

УВЛЕЧЕННОСТЬ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ КАК ПРЕДИКТОР ПОДРОСТКОВОГО БУЛЛИНГА

А. В. Гришина^{1}, Е. Н. Волкова^{2*}*

*Нижегородский государственный педагогический университет
имени Козьмы Минина, г. Нижний Новгород, Россия*

**e-mail: angrishina@mail.ru*

*²ФГБОУ ВО «Российский государственный педагогический университет имени
А.И. Герцена», г. Санкт-Петербург, Россия*

**e-mail: envolkova@mail.ru*

АННОТАЦИЯ

Введение: В эпоху интенсивной информатизации общества компьютер становится неотъемлемой частью жизни современного подростка. Виртуальный мир способствует формированию и развитию тех форм индивидуальности, которые во многом спроектированы разработчиками компьютерных игр, что приводит к изменению организации жизни подростка – компьютерного игрока, его коммуникаций, трансформации традиционных социальных связей. По результатам исследований к последствиям увлеченности компьютерными играми относят в том числе возникновение жестокости в отношениях между сверстниками. Особое беспокойство вызывает тот факт, что насилие находит свое отражение во взаимодействии детей с одноклассниками, следствием чего является его распространение в образовательных учреждениях. Проблема исследования взаимосвязи игровой компьютерной увлеченности и подросткового буллинга, на наш взгляд, является актуальной задачей и требует многоуровневого анализа.

Результаты исследования: В статье представлен аналитический обзор исследований по проблеме увлеченности компьютерными играми и школьного буллинга в России и за рубежом. Отмечая значимость данных исследований, следует признать, что проблема преодоления подростками состояния увлеченности компьютерными играми в виде снижения и предотвращения ее деструктивного влияния и предотвращения формирования девиантного поведения требует дальнейшего анализа и изучения. До сих пор недостаточно изучено, в каких случаях увлеченность компьютерными играми приводит к девиантным формам поведения, что провоцирует формирование асоциальной направленности у подростков. В этой связи актуальной является оценка взаимосвязи увлеченности компьютерными играми и девиантным поведением у подростков, а также поиск эффективных методов и средств по предупреждению игровой компьютерной увлеченности, основанных на личностно ориентированном подходе к каждому ребенку.

Обсуждение и заключения: В настоящее время не существует единой точки зрения на то, как возникает и развивается увлеченность компьютерными играми, как влияют компьютерные игры на психическое развитие и личность ребенка, могут ли они способствовать его эмоциональному развитию, вызывать отклонения в его поведении,

Development Psychology

агрессивность и жестокость. Несмотря на многочисленные исследования проблемы буллинга, остаются открытыми вопросы: как связана игровая компьютерная увлеченность, блокирующая процесс позитивного личностного развития ребенка и подростковый буллинг; каким образом влияние жестоких компьютерных игр на психику ребенка связано с агрессивными формами травли.

Ключевые слова: компьютерная игра, игровая компьютерная увлеченность, насилие, буллинг, подросток.

GAMING COMPUTER ENTHUSIASM AS A PREDICTOR OF ADOLESCENT BULLYING

A. V. Grishina^{1}, E. N. Volkova^{2*}*

¹*Minin Nizhny Novgorod state pedagogical university (Minin university), Nizhny Novgorod, Russia*

**e-mail: angrishina@mail.ru*

²*Federal State Budget Educational Institution of Higher Education " The Herzen State Pedagogical University of Russia ", St. Petersburg, Russia*

**e-mail: envolkova@mail.ru*

ABSTRACT

Introduction: In the era of intensive computerization of society, the computer becomes an integral part of the life of a modern teenager. The virtual world contributes to the formation and development of those forms of individuality, which are largely designed by computer games developers, which leads to a change in the organization of the teenager's life - the computer player, his communications, the transformation of traditional social ties. According to the results of research, the consequences of enthusiasm for computer games include, among other things, the emergence of cruelty in relations between peers. Of particular concern is the fact that violence is reflected in the interaction of children with classmates, as a result of which is its spread in educational institutions. The problem of studying the relationship between gaming computer enthusiasm and teenage bullying is, in our opinion, an urgent task and requires a multilevel analysis.

