

Научная статья

УДК 343.915; 343.92

DOI 10.17150/2500-4255.2022.16(1).39-46

ДЕСТРУКТИВНОЕ ВЛИЯНИЕ ИГРОВОГО КОМПЬЮТЕРНОГО КОНТЕНТА НА КРИМИНАЛИЗАЦИЮ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИХ**Ф.Ю. Сафин, А.В. Баженов***Санкт-Петербургский государственный университет аэрокосмического приборостроения,**г. Санкт-Петербург, Российская Федерация***Информация о статье**

Дата поступления

22 августа 2021 г.

Дата принятия в печать

18 февраля 2022 г.

Дата онлайн-размещения

11 марта 2022 г.

Ключевые слова

Преступность несовершеннолетних; детерминанты; делинквентное поведение; судимые подростки; агрессивность; жестокие компьютерные игры

Аннотация. В представленной публикации авторы анализируют феномен детерминации преступного поведения несовершеннолетних сквозь призму влияния жестоких компьютерных игр на состояние их психического здоровья и делинквентное поведение в условиях современного российского общества. Исследование проводится в контексте актуальных достижений психологической науки и ювенальной криминологии. Объектом исследования выступили учащиеся старших классов средних общеобразовательных школ трех районов Санкт-Петербурга с наиболее неблагоприятной криминологической ситуацией, складывающейся в сфере подростково-молодежной преступности (275 чел.), а также несовершеннолетние с делинквентным поведением, имеющие одну судимость и более и проходящие обучение в специализированном образовательном учреждении (225 чел.). Целью исследования являлось выяснение корреляции между потребляемым подростками жестоким игровым контентом и их агрессивными поведенческими реакциями. В результате исследования найдено подтверждение трем выдвинутым гипотезам: 1) подростки, имеющие судимость, чаще законопослушных сверстников используют игровые гаджеты, предпочитая «опасные» жанры компьютерных игр; 2) у таких подростков игровой контент интенсивнее, чем у сверстников, моделирует поведенческие реакции; 3) жестокие компьютерные игры не способствуют ослаблению агрессивности у современных подростков и их освобождению от эмоционального напряжения. Полученные результаты позволяют сделать вывод о том, что тенденция роста роли игровых гаджетов для поколения современных подростков имеет выраженный характер, а активное освоение ими жестоких компьютерных игр может выступать одной из значимых причин их криминализации и распространения ювенальной преступности в российском обществе. Возможно, проведенное исследование поможет продвинуться в решении научной задачи изучения причинного комплекса и отыскании актуальных детерминантов преступного поведения современных подростков.

Original article

THE DESTRUCTIVE IMPACT OF COMPUTER GAME CONTENT ON JUVENILE DELINQUENCY**Fyarit Yu. Safin, Alexandr V. Bazhenov***Saint Petersburg State University of Aerospace Instrumentation, Saint Petersburg, the Russian Federation***Article info**

Received

2021 August 22

Accepted

2022 February 18

Available online

2022 March 11

Keywords

Juvenile crime; determinants; delinquent behavior; convicted teenagers; aggression; violent computer games

Abstract. The authors analyze the determinants of juvenile crime from the standpoint of the impact of violent computer games on their mental health and delinquent behavior in the modern Russian society. The study is based upon the achievements in psychology and juvenile criminology. The object of the study is students of senior classes of secondary schools from three districts of Saint Petersburg with the most unfavorable criminological situation in the sphere of youth crime (275 persons), and juveniles with delinquent behavior and at least one criminal conviction who study in a specialized educational establishment (225 persons). The goal of the study was to examine the correlation between violent game content consumed by teenagers and their aggressive behavioral reactions. The obtained results proved three hypotheses that were put forward: 1) adolescents with a criminal record use game gadgets more often than their law-abiding peers, and prefer «dangerous» genres of computer games; 2) game content influences the behavioral reactions of such adolescents more intensively than it influences the reactions of their peers; 3) violent computer games

do not weaken the aggression of modern teenagers and do not help to ease emotional tension. The obtained results allowed the authors to conclude that there is an evident trend for a growing role of game gadgets for the modern generation of teenagers, and their active use of violent computer games can act as one of the causes of their criminalization and the spread of juvenile crime in the Russian society. The conducted study may contribute to solving the research task of analyzing the causal complex and finding the relevant determinants of criminal behavior of modern adolescents.

