

УДК 159.9

DOI: 10.35750/2713-0622-2023-2-144-154



Специфика социальной адаптации и склонности к отклоняющемуся поведению у подростков в условиях цифровизации

**Анастасия Александровна Волченкова**

Ярославский государственный университет им. П. Г. Демидова

(Ярославль, Россия)

aa.volchenkova@yandex.ru

ORCID: 0000-0001-8691-7132

Аннотация

В статье анализируется отклоняющееся поведение, которое часто является следствием цифровизации, а также фактором, нарушающим социальную адаптацию современных подростков. Приводится анализ представлений о социальной адаптации подростков в условиях цифровизации в отечественной и зарубежной психологии. В исследовании приняли участие 1093 подростка, играющих в компьютерные игры разных жанров, отличающиеся численностью игроков, а также особенностями дизайна игры, задач и действий, которые ставятся перед пользователем. Используются следующие методики: экспресс-опросник «Индекс толерантности» (Г. Солдатова и др.); методика диагностики степени готовности к риску (А. Шуберт); методика диагностики мотивации успеха и мотивации боязни неудачи (А. Реан); методика смысложизненных ориентаций (Д. Леонтьев); методика диагностики личности на мотивацию к успеху и избеганию неудач (Т. Элерс); опросник «Психологическая безопасность образовательной среды школы» (И. Баева); методика субъективной оценки ситуативной и личностной тревожности (Ч. Спилбергер); методика диагностики социальной компетентности обучающегося (А. Прихожан); Томский опросник ригидности (Г. Залевский); методика диагностики склонности к отклоняющемуся поведению (А. Орел). Обсуждается влияние факторов интернет-среды на психологические особенности подростков. Проанализирована взаимосвязь психологических особенностей подростков, предпочитающих такие жанры компьютерных игр, как ММО, МОБА. Обнаружены различия между параметрами социальной адаптации и склонности к отклоняющемуся поведению у подростков, предпочитающих разные жанры компьютерных игр. Для подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра МОБА, характерны высокие показатели мотивационной основы деятельности, показатели степени готовности к риску, а также общей ригидности, волевой контроль эмоциональных реакций в данной группе существенно ниже, в отличие от группы подростков, предпочитающих жанр ММО.

Ключевые слова

подростки, социальная адаптация, отклоняющееся поведение, цифровизация, компьютерные игры, жанр ММО, жанр МОБА

Для цитирования: Волченкова, А. А. (2023). Специфика социальной адаптации и склонности к отклоняющемуся поведению у подростков в условиях цифровизации. *Российский девиантологический журнал*, 3(2), 144–154. doi: 10.35750/2713-0622-2023-2-144-154.

Благодарности

Работа выполнена при поддержке Российского научного фонда, проект № 21-18-00039.

Specifics of social adaptation and predisposition to deviant behavior among adolescents in a digitized environment

Anastasia A. Volchenkova

Yaroslavl State University named after P.G. Demidov
(Yaroslavl, Russia)
aa.volchenkova@yandex.ru

ORCID: 0000-0001-8691-7132

Abstract

The article analyses deviant behavior, which is often a consequence of digitalization, as well as a factor impairing the social adaptation of modern adolescents. An analysis of ideas about adolescents' social adaptation in the context of digitalization in domestic and foreign psychology is given. The research involved 1093 adolescents playing computer games of different genres, which mainly differ in the number of players, as well as in the features of a game design, tasks and actions that are set before a user. The following methods were used: express questionnaire «Tolerance Index» (G. Soldatova et al.); methodology of risk readiness diagnosis (A. Schubert); methodology of success motivation and failure motivation diagnosis (A. Rean); methodology of sense-life orientations (D. Leontiev); methodology for diagnosing personality motivation to success and to avoid failures (T. Ehlers); «Psychological Safety of the School Environment» questionnaire (I. Baeva); method of subjective assessment of situational and personal anxiety (C. Spielberger); diagnostic technique for social competence of students (A. Prikhozhan); Tomsk rigidity questionnaire (G. Zalewski); diagnostic technique for inclination to deviant behavior (A. Orel). The influence of factors of the Internet environment on the psychological characteristics of adolescents is discussed. The correlations of psychological features of adolescents who prefer such genres of computer games as MMO, MOBA are analyzed. Differences between the parameters of social adaptation and predisposition to deviant behavior in adolescents who prefer different computer game genres were revealed. Adolescents preferring MOBA computer games were characterized by high levels of motivation, readiness for risk and general rigidity. Voluntary control of emotional reactions was significantly lower in this group as opposed to the group of adolescents preferring the MMO genre.

Keywords

adolescents, social adaptation, deviant behavior, digitalization, computer games, MMO genre, MOBA genre

Acknowledgements

This work was supported by the Russian Science Foundation, project no. 21-18-00039.

For citation: Volchenkova, A. A. (2023). Specifics of social adaptation and predisposition to deviant behavior among adolescents in a digitized environment. *Russian Journal of Deviant Behavior*, 3(2), 142–152. doi: 10.35750/2713-0622-2023-2-144-154.

Введение

В современной ситуации развития общества интернет становится неотъемлемой частью жизни всех людей. Интернет создал специфическую среду существования человека, в которой мало границ для распространения информации и самопрезентации пользователей, слабо выработаны нормы и регламентация действий. Жизнь в этой среде может быть интересной и увлекательной, но одновременно опасной как для взрослых, так и для детей.

Факт отклоняющегося поведения в подростковой среде – это реальность, с которой каждый день сегодня сталкиваются педагоги, психологи, специалисты сопровождения и родители. Актуальными являются проблемы воспитания молодежи с асоциальным поведением, изучение его характеристик и динамики, определение путей и средств своевременной коррекции проявлений девиантности, делинквентности, агрессии и других негативных проявлений.

Анализ показывает, что одной из важных и перспективных исследовательских задач является

разрешение противоречия, которое обусловлено потребностью практики и выражается в уточнении понимания того, как подростки воспринимают виртуальную среду, насколько чувствуют риски и готовы справиться с проблемами.

Прикладная проблема состоит в разработке методических основ профилактики виктимизации и девиантного поведения несовершеннолетних с целью способствовать выработке у них норм и правил поведения в цифровой среде, обеспечению их безопасности как для самих себя, так и для других людей.