Results: The article presents an analytical review of research on the problem of enthusiasm for computer games and school bullying in Russia and abroad. Noting the importance of these studies, it should be recognized that the problem of overcoming adolescents' enthusiasm for computer games in the form of reducing and preventing its destructive influence and preventing the formation of deviant behavior requires further analysis and study. Till now it is not enough studied, in what cases the enthusiasm for computer games leads to deviant forms of behavior, which provokes the formation of an associative orientation in adolescents. In this regard, it is relevant to assess the relationship between the enthusiasm for computer games and deviant behavior in adolescents, as well as the search for effective methods and means to prevent computer game enthusiasm, based on a personal-oriented approach to each child.

Discussion and Conclusions: At present, there is no single point of view on how the enthusiasm for computer games arises and develops, how computer games influence the child's mental development and personality, whether they can contribute to his emotional development, cause

deviations in his behavior, aggressiveness and cruelty. Despite numerous studies of the bullying problem, it remains an open question how computer game enthusiasm is associated with blocking the process of positive personal development of the child and teenage bullying. How the impact of violent computer games on the child's psyche is associated with aggressive forms of harassment.

Keywords: computer game, computer game enthusiasm, violence, bullying, teenager.

Введение

Молодое поколение переживает сегодня кризисную социально-психологическую ситуацию. Разрушены прежние, устаревшие стереотипы поведения, нормативные и ценностные ориентации. Выработка новых форм психологической и социальной адаптации происходит хаотично, бессистемно и лавинообразно. Молодежь утрачивает ощущение смысла происходящего и не имеет требуемых жизненных навыков, которые позволили бы сохранить свою индивидуальность и сформировать здоровый образ жизни.

Современная социальная ситуация привела молодое поколение к необходимости принять на себя ответственность за свое будущее. Разные люди по-разному воспринимают эти состояния и по-разному на них реагируют. Одни готовы противостоять трудностям жизни, брать на себя ответственность за происходящее и принимать решения, другие – с трудом переносят даже кратковременные и незначительные колебания настроения и психофизического тонуса, и не готовы к преодолению возрастающего психоэмоционального напряжения.

В качестве способа восстановления психологического комфорта они выбирают аддикцию [10], стремясь к искусственному изменению психического состояния, получению субъективно приятных эмоций. Таким образом, создается иллюзия решения проблемы. Подобный способ борьбы с реальностью закрепляется в поведении человека и становится устойчивой стратегией взаимодействия с действительностью [18].

В настоящее время различные технические устройства теснейшим образом переплетены практически со всеми областями жизнедеятельности современного человека [6, 11]. Среди них лидирующую позицию занимают компьютерные технологии. Практически во всех областях жизнедеятельности человека участвуют компьютеры. С ними связана и познавательная, и трудовая, и коммуникативная (творческая, рекреационная и т.д.) жизнь человека. Совершенствование компьютерных технологий, а именно компьютерных игр, оказывает большое влияние на мировоззрение современных подростков. Существенно изменяется структура досуга детей. Постоянное обновление и совершенствование компьютерных игр влечет рост потребителей данной продукции [13, 18]. Психологам все чаще приходится сталкиваться с проблемой повышенного интереса к компьютерным играм, которые привлекают яркими реалистическими сюжетами, графикой, звуковым сопровождением.

В нашем исследовании мы рассматриваем увлеченность компьютерными играми как новую форму аддикции, качественно отличающуюся от других нехимических форм аддикций выходом на безграничные возможности виртуального мира, механизмами формирования, а также особенностями протекания на разных этапах возрастного развития [11].

С одной стороны, компьютерные игры способствуют развитию и преобразованию деятельности человека за счет возникновения новых навыков, операций и способов выполнения действий, новых целевых и мотивационно-смысловых структур, новых форм опосредования и новых видов деятельности. С другой стороны, при патологической поглощенности компьютерными играми отмечается значительное количество негативных последствий – технострессы, компьютерофобия, сужение круга интересов, некоммуникабельность и аутизм. Увлеченность компьютерными играми в своих деструктивных проявлениях негативно влияет на качество жизни и успешность деятельности, в том числе и учебной, и в ряде случаев может приводить к нарушениям социализации подростка и формированию у него девиантных форм поведения, в том числе буллинга.

