13 % менее 1 ч, что отражено на рис. 6. На основе полученных сведений (рис. 7) можно сделать вывод, что видеоигры никак не влияют на выполнение домашних обязанностей у 71 % респондентов, а 25 % опрошенных отметили, что влияют.

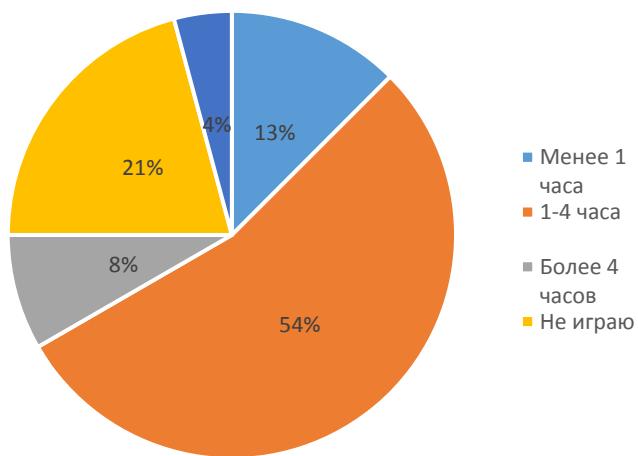


Рис. 6. Время, которое респонденты могут уделять компьютерным играм

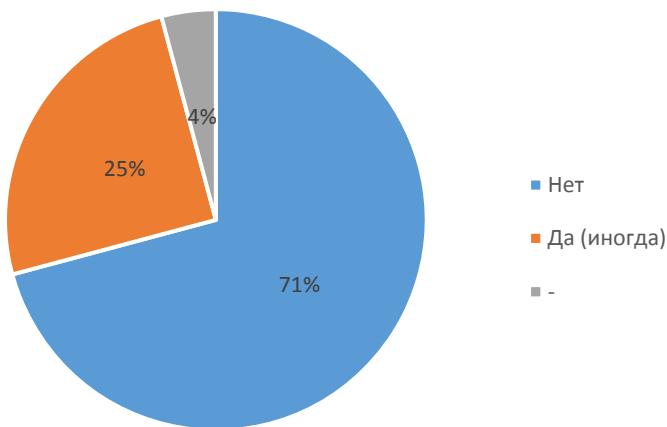


Рис. 7. Мнение о влиянии компьютерных игр на домашние дела

По результатам опроса можно сделать вывод, что 71 % людей играют с друзьями, 25 % – играют одни; 4 % – не играют (рис. 8).

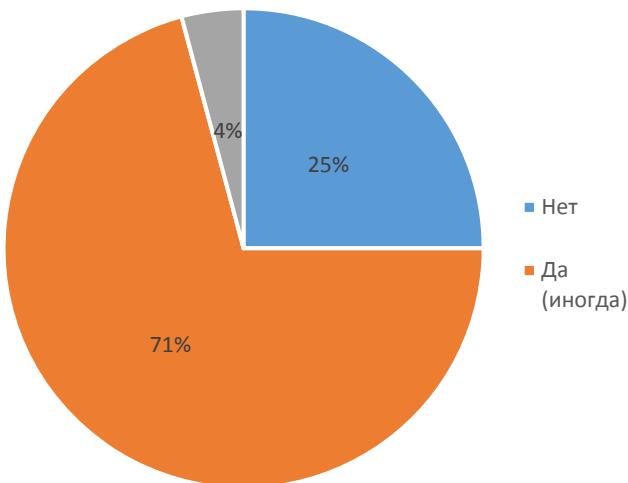


Рис. 8. Партнеры по компьютерным играм

Кроме того, было установлено, что: 50 % опрошенных используют игры для снятия напряжения, чтобы отвлечься от проблем и получить удовольствие (самая распространенная причина). Это характеризует игру как на инструмент психологической разгрузки. Почти пятая часть участников опроса вообще не играет (18 %), исходя из чего можно сделать вывод, что видеоигры не являются массовым увлечением. Часть людей (9 %) играет, чтобы лучше понять интересы родственников (например, внуков). Это отражает социальный аспект использования игр. Минимальная часть опрошенных (5 %) используют игры как способ заполнить свободное время. Всего 14 % назвали игры поводом для общения с друзьями. Небольшая часть опрошенных (9 %) считает, что основная причина увлеченности играми касается результатов в играх или стремления стать профессиональным геймером (рис. 9).

