

Воздействие видеоигр на распространение идей экстремизма среди молодежи

Крутько Елена Александровна,

к.филос.н., доцент, старший преподаватель Финансового университета при Правительстве Российской Федерации
E-mail: e.a.krutko@mail.ru

Доманская Елизавета Витальевна,

студент Факультета экономики и бизнеса, Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации
E-mail: domanskaya.liza@list.ru

Увайдова Мария Максимовна,

студент Факультета экономики и бизнеса, Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации
E-mail: Uvaidova2002@mail.ru

Проблема экстремизма среди молодежи является одной из быстроразвивающихся и важных в современном мире в условиях растущей цифровизации. Преступность растет, уровень насилия повышается, и насилие становится все более организованным. В статье рассматриваются видеоигры как один из факторов напрямую связанный увеличением случаев экстремизма. На основе проведенного социологического опроса среди девушек и юношей возраста 12–23 лет сделаны выводы о взаимосвязи и взаимовлиянии этих процессов. В статье также рассматриваются реальные случаи негативного влияния видеоигр на развитие отрицательного девиантного поведения среди подростков. Активное участие большого количества рядовых пользователей и крупных организаций в виртуальном пространстве требует разработки соответствующих современным тенденциям технологий общественной информационной безопасности для противодействия пропаганде экстремистских и террористических идей. Рассмотрены меры приостановления и искоренения влияния видеоигр на молодежь.

Ключевые слова: экстремизм, видеоигры, киберспорт, массовое убийство, молодежь, психологическое расстройство.

Процессы трансформации ценностей являются неотъемлемой частью функционирования общества. Однако под влиянием геополитических событий последних лет, данные процессы стали развиваться еще интенсивнее, изменяя амальгаму нашей жизни во всех аспектах. Такие изменения требуют не только тотального контроля, но и превентивных мер, направленных на своевременное выявление и предупреждение опасных тенденций. Особенно уязвимой считается молодежная среда в силу неустойчивости ценностных установок, раздробленности общества, влияния на сознание молодых людей культур и информации, искажающих реальность. В настоящее время наиболее актуальным считается вопрос выявления и предупреждения факторов, ведущих к возникновению экстремизма в молодежной среде. По оценке специалистов из разных областей к таким факторам относятся: национализм, социальная дифференциация граждан; криминализация общественной жизни.

Одной из наиболее значимых тенденций последних лет стала цифровизация, которая наиболее глубоко затрагивает такую практически сформировавшуюся самостоятельную категорию досуга как «гейминг». Появившиеся в середине прошлого века игры «Bertie the Brain» и «Tennis for Two» дали толчок для развития индустрии компьютерных видеоигр. Возможность отдыхать и проводить время вместе, умение испытывать свои силы, терпение, усердие и упорство, играя в видеоигры, достаточно быстро стало значимой составляющей жизни многих подростков.

Сегодня в видеоигры играют сотни миллионов людей во всех странах мира. Досуг молодых людей стремительными темпами перемещается в виртуальное пространство. По данным аналитики Steam в 2020 году количество людей, проводящих время за видеоиграми, выросло почти в пять раз. Согласно исследованиям, цифровые развлечения – один из способов справиться с депрессивными состояниями во время локдауна, почувствовать состояние контроля над ситуацией и позитивный настрой. Однако наряду с положительными составляющими цифровизации досуга молодежи, исследователи отмечают и отрицательное воздействие видеоигр на эмоциональное и психологическое состояние человека, поскольку в виртуальном пространстве игроки более уязвимы, чем в реальной среде. По данным исследователей Доколина А.С. и Черновой Е.С. «...наибольшую угрозу для детей и подростков несет в себе распространяемая в сети недостоверная информация, активная подмена жизненных ценностей, легкодоступные сообщества экстремистской направленности и многое другое» [1]. Исследователями также отмечается, что культурная глобализация такого рода создает благоприятные условия для формирования массового потребительского общества, в котором многие элементы не соответствуют принципам морали и способствуют различного рода девиациям, в том числе и распространению экстремизма среди молодежи.

Учитывая тот факт, что как за рубежом, так и в нашей стране участились случаи внезапного нападения молодых людей на незащищенных учащихся школ и колледжей, которые по своей природе напоминают сюжеты видеоигр, в нашей статье мы делаем попытку проанализировать

зировать влияние видеоигр на эскалацию насилия в молодежной среде.

Таким образом, целью данной работы является выявление и оценка взаимовлияния видеоигр и экстремизма в молодежной среде.