Термин «буллинг» происходит от англ. bullying – запугивать, издеваться, тиранизировать. Синонимом буллинга является моббинг – от англ. mob. По мнению ряда исследователей (Deichmann, 2015; Kollmer, 2007; и др.) [39, 40], это слово происходит от латинского выражения «mobile vulgus», которое, согласно энциклопедическому словарю Мейера, означает: «подстрекаемая толпа, сброд, социальная группировка с очень ограниченным или полностью отсутствующим уровнем организации, где господствуют потакание инстинктам и разрушительные поведенческие тенденции» (Kollmer, 2007, S. 2) [40]. «Mob» переводится как «сборище, шайка, сброд», так и глаголами «грубо обращаться, приставать, издеваться, хулиганить».

Школьный буллинг рассматривается в современном мире как серьезная социально-педагогическая проблема [20, 21, 22]. Практически в каждом классе есть ученики, которые становятся объектами насмешек и открытых издевательств.

Одно из первых масштабных исследований распространенности буллинга в школах было проведено в 1983 г. Дэном Олвеусом (Olweus, 2008) [41]. В нем приняли участие около 130 тыс. норвежских школьников всех возрастов. Параллельно данные были собраны также в Швеции. Среднестатистический показатель распространенности буллинга в школах Норвегии и Швеции (по всем возрастам) оказался равным примерно 15%. Опросы, проведенные среди учителей, а также последующие исследования в других странах в целом подтвердили данные Олвеуса.

В 1993 г. мюнхенские педагоги Мехтильд Шефер и Штефан Корн провели опрос в школах Мюнхена и Южной Баварии, в котором участвовали около 1,5 тыс. младших школьников. Через 6 лет, в 1999 г., был проведен опрос этих же детей, которые учились уже в VII–VIII классах, после чего данные первого и второго опросов сравнили. Полученные результаты были сходны с результатами Олвеуса: в начальных классах было зарегистрировано 15-35% жертв, в то время как в старших только 5-10%.

С октября 1990 по ноябрь 2000 г. в Германии был реализован масштабный телефонный проект по исследованию буллинга в разных классах, результаты которого обрабатывались специалистами из университетов Фрайбурга, Гейдельберга и Мюнхена. Результаты исследования показали, что среднее значение по количеству жертв буллинга разных возрастов составило примерно 15%, что также подтверждает данные Олвеуса.

В странах Евросоюза не раз проводились совещания на уровне министров образования и вырабатывались законодательные меры по его профилактике (Ананьяду и

Смит). Антибуллинг-акции проводятся как на местном, так и на национальном и даже международном уровне.

Между тем многие профилактические программы и программы работы с участниками школьного буллинга не имеют выраженной доказательной основы их применения, многие психологические и социально-психологические механизмы буллинга не учитываются при разработке таких программ.

Обзор литературы

Основанием для исследования игровой компьютерной увлеченности как предиктора девиантологического поведения стали работы Э. Дюркгейма, Р. Квинни, Т. Парсонса, так как исследование механизмов формирования зависимости разрабатывалось в рамках девиантологического подхода.

Важное значение для исследования девиаций в современном обществе и формирования такого научного направления, как социологии девиаций, имеют работы Р. Берджеса, Г. Беккера, Р. Дубина, А. Коэна, Б. Лендера, Р. Маккайвера, Р. Мертонса, Р.Э. Парка, Т. Селлина, Э. Сатерленда, Н. Смелзера, Э. Сагарина, Л. Сроула, Д. Римсена.

Среди исследований современных российских ученых, обращавшихся к изучению причин девиантного поведения, можно выделить работы Я.И. Гилинского, В.В. Лунеева, Л.С. Алексеевой, Ю.Ю. Комлева, С.А. Завражина, К.В. Хартановича, Л.Г. Смолинского и других.

Серьезный вклад в понимание механизмов социокультурных трансформаций внесли представители франкфуртской школы М. Хоркхаймер и Т. Адорно, Г. Маркузе. Среди российских ученых, исследовавших социокультурные трансформации в современном обществе, можно назвать В.И. Добренькова, А.И. Кравченко, М.Г. Делягина, О.В. Горского, К.Э. Разлогова, А.Л. Маршака, А.В. Захарова, П.С. Самыгина.