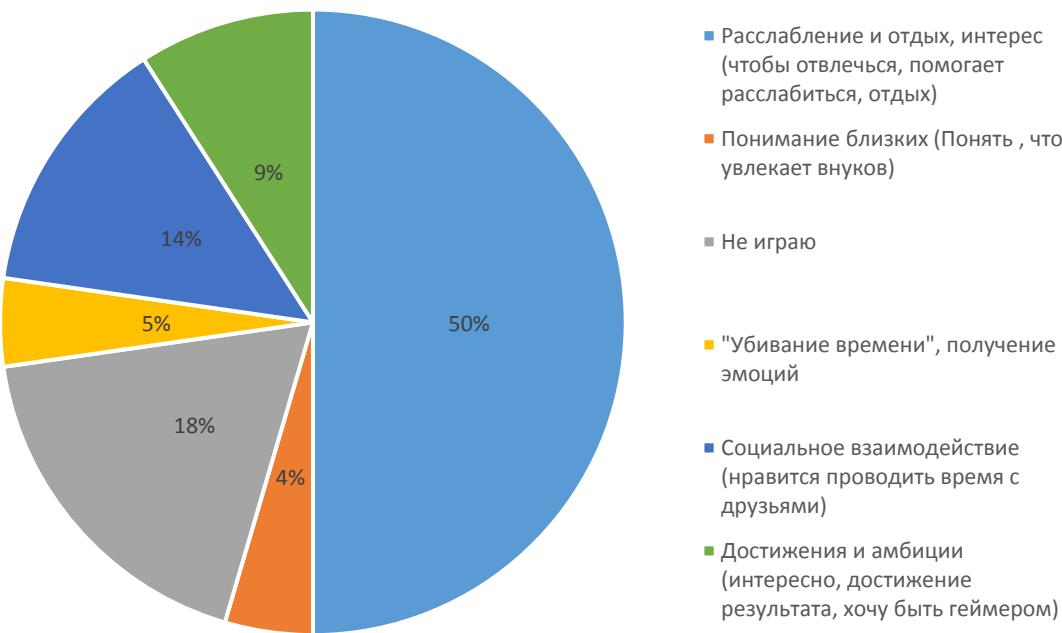


Рис. 9. Оценка зависимости от компьютерных игр у геймеров

Большинство респондентов (38 %) уверены, что игры не влияют на их агрессию или апатию. Почти треть участников (33 %) считают, что игры напротив, влияют. Часть игроков (4 %) отмечает роль командных игр: агрессия может возникнуть из-за соревновательного духа или различных разногласий в группе. Респонденты считают, что влияние игр на агрессию игрока зависит от: 13 % – жанра игры, поведения других игроков; 4 % – проявление агрессии при блокировке доступа к играм (например, запрет родителей); 8 % – личная склонность к агрессии (рис. 10).