Цель исследования – изучить психологические особенности девиантного поведения подростков в условиях цифровизации общества.

Объект исследования – социальная адаптация подростков в условиях цифровизации общества.

Предмет исследования – взаимосвязь социальной адаптации и склонности к отклоняющемуся поведению у подростков в условиях цифровизации.

Как показывает анализ современной социальной и образовательной реальности, существует насущная

необходимость теоретического и эмпирического изучения проблем, которые возникают вследствие влияния цифровизации общества на подростков. Современная социокультурная ситуация характеризуется всплеском интереса к взаимодействию в интернет-пространстве, возрастающей ролью интернета и компьютерных игр в жизни современных детей. Эта ситуация приводит к снижению социальных навыков (а это необходимый этап личностного развития), что, в свою очередь, становится важнейшей проблемой для изучения.

Обзор современных исследований по вопросам социализации подростков в условиях цифровой реальности позволил установить, что интернет-среда сталкивает подростков с онлайн-агрессией. Агрессивность в цифровой среде может объясняться несколькими факторами (Hussain & Griffiths, 2018). Во-первых, онлайн-пространство предоставляет множество возможностей для выражения агрессии и насилия, включая анонимность, доступность и легкость распространения контента. Кроме того, социальные сети и другие онлайн-платформы могут способствовать формированию стереотипов и предрассудков, что порой приводит к конфликтам и агрессии. Например, некоторые пользователи применяют язык ненависти или оскорбления для выражения своих мнений или критики других людей. Стоит учитывать, что многие люди испытывают стресс и напряжение в повседневной жизни, и цифровое пространство может стать для них местом для выплеска этих эмоций. Часто цифровые технологии используются для манипулирования другими людьми, для достижения своих личных целей, что также приводит к агрессии и конфликтам в цифровой среде (Комлев, 2020). Во-вторых, агрессивность может быть связана с новизной и отсутствием выработанных норм коммуникации в цифровом пространстве. В этом случае люди проявляют агрессивность, чтобы адаптироваться к новой среде и установить свои правила взаимодействия.

Разработка стратегий повышения цифровой культуры способна помочь снизить агрессивность онлайн-среды и улучшить качество коммуникации между людьми. Такие стратегии могут включать обучение пользователей правилам цифровой этики, разработку более безопасных платформ для общения и обмена информацией, а также программ поддержки для тех, кто сталкивается с киберагрессией (Солдатова, Рассказова, Нестик, 2017; Нестик, 2018).

В понимании самого феномена «девиантное поведение» мы придерживаемся позиции Е. В. Змановской, согласно которой девиантное (отклоняющееся) поведение – это устойчивое поведение личности, отклоняю-

щееся от наиболее важных социальных норм, причиняющее реальный ущерб обществу или самой личности, а также сопровождающееся ее социальной дезадаптацией¹. Оценка и прогноз поведенческих нарушений являются ключевыми элементами стратегии предупреждения девиантного поведения и предотвращения его рецидивов в молодежной среде. Оценка поведения риска необходима для выбора адекватных мер реагирования на девиантное поведение – санкций или реабилитационных мероприятий (Серебренникова, 2020).

Цифровизация общества приводит к изменению социальных норм, действующих в нем. Это связано с тем, что новые технологии и методы коммуникации меняют способы взаимодействия людей друг с другом и с обществом в целом. Так, социальные нормы, связанные с конфиденциальностью личной информации, становятся более актуальными в эпоху цифровых технологий. Кроме того, цифровизация приводит к появлению новых социальных норм, связанных с использованием технологий в повседневной жизни (Карпов, 2021а).

С точки зрения социально-нормативного критерия, ведущим показателем нормальности поведения является уровень социальной адаптации человека, так как позволяет оценить его способность адаптироваться к социальной среде и взаимодействовать с ней в соответствии с нормами и правилами. Данный критерий определяет, насколько личность способна адаптироваться к социальным нормам и требованиям общества, а также насколько она способна соблюдать эти нормы и требования. Социальная адаптация и ее уровень могут быть оценены по следующим показателям²:

1. Степень включенности личности в социальную среду, ее способность взаимодействовать с другими людьми и адаптироваться к различным социальным ситуациям.
2. Уровень самоконтроля и способности к саморегуляции поведения, что позволяет личности контролировать свои эмоции и действия в соответствии с социальными нормами и ожиданиями.
3. Способность к сотрудничеству и кооперации с другими людьми, умение находить компромиссы и решать конфликты в рамках социальных норм.
4. Степень осознания своей социальной роли, а также способность к принятию решений и ответственности за свои поступки.
5. Уровень эмоциональной стабильности и способность управлять своими эмоциями, чтобы они не мешали адаптации к социальной среде.

¹ Змановская, Е. В. (2004). *Девиантология: (Психология отклоняющегося поведения)*: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. – 2-е изд., испр. Издательский центр «Академия».

² Солдатова, Г. У., Чигарькова, С. В., Дренева, А. А., Илюхина, С. Н. (2019). *Мы в ответе за цифровой мир: Профилактика деструктивного поведения подростков и молодежи в Интернете*: учеб. -метод. пособие. Когито-Центр.

Эффективная социальная адаптация человека выражается в том, что он имеет возможность успешно приспосабливаться к новой среде, находить баланс между своими личными ценностями и потребностями, а также учитывает требования и ожидания окружающих его людей и общества в целом. Это позволяет ему эффективно взаимодействовать с окружающими, достигать своих целей и решать задачи, которые возникают в новой ситуации.

”

Цифровизация общества приводит к изменению социальных норм, действующих в нем. Это связано с тем, что новые технологии и методы коммуникации меняют способы взаимодействия людей друг с другом и с обществом в целом

“

Деадаптация же может проявляться в виде стресса, тревоги, низкой самооценки и других эмоциональных проблем. В некоторых случаях она может привести к ухудшению физического и психического здоровья человека, а также к снижению его продуктивности и эффективности в работе или учебе. Чтобы избежать деадаптации, необходимо адаптироваться к новым условиям жизни. Адаптация включает в себя развитие навыков коммуникации, управления стрессом, умения принимать решения и т. д. (Адамчук, 2016).