Экстремизм не ограничен одной сферой жизни общества, поэтому его проявления мы можем наблюдать в совершенно разных аспектах. Рассматривая нынешнюю Россию и ее проблемы, можно заметить, что распространение молодежного экстремизма входит в ТОП актуальных проблем на повестке дня многих правовых инстанций. Это связано с тем, что феномен широко распространен с ростом преступности, ростом насилия и все проявления данной проблемы становятся с более организованным характером. К сферам экстремизма также относят политику, социальную структуру, религиозную и социальную. Важно отметить, что условия проявления приверженности крайним взглядам и действиям всегда разные, ведь бывают специфические условия существования и особенности отдельных социальных групп, а также свою роль также играют общие, социальные, экономические и политические факторы.

Основным чертами экстремизма считается агрессивное поведение личности и ее настрой по отношению к определенному оппоненту, в действиях такого человека просматриваются силовые и грубые методы решения проблем. Стоит отметить, что данным лицам присуще непринятие прав личности и ее самооценности» [4]. Экстремизм предполагает достижение различных целей (политических, религиозных, социальных, национальных) посредством использования запрещенных способов. Эти способы представляют собой применение силы, насилия, различные действия, связанные с посягательствами на свободу и права людей.

Подводя итоги вышерассмотренных определений, мы можем вывести собственные характеристики экстремизма. Основными составляющими термина являются: агрессия, крайнее следование определенной цели, нетерпимость, проявление поведения в политических и социальных сферах жизни, а также отречение от моральных, правовых и общественных норм.

К конкретным условиям существования можно отнести различные факторы и процессы, которые системно и продолжительно тем или иным способом влияют на жизнедеятельность подростков. К таким факторам можно отнести видеоигры.

Бесспорно, видеоигры – это неоднозначное проявление современного общества. С одной стороны мы можем рассмотреть положительные аспекты влияния данного объекта. Но в то же время проявляются и негативные стороны видеоигр.

Рассмотрим плюсы процесса игры в видеоигры. Одним из них является развитие интереса к архитектуре, дизайну и графике. В некоторых играх участники создают собственные миры: целые города с улицами, автомобилями и домами. Так школьники начинают интересоваться 3D-моделированием и градостроительством. А некоторых ребят не устраивают ограничения разработчиков. Тогда они ищут способ сделать лучше – изучают графический дизайн и программирование.

Также важно отметить, что киберспорт – компьютерные игровые соревнования – официально признаны в России и за рубежом, а лучшие игроки зарабатывают сотни тысяч долларов в год. [5]. Если ребенок войдет в профессиональную команду, то разбогатеет благодаря увлечению играми.

Более того видеоигры – постоянная полезная активность мозга. Можно сказать, что это способствует развитию организма, так как тренируется мышечная память,

мелкая моторика посредством нажатия на клавиши во время игры.

Но в то же время видеоигры опасны тем, что вызывают зависимость. Ранний возраст – наиболее подверженный развитию игровой зависимости. Дофамин – причина зависимости, так как именно он вырабатывается во время игры и усиливает возбуждение и интерес к игре. Из-за того что зависимость с каждым днем растет, человек должен снова играть, чтобы испытать такое же возбуждение. Спустя некоторое время человек уже не в силах остановить процесс игры.

Более того, у детей возникают побочные эффекты по мере развития зависимости от игр. Например, во время процесса игры наблюдается повышенная агрессивность, оскорбления, дети становятся склонными к желанию самоубийства, домашнему насилию. Жестокие игры отрицательно влияют на социальные навыки детей, а также непосредственно повышают знания детей об агрессии и негативных эмоциях.

Разобрав минусы и плюсы видеоигр, был проведен социологический опрос среди девушек и юношей возраста 12–23 лет. (таб. 1)

Таблица 1

Возраст	1. 12–14 2. 15–17 3. 18–20 4. 21–23
Пол	1. Женский 2. Мужской
Вы играли когда-либо в видеоигры?	1. Да 2. Нет
Если играли, то в какие (перечислить)	
Случалось ли такое, что во время игры из-за чего-либо вы или член вашей команды/соперник, проявлял агрессию?	1. Да, я часто испытываю агрессию 2. Да, другие игроки часто проявляют агрессию 3. Нет, не испытываю такого чувства
На ваш взгляд, часто ли можно столкнуться с агрессией в видеоиграх?	1. Да 2. Нет
Как вы считаете, теряет ли человек связь с реальным миром, играя длительное время в видеоигры?	1. Да, такое вполне возможно 2. Нет
Считаете ли вы, что некоторые игры изначально жестоки из-за своей специфики(сражения/ перестрелки и т.д.)	1. Да 2. Нет