Особое значение для понимания формирования различного рода зависимостей имеют работы в области рискологии, изучающие рискованные аспекты как сопровождающий фактор социальных отклонений и трансформаций. Исследования С.А. Кравченко и С.А. Красикова, О.Н. Яницкого, Ф.Д. Кадария, В.И. Чупрова и Ю.А. Зубок послужили теоретическим основанием для изучения проблемы игровой зависимости.

Исследование досуга, особенно молодежного, весьма значимо для профилактики девиантного поведения и подразумевает под собой изучение разнообразных процессов и явлений в жизни молодежи, а именно: ценностных ориентаций, социализации, воспитания молодежи, профессионального становления, образа жизни и т.д. Исследования Б.А. Грушина, Ж. Дюмазедье, Г.Е. Зборовского, М. Каплан, Т. Кэндо, Г.Л. Орлова, Дж. Шиверса заложили основные подходы к изучению свободного времени и досуга.

В работах В.А. Артемова, В.И. Болгова, А.П. Владимировой, В.Г. Гуцу, Е.И. Дробинской, Т.Г. Киселевой, Ю.Д. Красильникова, Г.И. Минц, А.Б. Мискевич, Э.В. Соколова анализируется роль и место досуга в различных типах социума.

В своих исследованиях И.В. Бестужев-Лада, В.Ю. Вишневский, Л.Д. Гордон, Э.В. Клопов, В.Т. Лисовский, З.В. Сикевич, С.В. Толмачева и Л.В. Генин рассматривают молодежь как особую социально-демографическую группу, наиболее подверженную игровой зависимости в условиях трансформирующегося социума.

Важное значение для исследования досуга, субкультур, проблематики трансформаций ценностных ориентаций и социализации личности имеют работы А.И. Вишняк, Ю.Г. Волкова, С.А. Губиной, И.Л. Савченко, С.Г. Спасибенко, В.А. Шаповалова, Е.М. Омельченко, В.К. Сергеева, В.И. Тарасенко, В.М. Топалова и других.

Возможностям профилактики девиантного поведения, особенно в молодежной среде, посвящены работы М.Ю. Попова, Л.А. Погосяна, С.В. Бондаренко, В.В. Черноуса, В.Ф. Пирожкова. Современная социология видит своей задачей не только выявление различных видов отклоняющегося поведения, определение его причин, выработку способов преодоления аномальных действий, но и формирование 6 концепции социальной реабилитации игрозависимых индивидов. Исследованию проблем социальной реабилитации игрозависимых индивидов посвящены работы В.А. Петровского, В.Г. Пономарева, Ю.В. Попова, В.Д. Вида, В.В. Постнова, В.А. Дереча.

В литературе широко представлены исследования негативных эмоциональных и поведенческих реакций у компьютерных игроков (И.В. Бурлаков, М.С. Иванов, Г.М. Авилов, О.К. Тихомиров, О.Н. Арестова, А.Е. Войскунский и др.). Отмечая значимость данных исследований, следует признать, что проблема преодоления подростками состояния увлеченности компьютерными играми в виде снижения и предотвращения ее деструктивного влияния и предотвращения формирования девиантного поведения требует дальнейшего анализа и изучения.

До сих пор недостаточно изучено, в каких случаях увлеченность компьютерными играми приводит к девиантным формам поведения, что провоцирует формирование асоциальной направленности у подростков. В этой связи актуальной является оценка взаимосвязи увлеченности компьютерными играми и девиантным поведением у подростков, а также поиск эффективных методов и средств по предупреждению игровой компьютерной увлеченности, основанных на личностно ориентированном подходе к каждому ребенку.

Результаты исследования

Социально-политические и экономические трансформации современного общества в результате рыночных преобразований сопровождаются серьезными психологическими потрясениями, социальными и духовными девиациями и предъявляет больше требований к личности, ее социально-позитивной интеграции в общество. Это требование особенно актуально для детей и подростков, находящихся в условиях, лишенных ценностно-смысловых ориентиров. Испытывая эмоциональные сверхнагрузки и стрессы, подростки ищут разные формы релаксации и способы проведения досуга.

Во всем мире сегодня отмечается необычайный рост индустрии компьютерных игр, которые стали отдельной социальной и легко доступной сферой досуга детей и подростков. Современная повседневная жизнь отличается активным общением в виртуальном мире, и подростки и молодежь включены в процесс социализации вместе с освоением различных социальных ролей и норм, в значительной степени локализуемых в компьютерной игре.