Теоретическую основу исследования составили представления о возрастных особенностях (Г. С. Абрамова, Л. С. Выготский, В. С. Мухина, Д. И. Фельдштейн, и др.), а также исследования цифровой социальности (Е. П. Белинская, А. Е. Войскунский, А. В. Карпов, А. А. Карпов, Т. А. Нестик, Г. У. Солдатова).

Девиантное поведение – стойкое, повторяющееся поведение, которое нарушает социальные нормы, не соответствует общепринятым ценностям и правилам, отрицательно оценивается другими людьми, приводит к деадаптации человека, наносит ущерб как самой личности, так и обществу³.

Проведенными ранее исследованиями установлено, что компьютерные игры оказывают существенное влияние на социальную адаптацию подростков. Рассмотрим два жанра, наиболее предпочитаемых подростками – МОВА и ММО. Игры указанных жанров являются одними из самых популярных в мире онлайн-игр и продолжают привлекать миллионы игроков по всему миру. Проанализируем каждый из указанных жанров. МОВА – жанр многопользовательской онлайн-игры, в которой пользователю предоставляется возможность создать своих персонажей, усовершенствовать их навыки, выбрать стратегию прохождения игры, команду для ролевой онлайн-игры. Особенно важным моментом для анализа данного жанра является возможность пользователей взаимодействовать в виртуальном мире. В реализации игровой деятельности пользователь выбирает одного персонажа, который обладает определенными характеристиками – наиболее мощными способностями. Игры жанра МОВА требуют от пользователей стратегического мышления, тактической подготовки и социальной координации. Они также предлагают бесконечное количество возможностей для исследования игрового пространства и взаимодействия с другими игроками со всего мира.

Компьютерные игры жанра ММО в большей степени подразумевают одиночный режим игры, однако в некоторых приложениях возможна игра с другими пользователями. ММО-игры предоставляют возможность игрокам создавать свои профили, присоединяться к группам и общаться в чатах, что придает играм жанра ММО статус социальных сетей. Таким образом, игры указанного жанра предлагают бесконечное количество возможностей для исследования и развития виртуального мира игры. Подростки могут принимать участие в соревнованиях, турнирах и других мероприятиях, организованных разработчиками игры или игроками. Необходимо отметить, что в исследуемых жанрах компьютерных игр присутствует так называемая виртуальная экономика: пользователи имеют свою игровую валюту, при помощи которой могут приобретать игровые инструменты для своих персонажей и создания игрового пространства.

Методология, методы и материалы исследования

Методологическую основу исследования составили отечественные и зарубежные теории и концепции, обеспечивающие наиболее полное и целостное описание объекта и предмета исследования. Проведение настоящего исследования осуществляется преимуще-

³ Змановская, Е. В. (2004). *Девиантология: (Психология отклоняющегося поведения)*: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. – 2-е изд., испр. – М.: Издательский центр «Академия».

ственно в рамках культурно-исторической концепции Л. С. Выготского (Выготский, 2005).

Использовался комплекс научно-обоснованных методов, надежных и валидных методик, сгруппированных следующим образом:

- теоретический анализ литературных источников по проблемам социализации современных подростков в реальности и в киберпространстве;

- общепсихологические методы, принципы планирования и проведения эмпирических исследований;

- методики диагностического и исследовательского типа: экспресс-опросник «Индекс толерантности» (Г. У. Солдатов, О. А. Кравцова, О. Е. Хухлаев, Л. А. Шайгерова); методика диагностики степени готовности к риску (А. М. Шуберт); методика диагностики мотивации успеха и мотивации боязни неудачи (А. А. Реан); методика смысловых ориентаций (Д. А. Леонтьев); методика диагностики личности на мотивацию к избеганию неудач (Т. Элерс); методика диагностики личности на мотивацию к успеху (Т. Элерс); методика «Психологическая безопасность образовательной среды школы» (И. А. Баева); методика субъективной оценки ситуативной и личностной тревожности (Ч. Д. Спилбергер, адаптирована Ю. Л. Ханиным); методика диагностики социальной компетентности обучающегося (А. М. Прихожан); Томский опросник ригидности (Г. В. Залевский); методика диагностики склонности к отклоняющемуся поведению (А. Н. Орел);

- математико-статистические методы обработки эмпирических данных: процедуры описательной статистики, корреляционный анализ, подсчет t-критерия для независимых выборок, дисперсионный анализ. Обработка данных и статистический анализ результатов проводился в системе IBM SPSS 25.0.

Исследование проводилось на базе школ г. Ярославля и Ярославской области. Соответствие эмпирических результатов общепринятым научным критериям достигалось в том числе путем использования репрезентативных выборок испытуемых. В качестве испытуемых в исследовании приняли участие 1093 школьника в возрасте от 14 до 17 лет.

При планировании дизайна экспериментального исследования использовалась факторная схема планирования. Межгрупповым фактором выступила принадлежность испытуемых к группам:

- в группу I вошли испытуемые, которые предпочитают игры жанра ММО;

- в группу II вошли испытуемые, которые предпочитают игры жанра МОВА.

Процедура исследования. Опишем полный алгоритм проведения эмпирического исследования психологических особенностей социализации и социальной адаптации подростков в условиях цифровизации. Перед началом работы исследователь ознакомился

с классными коллективами и устанавливал контакт. В процессе исследования работа велась в групповой форме в отдельном помещении образовательной организации. На первом (описываемом) этапе проводилось тестирование (методическое обеспечение представлено выше) со всей выборкой испытуемых, участвующих в исследовании. Работа велась с необходимыми перерывами для отдыха; общее время выполнения заданий на данном этапе составляло от 40 до 180 минут. Полученные данные подверглись статистической обработке и дальнейшей интерпретации.

Результаты исследования

В ходе применения процедуры описательной статистики были установлены основные статистические параметры, которыми можно описать имеющееся распределение данных. Оно носит характер, близкий к нормальному распределению (табл. 1).