Введение

В последние годы проблемы детерминации и превенции ювенальной преступности снова оказались в центре повышенного внимания как отечественных [1–3], так и зарубежных [4–9] исследователей. В условиях российских реалий это объясняется заметным ухудшением показателей уголовной статистики подростково-молодежной преступности. Так, количество регистрируемых подростковых преступлений сегодня существенно выросло. За пять лет почти на четверть увеличился объем совершенных несовершеннолетними особо тяжких преступлений и преступлений средней тяжести. На треть выросло число подростков, совершающих преступления повторно и в составе организованных преступных групп. Вдвое больше оказалось зарегистрировано правоохранителями преднамеренных подростковых преступлений, характеризующихся паталогической жестокостью, садизмом и необъяснимой агрессией по отношению к жертвам¹. Таким образом, все названные обстоятельства с новой силой поставили перед российскими учеными задачу по отысканию актуальных причин и детерминационных механизмов современной ювенальной преступности.

Причинный комплекс подростковой делинквентности в различных аспектах уже более полувека исследуют российские криминологи. В фокус их научного внимания чаще других попадают такие социально значимые детерминанты, как семейное неблагополучие [10], дефекты системы школьного и профессионального образования [11], досуговые криминогенные группы и вовлечение в преступную деятельность [12], неорганизованность досуга и длительная трудовая беззанятость [13], недостатки правового просвещения и воспитания [14], деформирующее влияние медийного пространства [15], негативные социальные девиации общества постмо-

¹ Ежемесячный сборник о состоянии преступности в России (2015–2020) // Портал правовой статистики Генеральной прокуратуры Российской Федерации. URL: <http://crimestat.ru/analytics>.

дерна, такие как алкоголизация, наркотизация, суицидальное поведение [16]. Однако исследования причин подростковой делинквентности с акцентом на их психолого-возрастные и патопсихологические аспекты встречаются в научной среде крайне редко [17]. Значительных криминологических исследований по деструктивному влиянию игрового компьютерного контента на криминализацию российских подростков обнаружить пока не представилось возможным. Полагаем, что такое научное изыскание может стать полезным в решении глобальной задачи изучения причинного комплекса современной подростковой преступности.

Сегодня цифровое поколение российских школьников проводит все больше свободного времени с игровыми гаджетами, активно осваивая виртуальное пространство. Однако основной массив компьютерных игр содержит контент, с избытком наполненный насилием и жестокостью. Эти обстоятельства указывают на вероятную корреляцию между потребляемым подростками игровым контентом и их агрессивными поведенческими реакциями. Для изучения данной корреляции появилась объективная возможность провести специальное исследование, цель которого заключалась в попытке выявить отдельные закономерности влияния жестоких компьютерных игр на состояние психического здоровья и вероятное делинквентное поведение несовершеннолетних. Для успешного достижения поставленной цели были проверены следующие гипотезы: 1) у делинквентных подростков частота использования игровых гаджетов выше, чем у законопослушных сверстников, с преобладанием «опасных» жанров компьютерных игр; 2) у делинквентных подростков игровой компьютерный контент интенсивнее, чем у законопослушных, моделирует поведенческие реакции; 3) ослабление у подростков (и делинквентных, и законопослушных) агрессивности и их освобождение от эмоционального напряжения под влиянием «опасного» игрового контента не наблюдается.

Методы

В целях подтверждения или опровержения выдвинутых гипотез было проведено репрезентативное социологическое исследование. В качестве основного метода сбора актуальной информации авторами был избран опрос как самый распространенный, популярный и общедоступный метод проведения исследования. При подготовке исследовательского инструментария был разработан универсальный вариант анкетного опросника. В качестве интервьюеров в рамках проводимого опроса выступили авторы данной статьи, а в качестве респондентов — учащиеся 9–11-х классов средних общеобразовательных школ трех районов (Кировского, Красносельского, Московского) Санкт-Петербурга в количестве 275 чел. (контрольная опросная группа), а также 225 несовершеннолетних с делинквентным поведением, имеющих одну судимость и более и проходящих обучение в специализированном образовательном учреждении Выборгского района Санкт-Петербурга (основная опросная группа). Указанные городские районы были выбраны по причине сформировавшейся в них наиболее неблагоприятной криминологической ситуации в сфере подростково-молодежной преступности. В этих районах путем случайной выборки были определены шесть школ и одно специализированное образовательное учреждение, учащиеся которых выступили в качестве респондентов в процессе выборочного анкетирования.