Широчайшее разнообразие видов и форм компьютерных игр, рассчитанных на разные категории населения с различными интересами, привлекают к себе внимание все большего количества людей. Необходимо отметить, что компьютерные игры не всегда способствуют развитию познавательных качеств, более того, привязанность к компьютерным играм может

привести к возникновению увлеченности компьютерной игрой, которая становится средством получения сильных эмоций, создавая иллюзию могущества и успеха в виртуальном мире. В большей степени влиянию компьютерных игр подвергаются дети и подростки.

Увлеченность компьютерными играми широко распространена в мире, а в последние десятилетия и в России. Исходные данные общероссийского мониторинга показали, что численность детей и подростков в возрасте 7-14 лет с различной степенью выраженности игровой компьютерной увлеченности колеблется от 2% до 10% человек.

Психологи заметили, что чем больше проблем у ребенка в реальной жизни, тем охотнее он погружается в виртуальную реальность, и особенно это касается мальчиков. Уход в виртуальную реальность присущ детям и подросткам с тонкой, ранимой психикой.

Среди мальчиков большим спросом пользуются компьютерные игры, содержащие сцены насилия и убийства, неотъемлемой частью которых является кровь, драки и оскорбления в резкой форме. Существует предположение, что постепенно играющему начинает казаться, что и в реальной жизни любое необратимое действие можно сделать обратимым, т.е. снижается страх смерти и страх причинения вреда другим людям.

Виртуальная реальность с каждым годом становится всё реальней. В журналах с описанием компьютерных игр обязательно приводится оценка игры, в которой такие параметры, как реалистичность, графика, звуковое сопровождение, составляют основу оценивания: чем выше соответствие реальности, тем выше балл. Разработчики учитывают всё (звук, физику, графику), чтобы погрузить человека в виртуальную реальность, чтобы был еще больше эффект присутствия.

Компьютерная игра создает мнимую ситуацию, и, как правило, играющий ребенок действует в ее рамках и не может ее менять [1, 10]. Эта ситуация является внешней по отношению к ребенку, он не создает ее, а попадает в нее. При моделировании социальных отношений в компьютерной игре, если компьютер становится партнером по игре, ребенок вынужден осваивать заложенную в компьютер систему отношений. Он не может внести поправки в программу или предложить непредусмотренную программой возможность развития сюжета (он не будет понят). Компьютер не обладает гибкостью и чувствительностью живого партнера по игре, от него невозможно добиться неожиданного действия, реакции на непредусмотренный поворот событий. Изменение мнимой ситуации, осуществляемое в реальной игре за считанные мгновения переименованием предметов, фиксацией новых правил игры, в компьютерной игре практически невозможно или требует длительной настройки игровой среды (обычно это происходит до, а не в процессе игры). Таким образом, игра становится менее свободной, менее управляемой играющим, сокращаются возможности самовыражения в игре.

Компьютерная игра является одновременно и деятельностью «серьезной», и «понарошку». Предлагается альтернативная реальность, в которой ребенок переступает стадию игры (как не утилитарного, «ненастоящего» действия – в виртуальной реальности его деятельность вполне «серьезна»), он действует в ней как полноправный герой, участник событий. Компьютерная игра реагирует не «понарошку», отзываясь одинаково «серьезными» действиями как на поведение ребенка, так и на поведение взрослого. Но она является при этом «воссозданием вне непосредственной утилитарной деятельности», моделирующей, а не реальной деятельностью. В компьютерной игре невозможно осознание

себя как маленького и становление мотива «стать взрослым», так как в виртуальной реальности взрослый и ребенок равны, разница лишь в степени овладения способами поведения, но требования и «социальная ситуация» для них одинаковы.