Обозначения: Т – общий индекс толерантности; М – мотивация на успех и мотивация боязни неудач;

Таблица 1. Описательные статистики

Table 1. Descriptive statistics

	Минимум	Максимум	Среднее значение	Стандартные отклонения
Возраст	12,00	16,00	13,31	0,64
Пол	0,00	1,00	0,59	0,49
Т	3,00	102,00	72,30	16,42
КК	1,00	3,00	2,70	0,57
ЭК	1,00	3,00	2,13	0,77
ПК	1,00	3,00	2,37	0,70
ПБ	1,00	3,00	2,22	0,64
М	2,00	19,00	11,48	3,66
ЦЖ	2,00	39,00	24,24	7,94
ПЖ	7,00	41,00	24,83	7,81
РЖ	5,00	33,00	22,10	6,85
ЛКЯ	6,00	28,00	17,91	5,59
ЛКЖ	7,00	47,00	26,91	7,18
СЖО	22,00	123,00	68,42	20,14
МН	4,00	24,00	14,67	4,00
МУ	7,00	25,00	15,76	4,09
Р	-44,00	87,00	-4,38	20,27
РТ	10,00	68,00	36,77	14,24
ЛТ	5,00	67,00	41,37	13,73
СК	37,00	101,00	62,58	11,77
ОР	73	194	133,5	24,58
СОП_ШУ	52	60	56,3	31,4
СОП_ШП	61	68	64,4	29,9
СОП_ША	60	69	65,12	0,54
СОП_ШС	59	67	63,8	23,789
СОП_ШАН	56	71	64,87	7,45
СОП_ШВ	62	64	63	4,49
СОП_ШД	55	70	62,55	
Игра	1,00	2,00	1,44	0,50
СС	1,00	6,00	2,00	1,30

КК – когнитивная компетентность, ЭЖ – эмоциональная компетентность; ПК – поведенческая компетентность; ПБ – психологическая безопасность; ЦЖ – цели в жизни; ПЖ – процесс жизни; РЖ – результативность жизни; ЛКЯ – локус контроля – Я; ЛКЖ – локус контроля – жизнь; СЖО (смысложизненные ориентации) – общий показатель осмысленности жизни; МН – мотивация к избеганию неудач; МУ – мотивация к успеху; Р – степень готовности к риску; РТ – реактивная тревожность; ЛТ – личностная тревожность; СК – социальная компетентность; ОР – общая ригидность; СОП_ШУ – шкала установки на социально-желательные ответы; СОП_ШП – шкала склонности к преодолению норм и правил; СОП_ША – шкала склонности к аддиктивному поведению; СОП_ШС – шкала склонности к самоповреждающему и саморазрушающему поведению; СОП_ШАН – шкала склонности к агрессии и насилию; СОП_ШВ – шкала волевого контроля эмоциональных реакций; СОП_ШД – шкала склонности к делинквентному поведению; Игра – компьютерная игра, СС – социальная сеть.

В ходе статистической обработки данных применялся корреляционный анализ для определения характера и силы связи между исследуемыми параметрами. Анализируя взаимосвязи психологических особенностей социализации подростков, которые составили группу I (участники исследования, предпочитающие игры жанра ММО), мы наблюдаем определенные закономерности. Обсудим наиболее значимые из них, с нашей точки зрения.

– Сильная прямая связь между целями жизни и когнитивным компонентом ($r = ,364, p < 0,01$). Чем больше у подростка осмысленности в жизненных целях, их направленности, понимания временных перспектив, тем больше подросток имеет знаний и представлений о том, что школа развивает его личность, интеллект и способности. Полученные данные могут быть объяснены тем, что когнитивный компонент предполагает оценку и осмысление таких объектов познания, как мир, люди, собственная личность. Под этим понимается восприятие и понимание подростком своей жизнедеятельности, и понимание тем больше, чем яснее для подростка его будущее (Patchin & Hinduja, 2017; Memon et al., 2018).

– Сильная прямая связь между процессом жизни и мотивацией ($r = ,519, p < 0,01$). Чем больше подросток воспринимает процесс своей жизни как интересный, эмоционально насыщенный и наполненный смыслом, тем больше он вовлечен в различные сферы своей жизни, что позволяет ему с большей успешностью реализовывать себя, повышая тем самым уровень субъективности. Таким образом, инициативность подростка, желание учиться, развиваться, добиваться целей напрямую зависит от удовлетворенности жизнью в настоящем.

– Прямая связь между когнитивным компонентом и мотивацией ($r = ,301, p < 0,05$). Чем больше подросток понимает значимость обучения, интеллектуальной работы, тем больше у него желания к успешности в своей деятельности. Полученные данные могут быть объяснены тем, что когнитивный компонент проявляется в принятых личностью моральных ценностях, выработанных убеждениях, вкусах, склонностях, идеалах. Если в процессе получения подростком знаний у него не возникает противоречий и сомнений в их необходимости, то мотив поиска контактов, сотрудничества и сфер интереса будет высоким.

– Прямая связь между общим показателем смысловых ориентаций и мотивацией успеха ($r = ,382, p < 0,05$). Чем больше у подростка выражено ощущение успешности себя и чем выше ощущение удовлетворенности от нынешнего устройства жизни (выраженность общего индекса смысловых ориентаций), тем больше он ориентирован на результативность своей деятельности. Соответственно, можно утверждать, что подростки, которые помнят свои прошлые ошибки, знают настоящие успехи и удовлетворены ими, больше ориентируются на результат деятельности.

– Прямая связь между выбором социальной сети и психологической безопасностью ($r = ,097, p < 0,05$). Подростки в интернет-сетях предпочтительно выбирают ту, в которой можно действовать, не опасаясь негативных последствий, связанных с самооценкой или статусом. В психологически безопасных группах подростки чувствуют себя оцененными по достоинству и уважаемыми, что позволяет им взаимодействовать без межличностных рисков (Реан, Коновалов, Кузьмин, 2021).

– Прямая связь между выбором социальной сети и поведенческой компетентностью ($r = ,132, p < 0,05$). Чем больше подростку нравится социальная сеть, в которой он взаимодействует с другими пользователями, тем больше в ней подросток раскрывает суть имеющихся у него моральных норм, отношения к людям, к учебе, к материальным и духовным ценностям (Varela et al., 2019). Чувствуя в социальной сети угрозу, подросток не станет использовать те поведенческие формы, которые полностью выражали бы его нравственное восприятие и чувства.

– Сильная прямая связь между целями в жизни и эмоциональным компонентом ($r = ,449, p < 0,01$). Наличие у подростка жизненных целей, планов, определенности напрямую влияют на жизнерадостность подростка, значимость для него социальных контактов, готовность реагировать и проявлять чувства. Таким образом, цели жизни подростка направляют его, помогают сохранить и развить внутреннюю организованность, способствуют эмоциональной устойчивости и готовности вступать в отношения.