Полученные в ходе опроса результаты были сведены в соответствующие исследованию формализованные совокупности (табл. 1, 2) и интерпретированы.

Результаты

Результаты проведенного опроса подтвердили первую гипотезу и показали, что почти половина (46,3 %) судимых подростков проводит все свободное время, используя смартфоны, игровые приставки, персональные / планшетные компьютеры и другие цифровые гаджеты. В контрольной группе учащихся эти показатели вдвое ниже (20,3 %). Также в ходе исследования установлено, что подавляющее большинство респондентов (73,2 %) из основной группы предпочитают жестокие компьютерные игры, а именно файтинги/шутеры — 39,4 %, военные стратегии — 22,7 % и РПГ — 11,2 %. В контрольной группе учащихся эти показатели также снижены почти вдвое (39,6 %). Таким образом, результаты опроса последовательно подтверждают выдвинутую гипотезу о несовершеннолетних делинквентах, которые много чаще своих законопослушных сверстников используют игровые гаджеты, а жанры ими предпочитаемых компьютерных игр сопряжены с насилием и жестокостью (см. табл. 1).

Результаты проведенного опроса подтвердили также вторую гипотезу, показав, что при ответе на вопрос «Научили ли тебя чему-нибудь примеры героев компьютерных игр?» 77,5 % респондентов из основной и только 51,1 % из контрольной группы ответили положительно (каким нужно быть в жизни, как решать свои проблемы). При этом на треть больше респондентов из основной (85,7 %), чем из контрольной (57,7 %), группы признали, что часто или иногда вели себя в жизни так, как виртуальные игровые персонажи. Таким образом, результаты опроса наглядно

Таблица 1 / Table 1

Результаты опроса несовершеннолетних о применении ими игровых гаджетов и предпочитаемом жанре компьютерных игр, % от числа опрошенных
Results of a survey of adolescents on their use of game gadgets and the preferred genre of computer games, % of respondents

Вопрос анкеты / Question	Варианты ответов / Possible answers	Основная группа / Main group	Контрольная группа / Control group
Частота применения игровых гаджетов / Frequency of using gadgets	Большую часть дня	46,3	20,3
	Ежедневно	30,2	19,3
	Почти каждый день	17,1	24,2
	Раз или два в неделю	6,4	36,2
Предпочитаемый жанр игрового контента / Preferred genre of game content	РПГ	11,2	7,4
	Шутеры	39,4	17,3
	Экономические стратегии	8,4	26,1
	Военные стратегии	22,7	14,9
	Платформеры	18,3	34,3

подтверждают, что виртуальный игровой контент интенсивнее моделирует устойчивые поведенческие реакции у делинквентных подростков, чем у законопослушных сверстников (см. табл. 2).

Результаты проведенного опроса в полной мере подтвердили и третью гипотезу, продемонстрировав, что более половины респондентов из основной (57,5 %) и почти столько же (52,3 %) из контрольной группы отметили, что, применяя насилие и жестокость в игровом пространстве, испытывали именно напряжение. На безразличие при этом указали 31,3 и 29,9 % из числа опрошенных респондентов, а вот на эмоциональное облегчение — только 11,2 и 17,8 % соответственно. Таким образом, результаты опроса позволяют сделать обоснованный вывод, что ослабления агрессивности и освобождения от эмоционального напряжения под влиянием жестоких компьютерных игр у современных подростков не наблюдается.

Дискуссии

При подведении итогов исследования становится очевидно, что тенденция к росту роли игровых гаджетов в жизни поколения современных подростков имеет выраженный характер. При этом для большинства школьников компьютерные игры превращаются в универсальную форму досуговой деятельности. По данным исследований компании NPD Group (2018 г.), 70 % школьников из 20 стран мира, включая

Россию, пользуются игровыми приставками ежедневно². Таким образом, современное поколение подростков подвержено особому, еще не изученному в полной мере деструктивному воздействию компьютерных игр, вызывающему устойчивые деформации всех сфер личности. Делинквентные подростки интенсивнее подвержены такому влиянию, поскольку, по итогам проведенного нами опроса, активнее сверстников используют игровые гаджеты. В зоне повышенного риска они находятся и по причине того, что чаще своих сверстников выбирают такие жанры компьютерных игр, как жестокие файтинги, шутеры, РПГ и военные стратегии, в которых уровень насилия эксперты признают максимальным.