Ряд компьютерных игр оказывает негативное влияние на развитие ребенка. Современные дети, играя, стали чаще употреблять слова: «меня убили», «я убит» и т.д. Во многом это влияние особого вида компьютерных игр (так называемых «стрелялок»), основной сюжет которых – убийство множества противников [13]. Компьютерная индустрия идет вперед огромными шагами: игры становятся все более реалистичными, визуальные эффекты создают впечатление полного погружения в происходящее, а убийство противника приобретает пугающую достоверность. Разработчики игр для этого успешно работают над физикой поведения человека: он ходит, стреляет, падает и умирает, как настоящий человек. Разработчики компьютерных игр знают, что игры влияют на детей, для этого они вводят в игры своего рода ограничения, как например, исключение показа крови во время убийства, но это мало что меняет. Во многих странах уже не раз проходили слушания о запрете некоторых компьютерных игр, например, таких как «Counter Strike» («стрелялка», сюжетом которой являются войны полиции и террористов, а игрок как главное действующее лицо «воюет» за ту или иную сторону). Но запреты не останавливают разработчиков, и каждый год выходят новые хиты.

Результаты многочисленных тестов, которые проводили психологи с детьми, играющими подолгу в жестокие компьютерные игры, таков: компьютерные игры блокируют процесс позитивного личностного развития, делают ребенка безнравственным, черствым, жестоким и эгоистичным.

В последнее время в СМИ все чаще появляются сообщения о том, что дети предпринимают попытки нападения на своих сверстников. Вполне вероятно, что компьютерные игры-«стрелялки» к этому причастны: они позволяют сделать агрессивное поведение психологически приемлемым.

В компьютерной игре нет отрыва значения, нет расхождения видимого и смыслового полей, но нет и реального действия (действия в объективной реальности), все происходит в условно-наглядной реальности и, возможно, сопровождается реальными переживаниями, как и замещающее действие в реальности. Исчезает решающая роль слова в создании и удержании условной ситуации, так как ситуация не воображаемая, а наглядная. Любая компьютерная игра позволяет создать практически любые объекты в виртуальном пространстве игры, при этом игровые действия, осуществляемые в компьютерной игре, не становятся со временем обобщенными и свернутыми.

В компьютерной реальности всегда можно вернуться, переиграть, попробовать другие варианты. Но эти варианты ограничены спектром реакций, заложенных создателем программы, они несут отпечаток его представлений о системе человеческих отношений, а не актуализируют представления ребенка о ней. Этап предварительной ориентировки в компьютерной игре выступает не на смысловом уровне, а, прежде всего, на уровне действия. Отличительной чертой взаимодействия с компьютером является осознанность способа любого действия до начала его осуществления. Для переноса действия в компьютерную реальность оно должно быть выделено, разложено на понятные компьютеру части – перекодировано в доступную в соответствии с интерфейсом форму, т.е. опосредовано. При взаимодействии с компьютером невозможно действовать по собственному неосознаваемому

правилу, правило должно быть кем-то сообщено машине, иначе она не сможет реагировать на действия играющего. Правила компьютерной игры существуют до ее начала, могут раскрываться, но не порождаются в процессе.

Сегодня у специалистов, исследующих причины увлеченности компьютерными играми, не существует единой точки зрения на то, как возникает и развивается подобного рода увлеченность, как влияют компьютерные игры на психическое развитие и личность ребенка, могут ли они способствовать его эмоциональному развитию, вызывать отклонения в его поведении, агрессивность и жестокость.

Проблема исследования игровой компьютерной увлеченности и возможных форм социальной реабилитации является важной и актуальной в современном обществе, особенно на этапе младшего подросткового возраста как начальном этапе общего подросткового периода развития, на котором дети знакомятся с различными аспектами человеческих взаимоотношений.

Только выявив социальные и психологические характеристики типичного компьютерного игромана, систему ценностных ориентаций индивида, совокупность причин и факторов, способствующих формированию игровой компьютерной увлеченности, станет возможным определить и способы профилактики и реабилитации детей и подростков.

Агрессивное поведение подростков по отношению друг к другу не новая проблема в человеческой культуре. На неё обращали внимание писатели (например, Ч. Диккенс «Оливер Твист», У. Голдинг «Повелитель мух», С. Кинг «Кэрри», В. Железников «Чучело»), создатели фильмов (например, «Класс», «Говори»), философы.