– Прямая связь между поведенческой компетентностью и результатом жизни ($r = ,336, p < 0,05$). Чем выше у подростка сформированность полезных поведенческих критериев, чем больше развиты общественно значимые личностные качества, тем больше подросток ощущает продуктивность и осмысленность прожитой части жизни. Полученные нами данные могут быть объяснены тем, что предпочтительное и поощряемое поведение способствует большей удовлетворенности жизни в целом.

Анализируя закономерности, полученные в группе II (участники исследования, предпочитающие игры жанра МОВА), можно выявить определенные взаимосвязи:

– Прямая связь между когнитивным компонентом и процессом жизни ($r = ,387, p < 0,05$). Чем больше у подростка осмысление таких объектов познания, как мир, люди, собственная личность, тем больше он воспринимает процесс своей жизни как интересный, эмоционально насыщенный и наполненный смыслом. Полученные данные могут быть объяснены тем, что интересный, увлекательный учебный процесс может способствовать проявлению у подростка интереса и к другим сферам его жизни.

– Прямая связь между когнитивным компонентом и целями в жизни ($r = ,385, p < 0,05$). Чем яснее и понятнее для подростка его будущее, чем больше осмысленности в жизненных целях, тем больше подросток имеет знаний и представлений о том, что школа развивает его личность, интеллект и способности.

– Обратная связь между когнитивным компонентом и степенью готовности к риску ($r = -,320, p = 0,05$). Чем выше степень восприятия, интерпретации и понимания подростком своей жизнедеятельности, тем ниже у него степень готовности к рискованному поведению. Полученные данные могут быть объяснены тем, что свойство личностной саморегуляции, проявляемое подростком при принятии решений и выборе стратегий действия в условиях неопределенности, менее развито при владении подростком аналитическими навыками, общими и специфическими знаниями, при способности к организации самостоятельной познавательной деятельности.

– Прямая связь между эмоциональным компонентом и целями в жизни ($r = ,379, p < 0,05$). Это означает, что жизнерадостность подростка, значимость для него социальных контактов, готовность реагировать и проявлять чувства способствуют постановке жизненных целей, планов.

– Сильная прямая связь между эмоциональным компонентом и процессом жизни ($r = ,544, p < 0,01$). Чем больше у подростка развито переживание отношения к окружающему миру, к деятельности, к себе и другим, тем больше у него эмоциональная насыщенность жизни. Это говорит о том, что готовность подростка чувствовать, выражаться, проявлять эмпатию, привя-

занность, любовь, испытывать и противоположные по знаку чувства – антипатию, гнев, вражду, влияет на наполненную смыслами жизнь подростка.

– Прямая связь между эмоциональным компонентом и результатом жизни ($r = ,387, p = 0,05$). Чем выше у подростка способность к переживаниям эмоций и чувствованию, тем больше он ощущает результативность своей жизни, собственную продуктивность и реализацию.

– Прямая связь между когнитивным компонентом и общим показателем смысложизненных ориентаций ($r = ,396, p < 0,05$). Чем эффективнее у подростка проходит процесс самоопределения, тем сильнее ощущение успешности себя, удовлетворенности жизнью, тем лучше понимается связь смысла жизни с будущим, настоящим и прошлым. Полученные данные могут быть объяснены тем, что смысложизненные ориентации формируются в социокультурной среде при усвоении социального опыта (Machimbarrena et al., 2018), на что непосредственно влияет способность подростка анализировать и интерпретировать различные ситуации его жизни.

– Прямая связь между поведенческой компетентностью и процессом жизни ($r = ,368, p < 0,05$). Чем сильнее выражены потребности и мотивы, детерминирующие процесс выбора стратегий и тактик поведения подростка по отношению к значимым элементам ситуации, в том числе к людям и самому себе, тем выше у подростка интерес к жизни в настоящем моменте.

– Прямая связь между поведенческим компонентом и результатом жизни ($r = ,338, p < 0,05$). Чем выше у подростка сформированность полезных поведенческих критериев, чем лучше развиты общественно значимые личностные качества, тем отчетливее подросток ощущает продуктивность и осмысленность прожитой части жизни.

– Сильная прямая связь между психологической безопасностью и процессом жизни ($r = ,524, p < 0,01$). Основанное на групповой норме отсутствие у подростка страха в общении и замене его уважением и доверием способствует появлению удовлетворенности жизнью, вовлечению в процесс.

– Прямая связь между психологической безопасностью и результатом жизни ($r = ,351, p = 0,05$). Чем лучше состояние среды (в которой находится подросток), свободной от проявления насилия во взаимодействии, способствующей удовлетворению потребностей в личностно-доверительном общении, создающей референтную значимость и причастность среды, обеспечивающей благополучие, развитие и достижение самореализации, тем ярче подростком ощущается продуктивность, важность, осмысленность прожитой части жизни.

– Прямая связь между психологической безопасностью и общим показателем смысложизненных ориентаций ($r = ,374, p < 0,05$). Чем больше подросток

чувствует защищенность от информационного, физического, социально-педагогического и психологического воздействия, тем благоприятнее складывается его личностное развитие. Полученные данные могут быть объяснены тем, что создание особой поддерживающей среды, гармонизирующей психологическое здоровье участников образовательного процесса, способствует образованию предпосылок к согласованной и непротиворечивой системе жизненных целей и планов подростка (Реан, Коновалов, 2021).

– Обратная связь между показателем локуса контроля «Я» и мотивацией к избеганию неудач ($r = -.312$, $p < 0,05$). Чем выше представление подростка о себе как о сильной личности, обладающей достаточной

свободой выбора, чтобы построить свою жизнь в соответствии со своими целями, задачами, тем ниже у него страх совершить ошибку или потерпеть неудачу (Rogers, Rumley, & Lovatt, 2019). Полученные данные могут быть объяснены тем, что представления подростка о смысле своей жизни поддерживают и направляют его поведение, влияют на успешность деятельности.

Целесообразно сделать вывод о том, что именно корреляционный анализ проблемы психологических особенностей социализации подростков как субъектных детерминант социализации подростков в условиях цифровой реальности позволяет выявить такие свойства подростков, которые проявляются и действуют целостно, как единая структура (Реан, Шевченко, 2022).