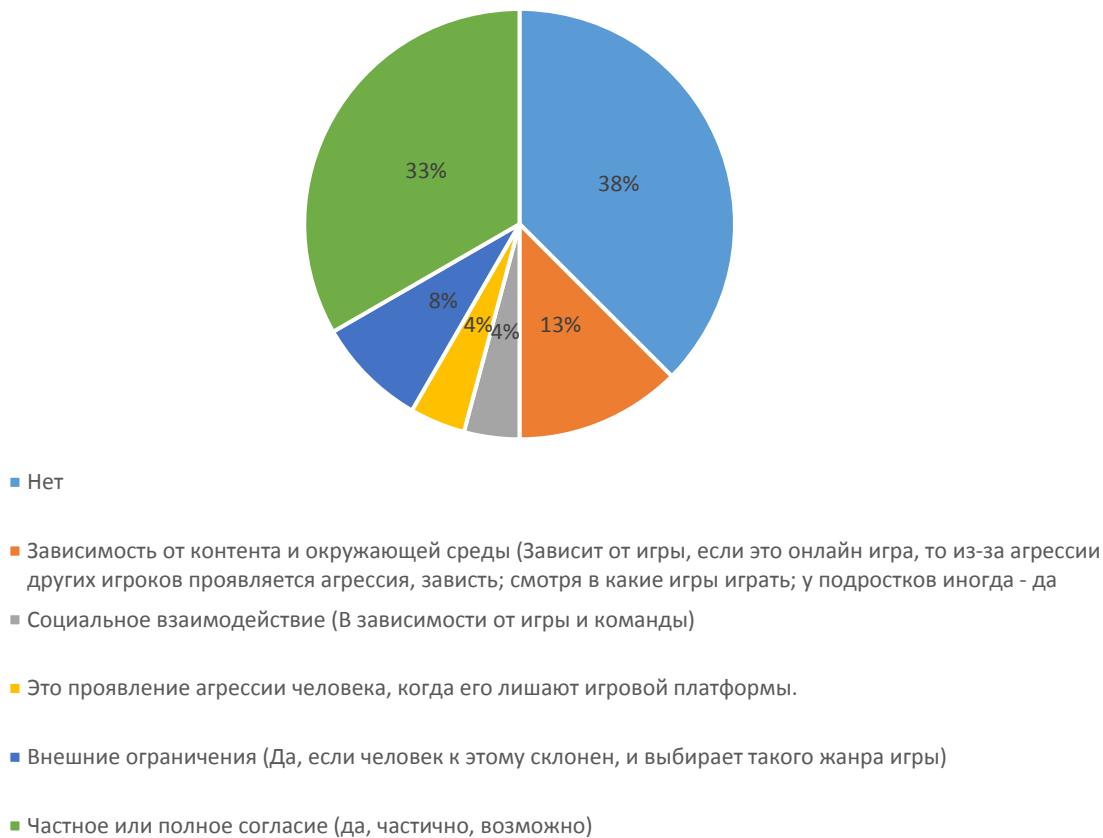


Рис. 10. Влияние компьютерных игр на развитие агрессии, апатии или других негативных эмоций у людей

42 % респондентов относятся к жестокости в играх нейтрально или взвешенно, с учетом ее допустимости только для взрослых. Напротив, 37 % респондентов выражают своё прямое неприятие («негативно», «неприятно», «закрываю глаза»), а 21 % одобряют жестокость как часть игрового процесса (рис. 11).



Рис. 11. Отношение к жестокости в видеоиграх

Обобщение результатов

В ходе проведения данного исследования были затронуты следующие вопросы:

1. Есть ли будущее в практическом применении компьютерных игр?

Опрос выявил, что практическое применение компьютерных игр зависит от контекста их использования. Игры могут использоваться для обучения, например, в виде симуляторов для освоения профессиональных навыков (тренажеры для пилотов или врачей). Участники подчеркнули, что игры способствуют развитию логического мышления, быстроты реакции, стратегического планирования и командной работы. Многие респонденты отметили, что игры помогают снять стресс и отвлечься от повседневных проблем.

Однако отношение к практическому применению игр было неоднозначным:

- те, кто не играл, часто проявляли скептическое или негативное отношение, считая игры бесполезными;
- среди игроков мнения разделились: одни видят в играх полезный инструмент, другие считают их исключительно развлечением.

2. Какое влияние игры оказывает на пользователя?

Анализ показал, что влияние игр на пользователя многогранно и зависит от множества факторов.

Положительное влияние: игры развиваются когнитивные способности (логику, память, внимание); помогают расслабиться и снижают уровень психоэмоционального напряжения; создают возможность для социализации через онлайн-взаимодействие с друзьями.

Негативное влияние: по результатам опроса выяснилось, что треть участников (33 %) (рис. 10) и (табл. 4) считают, что компьютерные игры действительно могут влиять на психологическое состояние людей, провоцировать агрессию или апатию. Среди тех, кто высказывает критическое мнение, есть как молодые люди, так и представители старших поколений. Это говорит о том, что возраст играет роль, но не является определяющим фактором.