В ходе опроса приняли участие 110 респондентов. Возрастной диапазон опрошенных составил 12–23 лет. По результатам исследования можно сделать следующие выводы: среди опрошенных основной возрастной диапазон – 18–20 лет (60%). Соотношение мужского и женского пола опрошенных почти одинаковое 54,5% и 45,5%. Из опрошенных 94,5% когда-либо играли в видеоигры, что позволяет сделать вывод о популярности данного процесса среди молодежи в современном мире. Самой популярной игрой среди опрошенных оказалась GTA – серия мультиплатформенных компьютерных игр в жанре action-adventure. Данная игра содержит множественные сцены насилия, что и стало поводом особого

внимания к этой игре. Некоторые учёные выражают мнение, что именно эта игра способствует агрессии, повышает импульсивность и влияет на настроение человека.

Важно отметить, что почти 30% процентов опрошенных часто испытывают агрессию во время игры, а 36,4% замечали тот факт, что другие игроки часто проявляют агрессию, играя в видеоигры. То есть большинство опрошенных в той или иной степени сталкивались с агрессией, проводя время в видеоиграх. Это является важным показателем, и, с уверенностью, можно сделать вывод о том, что видеоигры напрямую влияют на психологические аспекты молодежи. И в то же время 87,3% опрошенных считают, что достаточно часто можно столкнуться с агрессией в видеоиграх. Что опять-таки подтверждает предыдущий вывод.

Не менее важным является то, что большая часть опрошенных (60%) убеждена, что человек теряет связь с реальным миром при длительном времяпрепровождении в видеоиграх. Действительно, иногда размывается граница между реальным миром и игрой, что может пагубно влиять на психическое состояние ребенка и отразиться на его поступках в реальном мире.

Более того почти половина опрошенных считает, что некоторые игры изначально жестоки из-за своей специфики. Действительно, несмотря на существование безобидных или даже образовательных игр, большую популярность имеют игры, изначально ориентированные на жестокие сцены.

Подводя итог, можно сказать что: подавляющее большинство подростков когда-либо играли в видеоигры и убеждены, что довольно часто можно встретить агрессию во время этого процесса. При этом примерно также большинство видели подтверждение данного факта в действительности. Наиболее популярными играми среди молодежи являются игры, отличающиеся жестокостью.

Одним из реальных примеров влияния видеоигр на развитие экстремизма среди молодежи является массовое убийство в школе «Колумбайн», которое произошло в 1999 г. Это было спланированным нападением Эрика Харриса и Дилана Клиболда с применением стрелкового оружия и взрывных устройств. Они являлись старшеклассниками школы «Колумбайн». Именно данная ситуация способствовала ужесточению систем безопасности в учебных заведениях и усилению контроля за доступом детей к видеоиграм с насилием. По одной из версий одна из основных причин стрельбы в учебных заведениях – видеоигры, позже у Дилана Клиболда и Эрика Харриса, найдут фрагменты шутера Doom. Трагедия в школе «Колумбайн» стала поводом для выявления и исследования взаимосвязи между жестокими играми и агрессией, которая проявляется в реальном мире.

«Синдром Вертера» – это синдром подражательных убийств и самоубийств. В обычной жизни молодым людям и девушкам присуще повторять что-либо за друг другом, но данная ситуация может произойти и после убийства. Это значит, что подростки, посмотрев громкие новости в интернете, подвергнутся массовой волне подражания самоубийству или убийству и повторяют такой феномен. Возвращаясь к нашей теме, можно сказать, что видеоигры однозначно могут повлиять так, что дети захотят повторить сцены насилия, убийства и т.п. В том числе и массовое убийство в школе «Колумбайн» быстро набрало популярность и получило значительное количество последователей.

Влияние видеоигр на развитие экстремизма среди молодежи является действительно очень важной проблемой современного мира. По словам сенатора Совета

Федерации Александра Башкина, в Интернете должна происходить блокировка всех игр, содержащих экстремизм, разжигание ненависти, насилие, порнографию и пропаганду ценностей, разрушающих личность. Закрыть доступ к ним возможно, – отметил сенатор Совета Федерации Александр Башкин. [6]. В связи с этим в России могут ввести возрастную маркировку видеоигр, что является оптимальным способом для ограничения влияния видеоигр среди молодежи.