В ходе статистического анализа результатов были выявлены различия между исследуемыми группами подростков путем применения дисперсионного анализа. В таблице 2 представлены результаты однофакторного дисперсионного анализа. Полученные данные позволяют определить, что исследуемые особенности социализации подростков имеют статистически значимые различия в исследуемых группах.

Результаты дисперсионного анализа показали, что между исследуемыми группами подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра ММО, и подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра МОБА, обнаружены статистически значимые различия по параметру «психологическая безопасность» ($F=8,134$, $p<0,01$). У подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра МОБА, субъективный уровень ощущения психологической безопасности ниже, чем у подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра ММО. Данный факт можно объяснить тем, что игры жанра МОБА – это «боевая арена онлайн»: команды сражаются друг с другом; часто присутствует жестокость и агрессивность, адресованная противнику. В играх жанра МОБА главная задача – победить соперника (Hussain & Griffiths, 2018; Brighi et al., 2019), то есть на каждом пользователе лежит ответственность за исход игры (за действия, ведущие к поражению команды, игрока его же товарищи могут пристыдить и унижить, что снижает чувство защищенности и неприкосновенности).

Обнаружены различия по параметру «мотивация к достижению успеха» ($F = 4,533$, $p < 0,05$). У подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра МОБА, мотивация к достижению успеха выше, чем у подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра ММО. Данный факт можно объяснить тем, что желание победить противника для подростка имеет большое значение. Соответственно, чем лучше играет подросток (чем больше побед), тем выше его рейтинг в игре и тем выше его самооценка.

В ходе дисперсионного анализа было установлено, что существуют статистически значимые различия

Таблица 2. Средние значения переменных и результаты дисперсионного анализа в группах подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра ММО, и подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра МОБА

Table 2. Mean values of variables and results of analysis of variance in groups of adolescents who prefer MMO computer games and adolescents who prefer MOBA games

№ п/п	Психологические особенности социализации подростков	F-критерий	Уровень значимости
1	Общий индекс толерантности	F=2,348	p=0,47
2	Мотивация к успеху	F=8,134	p=0,01
3	Мотивация избегания неудачи	F=15,726	p=0,05
4	СЖО	F=3,104	p=0,23
5	Психологическая безопасность	F=21,289	p=0,01
6	Степень готовности к риску	F=4,533	p=0,05
7	Реактивная тревожность	F=34,5	p=0,645
8	Личностная тревожность	F=6,412	p=0,783
9	Общая ригидность	F=21,091	p=0,001
10	Склонность к преодолению норм и правил	F=11,254	p=0,05
11	Склонность к аддиктивному поведению	F=8,243	p=0,05
12	Склонность к самоповреждающему и саморазрушающему поведению	F=10,478	p=0,01
13	Склонность к агрессии и насилию	F=7,4	p=0,05
14	Волевой контроль эмоциональных реакций	F=21,091	p=0,001
15	Склонность к делинквентному поведению	F=6,342	p=0,2
16	Социальная сеть	F=7,945	p=0,541

между исследуемыми группами по параметру «мотивация избегания неудачи» ($F = 15,726$, $p < 0,05$). У подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра MOBA, мотивация избегания неудачи выше, чем у подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра MMO. Данный факт можно предположить, потому что в играх жанра MOBA нельзя подводить команду (нельзя закончить игру раньше остальных).

За выход из игры предполагаются различного рода санкции: блокирование, снижение рейтинга. Это, в свою очередь, способствует снижению боязни поражения команды для подростка, так как игра кооперативная и каждый вносит свой вклад в ее исход.

Установлены различия по параметру «степень готовности к риску» ($F = 21,289$, $p < 0,01$). У подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра MOBA, степень готовности к риску выше, чем у подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра MMO. Данный факт можно объяснить тем, что в играх жанра MOBA подросток не просто воспринимает некий контент, но активно действует, управляя игровым персонажем (Dirksen, Ditommaso, & Plunkett, 2019). Поэтому и идентификация с персонажем, совершающим агрессивные действия, становится более сильной (Дозорцева, Кирюхина, 2020). К тому же в этих играх часто агрессивное поведение подкрепляется вознаграждением (Freedman, Dayan, & Eitan, 2022; Rasskazova & Soldatova, 2019), что способствует закреплению такого способа действия и значительно увеличивает степень готовности к рискованному поведению подростка.

Выводы

Обнаружены статистически значимые различия между параметрами социальной адаптации и склонности к отклоняющемуся поведению у подростков, предпочитающих разные жанры компьютерных игр. Так, для подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра MOBA, характерны высокие показатели мотивационной основы деятельности, показатели степени готовности к риску, а также общей ригидности. Волевой контроль эмоциональных реакций в данной группе существенно ниже, чем в группе подростков, предпочитающих жанр MMO. В целом для подростков, предпочитающих компьютерные игры жанра MMO, характерны низкие показатели мотивационной основы деятельности, а также параметры готовности к риску. Таким образом, подростки, предпочитающие игры жанра MOBA – «боевой арены онлайн» – в большей степени склонны к отклоняющемуся поведению.

Проведенное эмпирическое исследование психологических особенностей, а именно социальной адаптации, и отклоняющегося поведения подростков в условиях цифровизации может быть перспективным в дальнейшей научной и практической работе в области киберпсихологии.

Результаты проведенного исследования позволяют осознать необходимость дальнейшего изучения процесса цифровой трансформации общества как катализатора формирования «новой социальности» – цифровой, в рамках которой подростки-активные пользователи сталкиваются как с позитивными, так и с деструктивными онлайн-практиками.