Таблица 4

Характеристики респондентов по возрасту, полу, игровому опыту

№	Возраст	Пол	Опыт
1	21	мужской	Любитель
2	20	мужской	1 год
3	7	мужской	Профи
4	10	женский	Средний
5	31	женский	Нет опыта
6	19	мужской	Большой
7	40	женский	Маленький
8	54	женский	Нет опыта

Далее обратим внимание на опыт в играх. Здесь отмечаем три категории: те, кто имеет опыт или вообще нет опыта, и те, у кого минимальный опыт. Например, участники № 5, № 7 и № 8 явно не знакомы с компьютерными играми на высоком уровне.

Стоит также отметить, что среди критиков нет явной склонности к преобладанию одного пола над другим. Это говорит о том, что гендерный фактор здесь не играет ключевой роли.

В табл. 5 представлены данные по возрасту, полу и игровому опыту участников опроса. На основе этой характеристики можно сделать выводы о том, кто именно не согласен с мнением о влиянии компьютерных игр на развитие агрессии, апатии или других негативных эмоций у людей.

Характеристики респондентов по возрасту, полу и игровому опыту

№	Возраст	Пол	Опыт
1	66	мужской	Минимальный
2	21	мужской	Нормальный
3	37	женский	Маленький
4	7	мужской	Профи
5	10	женский	Средний
6	31	женский	Нет опыта
7	40	женский	Маленький
8	54	женский	Нет опыта
9	38	женский	Нет опыта

Анализ показывает, что негативная оценка влияния компьютерных игр чаще всего исходит от людей, которые либо не знакомы с этой сферой, либо имеют малый опыт. Такие респонденты, например, 66-летний мужчина (участник № 1) или 10-летний ребенок (участник № 5), могут делать общие выводы, основанные на предрассудках или актуальных внешних обстоятельствах. В то же время те, кто имеет большой опыт (например, участник № 2, 21 год, с уровнем «нормальный»), скорее всего, будут давать более взвешенные и объективные оценки.

Исходя из содержания табл. 4, 5 высказываются люди, опыт которых является либо незначительным, либо отсутствует вообще. На основании этого можно сделать вывод о том, что их отношения к компьютерным играм основано на предрассудках или слухах.

Таким образом, мнение тех, кто не знаком с компьютерными играми, может быть несущественным из-за отсутствия практического опыта и глубокого понимания того, как эта сфера деятельности функционирует на самом деле.

Важно отметить, что возраст респондентов не оказал значительного влияния на их отношение к играм. Однако опыт взаимодействия с играми (например, длительность стажа) коррелировал с восприятием их влияния.

3. Какие перспективы практического применения компьютерных игр существуют и какие перспективные направления можно развить?

Опрос выявил несколько перспективных направлений использования компьютерных игр:

- разработка образовательных игр для школьников и студентов, которые помогут изучать сложные предметы через интерактивные инструменты;
- создание профессиональных симуляторов для подготовки специалистов в различных областях (медицина, авиация, военное дело и др.);
- использование игр для лечения стрессовых расстройств, депрессии или посттравматического синдрома;
- включение игровых методов в программы реабилитации для пациентов с физическими или когнитивными нарушениями;
- создание игр, которые способствуют укреплению семейных связей или социализации людей с ограниченными возможностями;
- применение игровых технологий для моделирования сложных процессов (например, в физике, биологии или экономике);
- использование игр для сбора данных о поведении пользователей в различных условиях.

Участники также отметили, что развитие этих направлений требует более глубокого изучения влияния игр на психику человека и разработки методик, минимизирующих негативные последствия.

Анализ итогов

Проведенное авторами исследование позволило выявить следующее:

- те, кто не играл, чаще всего имеют негативное отношение к играм, считая их пустой тратой времени;
- игроки демонстрируют более разнообразные мнения: от полного признания пользы до критики негативных последствий;
- респонденты отметили, что агрессия может быть вызвана не только самими играми, но и внешними факторами (например, ограничения родителей или общение с агрессивными игроками);
- возраст участников не оказал значительного влияния на их отношение к играм, что говорит о необходимости учитывать индивидуальные особенности каждого человека;
- компьютерные игры имеют большой потенциал для практического применения, но их использование должно быть продуманным и регулируемым.