Воспоминания многих взрослых хранят эпизоды школьной травли, или школьного буллинга. Первые систематические научные исследования этой проблемы начались в 70-х годах XX века с появлением публикаций о буллинге. Наибольший вклад в решение проблемы внесли скандинавские исследователи: шведский школьный врач Петер-Пауль Хайнеманн, особенно норвежский психолог-исследователь Дан Ольвеус, педагог и социолог Эрлинг Георг Руланн, эстонско-шведский когнитивный психолог Анатолий Пикас. В последние годы заметный вклад в исследование и разработку системы профилактики в образовании был сделан финским психологом Кристиной Салмивалли. Особенно значительной была работа Дан Ольвеуса: именно благодаря ему явление буллинга в научной области стало видимым и надолго определило тренд мировой психологии [41].

С конца 80-х годов XX века вопросы определения, причин, факторов, последствий, личностных особенностей, профилактики, предотвращения и вмешательства в ситуации буллинга занимают важное место в психолого-педагогических и социологических исследованиях, вплоть до публикации в 2015 году отдельного номера журнала Американской психологической ассоциации и специализированных рекомендаций от Министерства образования США.

Обсуждение и заключения

Исследования в области феноменологии и технологий профилактики и прекращения буллинга стремительно развиваются во всем мире. Их актуальность остается высокой в силу существования тяжелых последствий буллинга у всех участников.

Несмотря на многочисленные исследования проблемы буллинга, остается открытым вопрос, как связана игровая компьютерная увлеченность, блокирующая процесс позитивного личностного развития ребенка, и подростковый буллинг; каким образом влияние жестоких компьютерных игр на психику ребенка связано с агрессивными формами травли.

В России проблематика травли только начинает приобретать статус предмета обсуждения и исследования, количество научных работ по данной теме возрастает от одной-двух в год с 2001 по 2009 год до 112 работ в 2016 году. Российские специалисты обратились к проблеме буллинга почти на десятилетие позже своих зарубежных коллег, однако с начала 2000-х годов все больше исследователей публикуют работы на непосредственно связанные с буллингом темы (например, работы В.Р. Петросянц, М.Г. Нечаевой, И.С. Бердышева, В.И. Вишневской, И.С. Кона, Д.А. Кутузовой, О. Маланцевой, А.А. Стрельбицкой, Е.И. Файнштейн, С.Н. Ениколопова, В.С. Собкина, С.В. Кривцовой, А.А. Бочавер, К.Д. Хломова и др.).

В психологии существуют исследования, показывающие наличие взаимосвязи между увлеченностью компьютерными играми и школьным буллингом [24], однако эти исследования малочисленны. Между тем компьютерные игры занимают основной массив времени и активности подростка и представляют собой то психологическое пространство, в котором осваиваются и отрабатываются различные формы социального взаимодействия. По данным исследований (М.С. Иванов, О.К. Тихомиров, О.Н. Арестова, А.Е. Войскунский и др.), происходит своеобразный перенос ведущей деятельности общения у подростков в плоскость компьютерных игр. С другой стороны, у подростка существует потребность апробации освоенных в игре форм поведения виртуальной ситуации. Возможно, школьный буллинг представляет собой такую ситуацию проверки новых форм поведения. Мы предположили, что школьный буллинг имеет непосредственную связь с опытом увлеченности подростками компьютерными играми. Исследование взаимосвязи игровой компьютерной увлеченности и подросткового буллинга, на наш взгляд, сложная проблема, которая требует дальнейшего многоуровневого анализа.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Больбот Т.Ю., Юрьева Л.Н. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика. Днепропетровск: Пороги, 2006.
2. Cross D., Barnes A., Papageorgiou A. A social-ecological framework for understanding and reducing cyberbullying behaviours // Aggression and Violent Behavior. 2015. Vol. 23. P. 109-117. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.avb.2015.05.016> (accessed: 17.11.2017).
3. Волкова Е.Н., Гришина А.В. Оценка распространенности насилия в образовательной среде школы // Психологическая наука и образование. 2013. №6. С. 115-121.
4. Волкова Е.Н., Гришина А.В. Характеристики междисциплинарной команды специалистов в области социального и психолого-педагогического сопровождения детей, переживших насилие // Научное мнение. 2014. №9-2. С. 65-70.
5. Волкова Е.Н., Гришина А.В., Профессионально компетентная междисциплинарная команда специалистов в области социального и психолого-педагогического сопровождения детей, переживших насилие // Вестник НГЛУ. 2015. №29. С. 121-135.