Игровой компьютерный контент «опасного» содержания способен интенсивно моделировать у современных подростков выраженные агрессивные реакции и соответствующее им поведение. По информации медицинских психологов, в Америке, где рынок игр развит и подробно изучен, 98 % педиатров уверены, что компьютерные игры порождают у школьников агрессию [18]. По их данным, 60 % мальчиков и 40 % девочек в средней школе, периодически игравшие в жестокие игры, отличаются долгосрочным агрессивным поведением. Подобное

² URL: <https://www.npd.com/news/press-releases/2019/according-to-the-npd-group-73-percent-of-u-s-consumers-play-video-games>.

Таблица 2 / Table 2

Результаты опроса несовершеннолетних о влиянии компьютерных игр на их психическое здоровье и поведение, % от числа опрошенных
Results of a survey of adolescents on the influence of computer games on mental health and behavior, % of respondents

Вопрос анкеты / Question	Варианты ответов / Possible answers	Основная группа / Main group	Контрольная группа / Control group
Научили ли тебя чему-нибудь примеры героев компьютерных игр? / Did the characters in computer games teach you anything?	Каким нужно быть в жизни	44,7	29,5
	Как решать свои проблемы	32,8	21,6
	Как поступать не следует	9,6	30,4
	Ничему не научили	12,9	18,5
Приходилось ли тебе вести себя в жизни как виртуальный игровой персонаж? / Have you ever behaved like a virtual game character in real life?	Часто	63,5	41,6
	Иногда	22,2	16,1
	Никогда	14,3	42,3
Какие чувства ты испытываешь во время применения насилия и проявления жестокости в игровом пространстве? / What do you feel when violence and cruelty are used in the game space?	Облегчение	11,2	17,8
	Напряжение	57,5	52,3
	Безразличие	31,3	29,9

поведение всегда становится следствием наблюдения и копирования агрессивных действий. Подростки, усвоив набор агрессивных поведенческих стереотипов, автоматически переносят их в сферу межличностного взаимодействия. Так, Американская академия детской и подростковой психиатрии констатирует, что многие из наиболее популярных игр подчеркивают негативные темы и продвигают: убийство людей или животных, употребление наркотиков и алкоголя и злоупотребление ими, преступное поведение, неуважение к закону и т.п.³ Использование видеоигр видится как потенциальный причинно-следственный фактор некоторых преступных проявлений, а игровые привычки преступников — как причина решимости совершить противоправные деяния или как метод обучения преступлениям⁴.

По данным проведенного нами опроса, делинквентные подростки поступают так значительно чаще, чем их законопослушные сверстники. Следовательно, жестокие компьютерные игры активно провоцируют таких несовершеннолетних на повторение увиденного, наглядно демонстрируя им агрессивную модель поведения.

Недопустимо обойти вниманием и еще одно немаловажное обстоятельство, на которое в своих научных изысканиях указывает американский ученый Д. Гроссман, исследующий этиологию деструктивных актов [19]. Оборонные ведомства многих стран, беря за основу максимально жестокий игровой контент, активно создают и внедряют разнообразные военные симуляторы для осуществления тактической и боевой подготовки современной армии. Занятия с использованием подобного рода виртуальных обучающих систем выступают для профессиональных военных непереносимым условием приобретения ими навыков выживания и уничтожения живой силы противника. Тренировки с применением компьютерных тренажеров в армии проводятся не часто, а подростки, как выясняется, играют в те же самые шутеры ежедневно. По мнению исследователей, «мы подвергаем подростков и детей воздействию

тех же механизмов, которые приучают профессиональных военных к убийству» [20]. В результате несовершеннолетние геймеры с пугающей регулярностью расстреливают в стенах учебных заведений своих одноклассников и педагогов.

С точки зрения отдельных представителей психологического сообщества, компьютерные игры с насилием и жестокостью обладают катарсическими свойствами. Заслуженный деятель науки, профессор В.Е. Семенов полагает, что именно такой контент способен существенно ослаблять подростковую агрессивность и снижать эмоциональное напряжение [21].