Таким образом, результаты опроса подчеркивают важность дальнейших исследований и разработки рекомендаций для грамотного использования компьютерных игр в различных сферах жизни.

История знает множество примеров того, как молодежные группировки формировались под влиянием сложного переплетения социальных, культурных и экономических факторов. Эти явления особенно ярко проявляются в периоды, когда общество сталкивается с кризисами, нестабильностью или отсутствием четких нормативных рамок [1, 2]. Одним из таких примеров являются криминальные группировки, которые получили широкую известность в России в 80-е годы. Особое внимание заслуживает история банды, описанная в сериале «Слова пацана», которая стала символом криминальной субкультуры того времени.

Эта банда была организована подростками, которые, по сути, создали свою собственную «культуру насилия». Их действия были направлены на демонстрацию силы, власти и контроля над территорией. Группировка действовала в условиях слабого контроля со стороны общества и государства, что позволило ей быстро набирать популярность среди молодежи. Преступления, совершаемые членами банды, шокировали общество своей жестокостью: убийства, грабежи, разбойные нападения и другие тяжкие преступления стали их «визитной карточкой». Большинство участников этих группировок были 12–13 лет и старше, что делало их поведение еще более тревожным с точки зрения социальной безопасности.

Важно отметить, что такие группировки возникали не только из-за внешних факторов, таких как экономическая нестабильность, безработица или социальное неравенство. Они также формировались из-за внутренней потребности подростков найти себя в мире, который они воспринимали как враждебный [3, 4]. Молодые люди искали способы самоутверждения, признания и принадлежности к определенной группе [5]. Криминальные группировки предоставляли им эту возможность, но за счет насилия и асоциального поведения.

Компьютерные игры, особенно те, которые содержат элементы насилия (например, шутеры или файтинги), часто становятся объектом критики в контексте влияния на поведение подростков. В России в начале 2000-х годов произошло несколько резонансных случаев, когда подростки, совершившие преступления, упоминали видеоигры как одну из причин своего поведения [6]. Например, некоторые молодые люди, участвовавшие в актах насилия, заявляли, что черпали вдохновение из игровых механик или сюжетов. Однако стоит ли обвинять именно игры?

Компьютерные игры, как и любой другой инструмент, могут быть использованы как во благо, так и во вред. Например, гаечным ключом можно закрутить гайку, чтобы починить механизм, а можно использовать его как оружие, чтобы ударить кого-то по голове. Аналогично, игры могут стать как способом развития полезных навыков (стратегическое мышление, командная работа, быстрая реакция), так и триггером для асоциального поведения – но только при наличии других негативных факторов [7, 8].

Главная ответственность за формирование личности лежит на семье, обществе, образовательных учреждениях и других социальных институтах [9, 10]. Если человек получает достаточное внимание, поддержку и правильное воспитание, то даже самые жестокие игры не смогут оказаться разрушительного влияния на его личность [11–13]. Однако если подросток сталкивается с отсутствием родительского контроля, буллингом в школе, социальной изоляцией или экономическими трудностями, то игры могут стать катализатором для негативного поведения [14].

Большинство видеоигр прямо или косвенно являются познавательными, то есть моделируют ситуацию неопределенности, из которой игроку следует найти выход. Очевидно креативное и когнитивное стимулирование субъектов игровой деятельности, воспроизведение определенных качеств. В работах [15–18] исследователи выделяют два основных метода освоения видеоигр, инсценизации и генерирования идей как способов переработки впечатлений окружающего мира и знаний.

И как не вспомнить, что по Платону игра – свидетель того, что человек не пребывает в состоянии утомления, она – источник удовольствия [19]. Одновременно видеоигры выступают и как феномен культуры – обучают, воспитывают, развиваются, социализируют,逗乐, дают отдых. Видеоигры также позволяют пародировать, иронизировать, смеяться, публично демонстрировать относительность социального статуса, положений переменного и постоянного состава образовательной организации и членов их семей.