Таким образом, видеоигры – результат технологического прогресса современного общества. Как и ряд изобретений обладает некой относительностью. Можно проследить ряд положительных аспектов видеоигр, но в то же время исследования ученых, социологический опрос, а также реальные примеры из жизни позволяют судить о в какой-то степени негативном влиянии на психологическое здоровье молодежи. Набирающие огромную популярность игры, содержащие сцены насилия, вызывают приступы агрессии у подрастающего поколения, размывается грань между реальным и виртуальным миром, сыгранные жестокие сцены хочется повторить в реальном мире. Это напрямую и влияет на рост экстремизма среди молодежи. Одним из самых популярных способов решения данной проблемы на территории России является возрастная маркировка видеоигр. Такой подход необходим в случае с детьми и ограничением их доступа к видеоиграм с насилием, поскольку в слишком раннем возрасте психика ребенка еще не полностью сформирована, и эта возрастная группа также весьма уязвима к внешним воздействиям. Важно отслеживать и регулировать эту ситуацию не только внутри страны, но и на глобальном уровне, чтобы снизить уровень экстремизма среди молодежи в современном мире.

Литература

1. Доколин А.С., Чернова Е.С. Превенция вовлечения молодежи в киберэкстремистскую деятельность посредством компьютерных игр // *Фундаментальные исследования*/ 2014. – № 12 (часть 5) – С. 1074–1077
2. РБК, Режим доступа: <https://trends.rbc.ru/trends/industry/cmrm/618e2f419a7947657411c325> (дата обращения 20.01.2023)
3. Сайт Министерства внутренних дел России – Режим доступа: <https://xn--b1aew.xn--p1ai/> (дата обращения 20.01.2023)
4. Ожегов С. И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений. – 4-е изд., М., 1997. – 944 с.
5. Большой энциклопедический словарь / гл. ред. А.М. Прохоров. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва: Большая Российская энциклопедия; Санкт-Петербург: Норинт, 1997, 1999, 2001, 2004. – 1456 с.
6. Устинов В.В. Обвиняется терроризмом. М., 2002. С 16.
7. Официальный сайт общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России». Режим доступа: <https://resf.ru/> (дата обращения 20.01.2023)
8. «Парламентская газета» – официальное еженедельное издание Федерального Собрания РФ. Режим доступа: <https://www.pnp.ru/social/khorror-detyam-neigrushka.html> (дата обращения 20.01.2023)

THE IMPACT OF VIDEO GAMES ON THE SPREAD OF EXTREMISM AMONG YOUTH

Krutko E.A., Domanskaya E.V., Uvaidova M.M.

Financial University under the Government of the Russian Federation

Youth extremism is one of the fast developing and important issues in today's increasingly digitalised world. Crime is on the rise, violence is on the rise and violence is becoming more and more organised. In this article video games are objected as one of the factors that has a direct bond with the growing number of extremism cases. Based on a sociological survey of girls and boys aged 12–23, conclusions are drawn about the relationship and mutual influence of these processes. The article also discusses real cases of negative influence of video games on the development of negative deviant behaviour among adolescents. Active participation of a large number of individual users and large organizations in virtual space requires the development of information security technologies appropriate to the current trends of public information security to counteract the propaganda of extremist and terrorist ideas. Measures to suspend and eradicate the influence of video games on young people are considered.

Keywords: extremism, video games, cybersport, mass murder, youth, psychological disorder.

References

1. Dokolin A.S., Chernova E.S. Prevention of youth involvement in cyber-extremist activities through computer games // *Fundamental Research*/ 2014. – No. 12 (part 5) – pp. 1074–1077
2. RBC, Access mode: <https://trends.rbc.ru/trends/industry/cm-rm/618e2f419a7947657411c325> (accessed 20.01.2023)
3. Website of the Ministry of Internal Affairs of Russia – Access mode: <https://xn--b1aew.xn--p1ai/> (accessed 20.01.2023)
4. Ozhegov S. I., Shvedova N.Y. Explanatory dictionary of the Russian language: 80,000 words and phraseological expressions. – 4th ed., Moscow, 1997. – 944 p.
5. The Great Encyclopedic Dictionary / ch. ed. A.M. Prokhorov. – 2nd ed., reprint. and additional – Moscow: The Great Russian Encyclopedia; St. Petersburg: Norint, 1997, 1999, 2001, 2004. – 1456 S.
6. Ustinov V.V. Is accused of terrorism. M., 2002. From 16.
7. Official website of the All-Russian public organization «Russian Computer Sports Federation». Access mode: <https://resf.ru/> (accessed 20.01.2023)
8. «Parliamentary Newspaper» is the official weekly publication of the Federal Assembly of the Russian Federation. Access mode: <https://www.pnp.ru/social/khorrer-detyam-ne-igrushka.html> (accessed 20.01.2023).