Многие годы аналогичных взглядов на данную проблему придерживается и профессор психологии К. Фергюсон (Стетсонский университет), убежденный, что не жестокий игровой контент, а жестокое отношение со стороны родителей (насилие в семье) и сверстников генерирует избыточную подростковую агрессию. Результаты проводимых им исследований продолжают наглядно демонстрировать, что жестокие видеоигры способны вызывать у несовершеннолетних не более 0,4 % незначительных форм агрессивного поведения [22]. В многочисленных научных работах (The Hitman Study, Call of (civic) duty) К. Фергюсон обосновывает позитивное влияние компьютерных игр на социализацию подростков, развитие у них креативности, стрессоустойчивости и даже альтруистичности поведения.

Американские психологи из университета Виллановы П. Марки и Ш. Марки даже смогли выявить в рамках проведенного ими исследования позитивную корреляцию между релизом жестоких видеоигр и существенным сокращением числа совершаемых подростками преступлений (до 30 % и выше). Также они пришли к выводу, что значительное снижение уровня уличных преступлений, совершаемых подростками и молодежью, коррелирует с растущей популярностью жестоких компьютерных игр [23]. На подобную взаимосвязь явлений продолжает обращать внимание и криминолог Я.И. Гишинский, утверждая, что подростки и молодежь уже не одно десятилетие существуют внутри виртуальной реальности, где самоутверждаются посредством применяемого насилия, понижающего их агрессию и эмоциональное напряжение.

Однако данные нашего опроса продемонстрировали обратное. Несовершеннолетние из обеих групп респондентов, применявшие насилие и жестокость в виртуальном пространстве, указали, что испытывали не

³ The American Academy of Child and Adolescent Psychiatry (2015). URL: https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Guide/Children-and-Video-Games-Playing-with-Violence-091.aspx.

⁴ American psychological association Resolution on Violent Video Games (2020). URL: <https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf>.

эмоциональное облегчение, а явление, ему обратное, — избыточное напряжение. Из возрастной психологии известно, что накапливаемое эмоциональное напряжение напрямую коррелирует с подростковой агрессивностью, существенно увеличивая вероятность девиантного и делинквентного поведения несовершеннолетних [24]. Таким образом, психологическая гипотеза «катарсиса» обнаруживает в нашем исследовании несостоятельность.

В этой связи родителям важно понять, как относиться к опасному увлечению своих детей-геймеров, не усугубляя их аддиктивное поведение. Универсальных рецептов пока нет. Тотальный родительский контроль подростков с запретами и ограничениями не работает. С позиций современной психологии [25] могут быть предпочтительны следующие меры: усиление внимания родителей к интересам своего ребенка, наблюдение за его эмоциональным состоянием, повышение его самооценки, стрессоустойчивости и других характеристик, позволяющих адаптироваться к реальному миру, удовлетворение нереализованных потребностей, а также развитие его талантов и способностей. Родителям следует уделять особое внимание климату в семье, стремясь минимизировать конфликтные ситуации и ссоры. Им чаще требуется обращаться к работам по возрастной психологии и памяткам для родителей зависимых

детей, размещенным на официальных сайтах учреждений среднего образования, а в ситуациях, не терпящих промедления, — получить консультацию у педиатра, психотерапевта или клинического психолога.