Выводы

Постоянный и переменный состав образовательной организации, члены их семей, как часть априори активного социума, хорошо сознают, что без видеоигр они будут лишены импульса творчества, одухотворения осваиваемого опыта жизни, примет и признаков социальной практики, индивидуального самопогружения, активизации процессов познания мира.

Исторические примеры показывают, что асоциальное поведение формируется под влиянием множества факторов, среди которых приверженность к компьютерным играм – лишь один из элементов девиантного поведения в системе воспитания. Для предотвращения негативных последствий некоторых видеоигр важно сосредоточиться на создании поддерживающей среды для взрослых и подростков, где они смогут развиваться гармонично и безопасно.

В Санкт-Петербургском университете ГПС МЧС России используются самые современные технические средства обучения, в том числе компьютерные тренажеры, симуляционные средства, ролевые игры и др., основанные на последних информационно-технологических достижениях. Главное их назначение – стимулирование познавательных и креативных процессов.

Но сотрудники, работники, обучающиеся получают и на бытовом уровне стимулы, которые посредством грамотного применения видеоигр выступают активными преобразователями действительности.

Таким образом, игры сами по себе не являются причиной агрессии или криминального поведения. Они могут стать триггером только в сочетании с другими негативными факторами, такими как отсутствие внимания со стороны семьи, социальная изоляция, педагогическая запущенность или экономические трудности. Главная задача образовательной организации, других социальных институтов – обеспечить условия, при которых игры будут использоваться как инструмент развития, а не разрушения.

Список источников

1. Агеев Н.Я., Дубовик И.А., Аракелова Д.А. Взаимосвязь характеристик видеогр и индивидуально-психологических особенностей студентов // Психолого-педагогические исследования. 2024. Т. 16. № 1. С. 96–110. DOI: 10.17759/psyedu.2024160106.
2. Михайлов В.А., Михайлова В.В., Киселева В.С. Сознательный оптимизм как искусство жить и умение мыслить // Психолого-педагогические проблемы безопасности человека и общества. 2023. № 3 (60). С. 26–32.
3. Цымбаленко С.Б., Шариков А.В., Щеглова С.Н. Информационное пространство российского подростка в постсоветский период // НИИ школьных технологий. 2006. С. 128.
4. Аветисова А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2011. Т. 8. № 4. С. 25–58.
5. Петрова В.И. Интернет-зависимость у подростков и её влияние на эмоциональную сферу // Вестник науки. 2023. Т. 3. № 12 (69). С. 885–891.
6. Омельченко Н.В. Личностные особенности играющих в компьютерные игры: автореф. дис. ... канд. психол. наук. Краснодар, 2011. 169 с.
7. Губанова О.А., Степанов Р.А., Шелепенькин А.А. Электронная информационно-образовательная среда в системе повышения квалификации слушателей МЧС России // Педагогический журнал. 2023. № 6-1. С. 265–271.
8. Hollingdale J., Greitemeyer T. The effect of online violent video games on levels of aggression // LoS ONE. 2014. № 9 (11): e111790. DOI: 10.1371/journal.pone.0111790.
9. Михайлов В.А., Михайлова В.В. Прогнозирование успешности профессиональной деятельности будущих руководителей пожарно-спасательных подразделений // Мониторинг, моделирование и прогнозирование опасных природных явлений и чрезвычайных ситуаций: материалы VII Всерос. науч.-практ. конф. 2017. С. 110–113.
10. Михайлов В.А. Актуальные аспекты морально-психологической подготовки выпускников вузов ГПС МЧС России // Подготовка кадров в системе предупреждения и ликвидации последствий чрезвычайных ситуаций: сб. материалов Междунар. науч.-практ. конф. 2018. С. 164–167.
11. Kowert R., Domahidi E., Quandt T. The relationship between online video game involvement and gaming-related friendships among emotionally sensitive individuals // Department of communication studies, university of Münster. Cyberpsychol Behav Soc Netw. 2014. № 17 (7). P. 447–453. DOI: 10.1089/cyber.2013.0656.
12. Быстрова Н.В., Хижная А.В., Сундеева М.О. Семейное неблагополучие как психологово-педагогическая проблема // Карельский научный журнал. 2018. Т. 7. № 1 (22). С. 16–19.
13. Лобжа М.Т., Михайлов В.А., Михайлова В.В. Методологические аспекты проектирования технологии формирования психофизических качеств на основе адаптационного потенциала // Психолого-педагогические проблемы безопасности человека и общества. 2015. № 4 (29). С. 26–30.
14. Петрова В.И. Влияние компьютерной зависимости на эмоциональную сферу подростка // Вестник науки. 2024. Т. 2. № 1 (70). С. 560–566.
15. Сколько людей играют в игры? URL: <https://inclient.ru/video-games-stats> (дата обращения: 24.03.2025).
16. Filipovic A.M. Possible effects of playing video games with explicit violence on player aggression // Kultura Polisa. 2023. Vol. 20. № 2. P. 61–81. DOI: 10.51738/Kpolisa2023.20.2r.61f.
17. Проходимова Е.М., Булатова Ю.М., Рева Ю.В. Методика учета квалификации преподавателей при решении учебных задач с использованием функционального подхода // Психолого-педагогические проблемы безопасности человека и общества. 2024. № 4 (65). С. 6–12.
18. Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Психология и педагогика игры. М.: Юрайт, 2025. 223 с.
19. Платон. Избранные диалоги. М.: ACT, 2004. 506 с.