Список литературы

- Адамчук, Д. В., Дозорцева, Е. Г., Ениколопов, С. Н. и др., Реан, А. А. (ред.) (2016). *Психология девиантности. Дети. Общество. Закон*: монография. Москва: Юнити-Дана.
- Выготский, Л. С. (2005). *Психология развития человека*. Москва: Смысл; Эксмо.
- Дозорцева, Е. Г., Кирюхина, Д. В. (2020). Кибербуллинг и склонность к девиантному поведению у подростков. *Прикладная юридическая психология*, 1, 80–87. [https://doi.org/10.33463/2072-8336.2020.1\(50\).080-087](https://doi.org/10.33463/2072-8336.2020.1(50).080-087)
- Карпов, А. В. (2021а). *Методологические основы психологического анализа информационной деятельности*: монография. Ярославль: Филигрань.
- Карпов, А. В. (2021б). *Структура и сущность субъективной реальности: В 2 томах. Том 1. Сенсорика. Процессы. Сознание*. Ярославль: Филигрань.
- Комлев, Ю. Ю. (2020). Цифровизация, сетевизация общества постмодерна и развитие цифровой криминологии и девиантологии. *Вестник Казанского юридического института МВД России*, 1 (39), 31–40. <https://doi.org/10.24420/KUI.2020.39.1.00>
- Нестик, Т. А. (2018). Отношение к глобальным рискам у геймеров с разным предпочитаемым типом компьютерных игр. *Психологические исследования*, 11 (62), 1. <http://psystudy.ru/index.php/179-v11n62/1649-nestik62.html>
- Реан, А. А., Коновалов, И. А. (2021). Оценка педагогами подростковой агрессивности: социально-перцептивные аспекты и готовность к вмешательству. *Российский девиантологический журнал*, 1 (2), 276–295. <https://doi.org/10.35750/2713-0622-2021-2-276-295>
- Реан, А. А., Коновалов, И. А., Кузьмин, Р. Г. (2021). Анализ лучших практик поддержки семьи и детства в современной России: проблема доказанной эффективности. *Педагогика*, 4 (85), 47–59.
- Реан, А. А., Шевченко, А. О. (2022). Геймификация для развития эмпатии и профилактики буллинга как формы девиантного поведения. *Российский девиантологический журнал*, 2 (3), 288–298. <https://doi.org/10.35750/2713-0622-2022-3-288-298>

- Серебренникова, А. В. (2020). Криминологические проблемы цифрового мира (цифровая криминология). *Всероссийский криминологический журнал*, 14 (3), 423–430. [https://doi.org/10.17150/2500-4255.2020.14\(3\).423-430](https://doi.org/10.17150/2500-4255.2020.14(3).423-430)
- Солдатова, Г. У., Рассказова, Е. И., Нестик, Т. А. (2017). *Цифровое поколение России: компетентность и безопасность*: монография. Москва: Смысл.
- Brighi, A., Menin, D., Skrzypiec, G., Guarini, A. (2019). Young, bullying, and connected. Common pathways to cyberbullying and problematic internet use in adolescence. *Frontiers in Psychology*, 10, 1467. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01467>
- Dirksen, J., & Ditommaso, D., & Plunkett, C. (2019). Augmented and Virtual Reality for Behavior Change. *The Learning Guild*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.23504.35842>
- Freedman, S. A., Dayan, E., Eitan, R. (2022). An internet based virtual reality intervention for preventing posttraumatic stress disorder. *Front. Virtual Real*, 3. <https://doi.org/10.3389/frvir.2022.831051>
- Holdnack, J. A. (2019). The development, expansion, and future of the WAIS-IV as a cornerstone in comprehensive cognitive assessments. In *Handbook of psychological assessment* (pp. 103–139). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-802203-0.00004-3>
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2018). Problematic social networking site use and comorbid psychiatric disorders: A systematic review of recent large-scale studies. *Frontiers in Psychology*, 9, 686. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00686>
- Li, J. B., Mo, P. K. H., Lau, J. T. F. et al. (2018). Online social networking addiction and depression: The results from a large-scale prospective cohort study in Chinese adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 7 (3), 686–696. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.69>
- Machimbarrena, J. M., Calvete, E., Fernández-González, L., Álvarez-Bardón, A., Álvarez-Fernández, L., & González-Cabrera, J. (2018). Internet risks: An overview of victimization in cyberbullying, cyber dating abuse, sexting, online grooming and problematic Internet use. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15 (11). <https://doi.org/10.3390/ijerph15112471>
- Memon, A. M., Sharma, S. G., Mohite, S. S., & Jain, S. (2018). The role of online social networking on deliberate self-harm and suicidality in adolescents: A systematized review of literature. *Indian Journal of Psychiatry*, 60 (4), 384–392. https://doi.org/10.4103/psychiatry.IndianJPsychiatry_414_17
- Patchin, J. W., Hinduja, S. (2017). Digital Self-Harm among Adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 61 (6), 761–766. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2017.06.012>
- Rogers, M., Rumley, T., & Lovatt, G. (2019). The Change Up Project: Using Social Norming Theory with Young People to Address Domestic Abuse and Promote Healthy Relationships. *Journal of Family Violence*, 34, 507–519. <https://doi.org/10.1007/s10896-018-0026-9>
- Rasskazova, E., & Soldatova, G. (2019). Digital Socialization of Russian Adolescents: Internet as Constant Dimension of Any Activities. In T. Martsinkovskaya, & V. R. Orestova (Eds.), *Psychology of Subculture: Phenomenology and Contemporary Tendencies of Development*, vol 64. European Proceedings of Social and Behavioural Sciences (pp. 693-701). Future Academy. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2019.07.90>
- Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(3), 321–326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>
- Varela, J. J., Sirlopú, D., Melipillán, R., Espelage, D., Green, J., & Guzmán, J. (2019). Exploring the influence school climate on the relationship between school violence and adolescent subjective well-being. *Child Indicators Research*, 12 (6), 2095–2110. <https://doi.org/10.1007/s12187-019-09631-9>