Заключение

Проведенные исследования и полученные результаты убедительно доказывают, что активное освоение подростками жестоких компьютерных игр может выступать одной из актуальных причин их криминализации и распространения ювенальной преступности в обществе. Эта причина в отечественной науке остается неизученной, поскольку большинство российских криминологов ограничены социолого-правовым исследовательским инструментарием и не готовы проводить самостоятельные изыскания в области возрастной и криминальной психологии. В связи с этим наше исследование также не претендует на завершенность и высокую репрезентативность. Оно носит лишь прикладной характер к уже сложившимся в отечественной науке фундаментальным исследованиям причинного комплекса подростковой преступности. Проведенное исследование в дальнейшем может служить средством популяризации ювенальной криминологии как перспективного научного направления и способствовать его развитию.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Теунаев А.С. Новый взгляд на качественно-количественные показатели подростковой преступности в России / А.С. Теунаев, М.Е. Дубова. — DOI 10.25136/2409-7136.2021.2.34667 // Юридические исследования. — 2021. — № 2. — С. 44–63.
2. Алтухова Н.М. Насильственные преступления несовершеннолетних: специфика и основные криминологические показатели / Н.М. Алтухова, Д.М. Елизаров. — DOI 10.21685/2307-9525-2020-8-1-11 // Наука. Общество. Государство. — 2020. — Т. 8, № 1 (29). — С. 89–95.
3. Майоров А.В. Преступность несовершеннолетних: понятие, характеристика, виды / А.В. Майоров // Вестник Уральского института экономики, управления и права. — 2020. — № 4 (53). — С. 67–74.
4. Vogel M. Nearby Neighbourhood Influences on Adolescent Offending / M. Vogel, E.M. Hoeben, W. Bernasco. — DOI <https://doi.org/10.1093/bjc/azaa069> // The British Journal of Criminology. — 2021. — Vol. 61, iss. 1. — P. 228–250.
5. Gearhart M.C. Criminogenic Risk, Criminogenic Need, Collective Efficacy, and Juvenile Delinquency / M.C. Gearhart, R. Tucker. — DOI 10.1177/0093854820928568 // Criminal Justice and Behavior. — 2020. — Vol. 47, iss. 9. — P. 1116–1135.
6. Paik L. Good parents, bad parents: Rethinking family involvement in juvenile justice / L. Paik. — DOI 10.1177/1362480616649430 // Theoretical Criminology. — 2017. — Vol. 21, iss. 3. — P. 307–323.
7. Schepers D. Causes of the causes of juvenile delinquency: Social disadvantages in the context of Situational Action Theory / D. Schepers. — DOI 10.1177/1477370816649622 // European Journal of Criminology. — 2017. — Vol. 14, iss. 2. — P. 143–159.
8. Parental Low Self-Control, Family Environments, and Juvenile Delinquency / R.C. Meldrum, G.M. Connolly, J. Flexon, R.T. Guerette. — DOI 10.1177/0306624X15584907 // International Journal of Offender Therapy and Comparative Criminology. — 2016. — Vol. 60, iss. 14. — P. 1623–1644.
9. Strain, Negative Emotions, and Juvenile Delinquency: The United States Versus Taiwan / R. Dembo, C.S. Sellers, J. Cochran [et al.]. — DOI 10.1177/0306624X13492656 // International Journal of Offender Therapy and Comparative Criminology. — 2014. — Vol. 58, iss. 4. — P. 412–434.
10. Шестаков Д.А. Семейная криминология. Криминофамилистика / Д.А. Шестаков. — 2-е изд., перераб. и доп. — Санкт-Петербург : Юрид. центр Пресс, 2003. — 387 с.
11. Забрянский Г.И. Криминология несовершеннолетних (социология преступности) / Г.И. Забрянский. — Москва : Рос. Акад. адвокатуры и нотариата, 2013. — 352 с.

12. Прокументов Л.М. Криминологическая характеристика преступности несовершеннолетних: (региональный аспект) / Л.М. Прокументов. — Томск : Изд-во Том. ун-та, 2004. — 80 с.
13. Бреева Е.Б. Деадаптация детей и национальная безопасность России / Е.Б. Бреева. — 2-е изд. — Москва : Дашков и К°, 2005. — 212 с.
14. Ювенальное право : учебник / ред. А.В. Заряев, В.Д. Малков. — Москва : Юстицинформ, 2005. — 317 с.
15. Горшенков Г.Н. Криминология массовых коммуникаций / Г.Н. Горшенков. — Нижний Новгород : Изд-во Нижегород. гос. ун-та, 2003. — 331 с.
16. Гишинский Я.И. Девиантность, преступность, социальный контроль / Я.И. Гишинский. — Санкт-Петербург : Алетейя, 2004. — 390 с.
17. Гомонов Н.Д. Социально опасное поведение несовершеннолетних с психическими отклонениями / Н.Д. Гомонов, А.В. Баженов. — Мурманск : Изд-во Мурман. гос. техн. ун-та, 2006. — 248 с.
18. Anderson C.A. Media violence and the general aggression model / C.A. Anderson, B.J. Bushman // *Journal of Social Issues*. — 2018. — Vol. 74, iss. 2. — P. 386–413.
19. Grossman D. Assassination Generation: Video Games, Aggression, and the Psychology of Killing / D. Grossman, K. Miserany. — New York : Little, Brown & Co, 2016. — 272 p.
20. Сысоев Ю.В. Этимология создания компьютерных игр с содержанием в сюжете жестоких сцен и их метод психологического воздействия по аналогии с игровыми автоматами / Ю.В. Сысоев, И.Б. Лебедев, Т.П. Филатова // *Преподаватель XXI век*. — 2015. — № 4, ч. 1. — С. 104–109.
21. Семенов В.Е. Ценностные ориентации современной молодежи / В.Е. Семенов // *Социологические исследования*. — 2007. — № 4. — С. 37–43.
22. Ferguson C.J. Adolescents, Crime, and the Media: A Critical Analysis / C.J. Ferguson. — Springer, 2013. — 175 p.
23. Markey P.M. Finding the Middle Ground in Violent Video Game Research: Lessons from Ferguson / P.M. Markey. — DOI 10.1177/1745691615592236 // *Perspectives of Psychological Science*. — 2015. — Vol. 10, iss. 5. — P. 667–670.
24. Трифонов А.Л. Психология агрессивности / А.Л. Трифонов. — Москва : Лаборатория кн., 2012. — 151 с.
25. Баркан А.И. Ультрасовременный ребенок / А.И. Баркан. — Москва : Этерна, 2014. — 816 с.