References

1. Ageev N.Ya., Dubovik I.A., Arakelova D.A. Vzaimosvyaz' harakteristik videoigr i individual'no-psihologicheskikh osobennostej studentov // Psihologo-pedagogicheskie issledovaniya. 2024. T. 16. № 1. S. 96–110. DOI: 10.17759/psyedu.2024160106.
2. Mihajlov V.A., Mihajlova V.V., Kiseleva V.S. Soznatel'nyj optimizm kak iskusstvo zhit' i umenie myslit' // Psihologo-pedagogicheskie problemy bezopasnosti cheloveka i obshchestva. 2023. № 3 (60). S. 26–32.
3. Cymbalenko S.B., Sharikov A.V., Shcheglova S.N. Informacionnoe prostranstvo rossiskogo podrostka v postsovetskij period // NII shkol'nyh tekhnologij. 2006. S. 128.
4. Avetisova A.A. Psihologicheskie osobennosti igrokov v komp'yuternye igry // Psichologiya. Zhurnal Vysshej shkoly ekonomiki. 2011. T. 8. № 4. S. 25–58.
5. Petrova V.I. Internet-zavisimost' u podrostkov i eyo vliyanie na emocional'nuyu sferu // Vestnik nauki. 2023. T. 3. № 12 (69). S. 885–891.
6. Omel'chenko N.V. Lichnostnye osobennosti igrayushchih v komp'yuternye igry: avtoref. dis. ... kand. psihol. nauk. Krasnodar, 2011. 169 s.
7. Gubanova O.A., Stepanov R.A., Shelepen'kin A.A. Elektronnaya informacionno-obrazovatel'naya sreda v sisteme povysheniya kvalifikacii sluchatelej MCHS Rossii // Pedagogicheskij zhurnal. 2023. № 6-1. S. 265–271.
8. Hollingdale J., Greitemeyer T. The effect of online violent video games on levels of aggression // LoS ONE. 2014. № 9 (11): e111790. DOI: 10.1371/journal.pone.0111790.
9. Mihajlov V.A., Mihajlova V.V. Prognozirovanie uspeshnosti professional'noj deyatelnosti budushchih rukovoditelej pozharno-spasatel'nyh podrazdelenij // Monitoring, modelirovanie i prognozirovanie opasnyh prirodnyh yavlenij i chrezvychajnyh situacij: materialy VII Vseros. nauch.-prakt. konf. 2017. S. 110–113.
10. Mihajlov V.A. Aktual'nye aspekyt moral'no-psihologicheskoy podgotovki vypusknikov vuzov GPS MCHS Rossii // Podgotovka kadrov v sisteme preduprezhdeniya i likvidacii posledstvij chrezvychajnyh situacij: sb. materialov Mezhdunar. nauch.-prakt. konf. 2018. S. 164–167.
11. Kowert R., Domahidi E., Quandt T. The relationship between online video game involvement and gaming-related friendships among emotionally sensitive individuals // Department of communication studies, university of Münster. Cyberpsychol Behav Soc Netw. 2014. № 17 (7). R. 447–453. DOI: 10.1089/cyber.2013.0656.
12. Bystrova N.V., Hizhnaya A.V., Sundeeva M.O. Semejnoe neblagopoluchie kak psihologo-pedagogicheskaya problema // Karel'skij nauchnyj zhurnal. 2018. T. 7. № 1 (22). S. 16–19.
13. Lobzha M.T., Mihajlov V.A., Mihajlova V.V. Metodologicheskie aspekyt proektirovaniya tekhnologii formirovaniya psihofizicheskikh kachestv na osnove adaptacionnogo potenciala // Psihologo-pedagogicheskie problemy bezopasnosti cheloveka i obshchestva. 2015. № 4 (29). S. 26–30.
14. Petrova V.I. Vliyanie komp'yuternoj zavisimosti na emocional'nuyu sferu podrostka // Vestnik nauki. 2024. T. 2. № 1 (70). S. 560–566.
15. Skol'ko lyudej igrayut v igry? URL: <https://inclient.ru/video-games-stats> (data obrashcheniya: 24.03.2025).
16. Filipovic A.M. Possible effects of playing video games with explicit violence on player aggression // Kultura Polisa. 2023. Vol. 20. № 2. P. 61–81. DOI: 10.51738/Kpolisa2023.20.2r.61f.
17. Prohodimova E.M., Bulatova Yu.M., Reva Yu.V. Metodika ucheta kvalifikacii prepodavatelej pri reshenii ubechnykh zadach s ispol'zovaniem funkcion'nogo podhoda // Psihologo-pedagogicheskie problemy bezopasnosti cheloveka i obshchestva. 2024. № 4 (65). S. 6–12.
18. Smirnova E.O., Ryabkova I.A. Psichologiya i pedagogika igry. M.: Yurajt, 2025. 223 s.
19. Platon. Izbrannye dialogi. M.: AST, 2004. 506 s.