References

- Adamchuk, D. V., Dozorzeva, E. G., Enikolopov, S. N. i dr., Rean, A. A. (red.) (2016). *Psichologiya deviantnosti. Deti. Obshchestvo. Zakon*: monografiya. Moscow: Yuniti-Dana.
- Vygotskij, L. S. (2005). *Psichologiya razvitiya cheloveka*. Moscow: Smysl; Eksmo.
- Dozorzeva, E. G., Kiryuhina, D. V. (2020). Kiberbulling i sklonnost' k deviantnomu povedeniyu u podrostkov. *Prikladnaya yuridicheskaya psichologiya*, 1, 80–87. [https://doi.org/10.33463/2072-8336.2020.1\(50\).080-087](https://doi.org/10.33463/2072-8336.2020.1(50).080-087)
- Karpov, A. V. (2021a). *Metodologicheskie osnovy psichologicheskogo analiza informacionnoj deyatel'nosti*: monografiya. Yaroslavl': Filigran.
- Karpov, A. V. (2021b). *Struktura i sushchnost' sub'ektivnoj real'nosti*: V 2 tomah. Tom 1. Sensorika. Processy. Soznanie. Yaroslavl': Filigran.
- Komlev, Yu. Yu. (2020). Cifrovizaciya, setevizaciya obshchestva postmoderna i razvitie cifrovoi kriminologii i deviantologii. *Vestnik Kazanskogo yuridicheskogo instituta MVD Rossii*, 1 (39), 31–40. <https://doi.org/10.24420/KUI.2020.39.1.00>
- Nestik, T. A. (2018). Otnoshenie k global'nym riskam u gejmerov s raznym predpochitaemym tipom komp'yuternyh igr. *Psichologicheskie issledovaniya*, 11 (62), 1. <http://psystudy.ru/index.php/179-v11n62/1649-nestik62.html>
- Rean, A. A., Kononov, I. A. (2021). Ocenka pedagogami podrostkovoj agressivnosti: social'no-perceptivnye aspekty i gotovnost' k vmeshatel'stvu. *Rossijskij deviantologicheskij zhurnal*, 1 (2), 276–295. <https://doi.org/10.35750/2713-0622-2021-2-276-295>

- Rean, A. A., Konovalov, I. A., Kuz'min, R. G. (2021). Analiz luchshih praktik podderzhki sem'i i detstva v sovremennoj Rossii: problema dokazannoj effektivnosti. *Pedagogika*, 4 (85), 47–59.
- Rean, A. A., Shevchenko, A. O. (2022). Gejmifikacija dlya razvitiya empatii i profilaktiki bullinga kak formy deviantnogo povedeniya. *Rossijskij deviantologicheskij zhurnal*, 2 (3), 288–298. <https://doi.org/10.35750/2713-0622-2022-3-288-298>
- Serebrennikova, A. V. (2020). Kriminologicheskie problemy cifrovogo mira (cifrovaya kriminologiya). *Vserossijskij kriminologicheskij zhurnal*, 14 (3), 423–430. [https://doi.org/10.17150/2500-4255.2020.14\(3\).423-430](https://doi.org/10.17150/2500-4255.2020.14(3).423-430)
- Soldatova, G. U., Rasskazova, E. I., Nestik, T. A. (2017). *Cifrovoe pokolenie Rossii: kompetentnost' i bezopasnost'*: monografiya. Moskva: Smysl.
- Brighi, A., Menin, D., Skrzypiec, G., Guarini, A. (2019). Young, bullying, and connected. Common pathways to cyberbullying and problematic internet use in adolescence. *Frontiers in Psychology*, 10, 1467. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01467>
- Dirksen, J., & Ditommaso, D., & Plunkett, C. (2019). Augmented and Virtual Reality for Behavior Change. *The Learning Guild*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.23504.35842>
- Freedman, S. A., Dayan, E., Eitan, R. (2022). An internet based virtual reality intervention for preventing posttraumatic stress disorder. *Front. Virtual Real*, 3. <https://doi.org/10.3389/frvir.2022.831051>
- Holdnack, J. A. (2019). The development, expansion, and future of the WAIS-IV as a cornerstone in comprehensive cognitive assessments. In *Handbook of psychological assessment* (pp. 103–139). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-802203-0.00004-3>
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2018). Problematic social networking site use and comorbid psychiatric disorders: A systematic review of recent large-scale studies. *Frontiers in Psychology*, 9, 686. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00686>
- Li, J. B., Mo, P. K. H., Lau, J. T. F. et al. (2018). Online social networking addiction and depression: The results from a large-scale prospective cohort study in Chinese adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 7 (3), 686–696. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.69>
- Machimbarrena, J. M., Calvete, E., Fernández-González, L., Álvarez-Bardón, A., Álvarez-Fernández, L., & González-Cabrera, J. (2018). Internet risks: An overview of victimization in cyberbullying, cyber dating abuse, sexting, online grooming and problematic Internet use. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15 (11). <https://doi.org/10.3390/ijerph15112471>
- Memon, A. M., Sharma, S. G., Mohite, S. S., & Jain, S. (2018). The role of online social networking on deliberate self-harm and suicidality in adolescents: A systematized review of literature. *Indian Journal of Psychiatry*, 60 (4), 384–392. https://doi.org/10.4103/psychiatry.IndianJPsychiatry_414_17
- Patchin, J. W., Hinduja, S. (2017). Digital Self-Harm among Adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 61 (6), 761–766. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2017.06.012>
- Rogers, M., Rumley, T., & Lovatt, G. (2019). The Change Up Project: Using Social Norming Theory with Young People to Address Domestic Abuse and Promote Healthy Relationships. *Journal of Family Violence*, 34, 507–519. <https://doi.org/10.1007/s10896-018-0026-9>
- Rasskazova, E., & Soldatova, G. (2019). Digital Socialization of Russian Adolescents: Internet as Constant Dimension of Any Activities. In T. Martsinkovskaya, & V. R. Orestova (Eds.), *Psychology of Subculture: Phenomenology and Contemporary Tendencies of Development*, vol 64. European Proceedings of Social and Behavioural Sciences (pp. 693–701). Future Academy. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2019.07.90>
- Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. *Cyberpsychology & behavior*, 7 (3), 321–326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>
- Varela, J. J., Sirlópu, D., Melipillán, R., Espelage, D., Green, J., & Guzmán, J. (2019). Exploring the influence school climate on the relationship between school violence and adolescent subjective well-being. *Child Indicators Research*, 12 (6), 2095–2110. <https://doi.org/10.1007/s12187-019-09631-9>

Информация об авторе:

Анастасия Александровна Волченкова – преподаватель кафедры психологии труда и организационной психологии Ярославского государственного университета им. П. Г. Демидова, кандидат психологических наук.

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Поступила в редакцию 17.04.2023

Одобрена после рецензирования 10.05.2023

Опубликована 28.07.2023

About the author:

Anastasia A. Volchenkova – Lecturer at the Department of Occupational and Organizational Psychology Yaroslavl State University P. G. Demidova, Ph.D. in psychology.

The author declare no conflicts of interests.

Submitted April 17, 2023

Approved after reviewing May 10, 2023

Accepted July 28, 2023