REFERENCES

1. Teunaev A.S., Dubova M.E. New Perspective on Qualitative and Quantitative Indicators of Juvenile Crime in Russia. *Yuridicheskie issledovaniya = Legal Studies*, 2021, no. 2, pp. 44–63. (In Russian).
2. Altukhova N.M., Elizarov D.M. Violent Crimes of the Minors: Specificity and Basic Criminological Indicators. *Nauka. Obshchestvo. Gosudarstvo = Science. Society. State*, 2020, vol. 8, no. 1, pp. 89–95. (In Russian). DOI 10.21685/2307-9525-2020-8-1-11.
3. Mayorov A.V. Juvenile Delinquency: Concept, Characteristics, Types. *Vestnik Ural'skogo instituta ekonomiki, upravleniya i prava = Herald of the Ural Institute of Economics, Management and Law*, 2020, no. 4, pp. 67–74. (In Russian).
4. Vogel M., Hoeben E.M., Bernasco W. Nearby Neighbourhood Influences on Adolescent Offending. *The British Journal of Criminology*, 2021, vol. 61, iss. 1, pp. 228–250. DOI: <https://doi.org/10.1093/bjc/azaa069>.
5. Gearhart M.C., Tucker R. Criminogenic Risk, Criminogenic Need, Collective Efficacy, and Juvenile Delinquency. *Criminal Justice and Behavior*, 2020, vol. 47, iss. 9, pp. 1116–1135. DOI: 10.1177/0093854820928568.
6. Paik L. Good Parents, Bad Parents: Rethinking Family Involvement in Juvenile Justice. *Theoretical Criminology*, 2017, vol. 21, iss. 3, pp. 307–323. DOI: 10.1177/1362480616649430.
7. Schepers D. Causes of the Causes of Juvenile Delinquency: Social Disadvantages in the Context of Situational Action Theory. *European Journal of Criminology*, 2017, vol. 14, iss. 2, pp. 143–159. DOI 10.1177/1477370816649622.
8. Meldrum R.C., Connolly G.M., Flexon J., Guerette R.T. Parental Low Self-Control, Family Environments, and Juvenile Delinquency. *International Journal of Offender Therapy and Comparative Criminology*, 2016, vol. 60, iss. 14, pp. 1623–1644. DOI: 10.1177/0306624X15584907.
9. Dembo R., Sellers C.S., Cochran J., Mieczkowski T., Lin W.-H. Strain, Negative Emotions, and Juvenile Delinquency: The United States Versus Taiwan. *International Journal of Offender Therapy and Comparative Criminology*, 2014, vol. 58, iss. 4, pp. 412–434. DOI: 10.1177/0306624X13492656.
10. Shestakov D.A. *Family Criminology: Criminofamilistics*. 2nd ed. Saint Petersburg, Yuridicheskii Tsentri Press Publ., 2003. 387 p.
11. Zabryanskii G.I. *Criminology of Adolescents (sociology of crime)*. Moscow, Russian Academy of Advocacy and Notary Publ., 2013. 352 p.
12. Prokumentov L.M. *Criminological Characteristics of Adolescent Crimes (regional aspect)*. Tomsk State University Publ., 2004. 80 p.
13. Breeva E.B. *Desadaptation of Children and National Security of Russia*. 2nd ed. Moscow, Dashkov i K° Publ., 2005. 212 p.
14. Zaryayev A.V., Malkov V.D. *Juvenile Law*. Moscow, Yustitsinform Publ., 2005. 317 p.
15. Gorshenkov G.N. *Criminology of Mass Communications*. Nizhny Novgorod State University Publ., 2003. 331 p.
16. Gilinskii Ya.I. *Deviation, crime, social control*. Saint Petersburg, Aleteiya Publ., 2004. 390 p.
17. Gomonov N.D. *Socially dangerous behavior of mentally deviant adolescents*. Murmansk State Technical University Publ., 2006. 248 p.
18. Anderson C.A., Bushman B.J. Media Violence and the General Aggression Model. *Journal of Social Issues*, 2018, vol. 74, no. 2, pp. 386–413.
19. Grossman D., Miserany K. *Assassination Generation: Video Games, Aggression, and the Psychology of Killing*. New York, Little, Brown & Co, 2016. 272 p.