Информация о статье: статья поступила в редакцию: 29.04.2025; принятa к публикации: 30.05.2025
Information about the article: the article was submitted to the editorial office: 29.04.2025; accepted for publication: 30.05.2025

Информация об авторах:

Михайлов Валерий Анатольевич, доцент кафедры педагогики и психологии экстремальных ситуаций Санкт-Петербургского университета ГПС МЧС России (196105, Санкт-Петербург, Московский пр., д. 149), кандидат педагогических наук, доцент, e-mail: formihailov@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-8649-5320>, SPIN-код: 3346-7709

Арзаев Никита Анатольевич, аспирант Санкт-Петербургского университета ГПС МЧС России (196105, Санкт-Петербург, Московский пр., д. 149), e-mail: n.arzaef@yandex.ru, <https://orcid.org/0009-0004-9179-5087>

Трегуб Нина Александровна, аспирант Санкт-Петербургского университета ГПС МЧС России (196105, Санкт-Петербург, Московский пр., д. 149), e-mail: nn.tgb@mail.ru, <https://orcid.org/0009-0007-4630-5861>

Information about the authors:

Mikhailov Valery A., associate professor of the department of pedagogy and psychology of extreme situations of Saint-Petersburg university of State fire service of EMERCOM of Russia (196105, Saint-Petersburg, Moskovsky ave., 149), candidate of pedagogical sciences, associate professor, e-mail: formihailov@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-8649-5320>, SPIN: 3346-7709

Arzaev Nikita A., adjunct of Saint-Petersburg university of State fire service of EMERCOM of Russia (196105, Saint-Petersburg, Moskovsky ave., 149), e-mail: n.arzaef@yandex.ru, <https://orcid.org/0009-0004-9179-5087>

Tregub Nina A., postgraduate student of Saint-Petersburg university of State fire service of EMERCOM of Russia (196105, Saint-Petersburg, Moskovsky ave., 149), e-mail: nn.tgb@mail.ru, <https://orcid.org/0009-0007-4630-5861>