20. Sysoev Yu.V., Lebedev I.B., Filatova T.P. Etymology of Creating Computer Games with Plots Containing Violent Scenes and how they Affect the Psychological Conditions in Comparison with Slot Machines. *Prepodavatel XXI vek = Teacher of the 21st Century*, 2015, no. 4, pt. 1, pp. 104–109. (In Russian).

21. Semyenov V.E. Contemporary Youth Value Orientations. *Sotsiologicheskie issledovaniya = Sociological Studies*, 2007, no. 4, pp. 37–43. (In Russian).

22. Ferguson C.J. *Adolescents, Crime, and the Media: A Critical Analysis*. Springer, 2013. 175 p.

23. Markey P.M. Finding the Middle Ground in Violent Video Game Research: Lessons from Ferguson. *Perspectives of Psychological Science*, 2015, vol. 10, iss. 5, pp. 667–670. DOI: 10.1177/1745691615592236.

24. Trifonov A.L. *Psychology of Aggression*. Moscow, Laboratoriya Knigi Publ., 2012. 151 p.

25. Barkan A.I. *The ultramodern child*. Moscow, Eterna Publ., 2014. 816 p.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Сафин Фярит Юсупович — заведующий кафедрой уголовного права и таможенных расследований Санкт-Петербургского государственного университета аэрокосмического приборостроения, доктор юридических наук, профессор, г. Санкт-Петербург, Российская Федерация; e-mail: safin.fyarit@mail.ru.

Баженов Александр Владимирович — доцент кафедры уголовного права и таможенных расследований Санкт-Петербургского государственного университета аэрокосмического приборостроения, кандидат юридических наук, доцент, г. Санкт-Петербург, Российская Федерация; e-mail: bazhenovalek@yandex.ru.

ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ

Сафин Ф.Ю. Деструктивное влияние игрового компьютерного контента на криминализацию несовершеннолетних / Ф.Ю. Сафин, А.В. Баженов. — DOI 10.17150/2500-4255.2022.16(1).39-46 // Всероссийский криминологический журнал. — 2022. — Т. 16, № 1. — С. 39–46.

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Safin, Fyarit Yu. — Head, Chair of Criminal Law and Customs Investigations, Saint Petersburg State University of Aerospace Instrumentation, Doctor of Law, Professor, Saint Petersburg, the Russian Federation; e-mail: safin.fyarit@mail.ru.

Bazhenov, Alexandr V. — Ass. Professor, Chair of Criminal Law and Customs Investigations, Saint Petersburg State University of Aerospace Instrumentation, Ph.D. in Law, Ass. Professor, Saint Petersburg, the Russian Federation; e-mail: bazhenovalek@yandex.ru.

FOR CITATION

Safin F.Yu., Bazhenov A.V. The destructive impact of computer game content on juvenile delinquency. *Vserossiiskii kriminologicheskii zhurnal = Russian Journal of Criminology*, 2022, vol. 16, no. 1, pp. 39–46. (In Russian). DOI: 10.17150/2500-4255.2022.16(1).39-46.