6. Волкова Е.Н., Гришина А.В. Исследование субъектности подростков с разным уровнем игровой компьютерной зависимости // Психологический журнал. 2015. Т.36, №2. С. 20-31.
7. Волкова Е.Н., Гришина А.В. Исследование структуры субъектности в младшем подростковом возрасте с разным уровнем игровой компьютерной зависимости // Психологическая наука и образование. 2015. Т. 20, №1. С. 69-78.
8. Волкова Е.Н., Волкова И.В., Гришина А.В., Исаева О.М., Скитневская Л.В. Проблема насилия над детьми: поиски и решения: монография. Н. Новгород: Мининский университет, 2016. 287 с.
9. Волкова Е.Н., Скитневская Л.В. Анализ современного состояния исследований по проблеме подросткового буллинга // Человек в современном мире: тенденции и потенциальные возможности развития: материалы Международной научно-практической конференции, посвященной памяти академика Российской академии образования Давида Иосифовича Фельдштейна. Н. Новгород, 2016. С. 37-40.
10. Войскунский А.Е. От психологии компьютеризации к психологии Интернета // Вестник Московского университета. Сер.14. Психология. 2008. №2. С. 140-153.
11. Гришина А.В. Методы исследования степени увлеченности компьютерными играми у младших подростков // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. 2014. №4.
12. Гришина А.В., Волкова Е.Н. Эффективность междисциплинарных команд в зависимости от личностных особенностей и профориентационной компетентности входящих в ее состав специалистов // Вестник Мининского университета. 2016. №4(17). С. 31.
13. Grishina A.V., Volkova E.N. The evaluation of computer games addiction incidence among teenagers of young adolescent age // Revista ESPACIOS. 2017. Vol. 38 (Nº40). Available at: <http://www.revistaespacios.com/a17v38n40/a17v38n40p16.pdf> (accessed: 17.11.2017).
14. Grishina A.V., Volkova E.N. Features of the Subjectivity Structure of Teenagers with Different Level of Computer Game Addiction // Journal of pharmaceutical sciences and research. 2017. Vol. 9. Is. 7. P. 1108-1116. Available at: <http://www.jpsr.pharmainfo.in/Documents/Volumes/vol9Issue07/jpsr09071716.pdf> (accessed: 17.11.2017).
15. Volkova E., Isaeva O., Grishina A., Volkova I. SCHOOL AND DOMESTIC VIOLENCE: PREVALENCE ASSESSMENT IN RUSSIA // Astitva International Journal of Commerce, Management and Social Sciences. 2014. ISSN: 2320-0626.
16. Elena Volkova, Oksana Isaeva, A. Grishina, I. Volkova School and domestic violence prevalence assessment in Russia // Innovative behavior entrepreneurship and development. Sofia, Bulgaria, 2014. June 28-29. P. 335 – 344.
17. Borowsky I.W., Taliaferro L.A., McMorris B.J. Suicidal thinking and behavior among youth involved in verbal and social bullying: risk and protective factors // Journal of Adolescent Health. 2013. Jul;53(1 Suppl). S. 4-12. DOI: 10.1016/j.jadohealth.2012.10.280.
18. Лоскутова В.А. Интернет-зависимость как форма нехимических аддиктивных расстройств: дис. ... канд. мед. наук. Новосибирск, 2004.
19. Лысенко Е.Е. Игра с ЭВМ как вид творческой деятельности: автореф. дис. ... канд. психол. наук. М., 1988.
20. Marci F.H. The Relationship Between Youth Involvement in Bullying and Suicide // Journal of Adolescent Health. 2013. Vol. 53. P. 1-54.

21. Мосина О.А., Устенко В.С. Проблема буллинга в образовательной среде // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2016. Т. 29. С. 144-148. URL: <http://e-koncept.ru/2016/56567.htm> (дата обращения 17.10.2017).
22. Скитневская Л.В., Хлебникова Е.И. Оценка распространённости буллинга в образовательной среде // Проблема современного педагогического образования. 2016. №52-7. С. 618-625.
23. Скитневская Л.В., Шардыкова М.В. Изучение причин подросткового буллинга // Профилактическая и коррекционная работа с детьми «группы риска»: опыт, проблемы и перспективы: материалы всероссийской заочной научно-практической конференции с международным участием. Арзамас, 2016. С. 318-324.
24. Попов В.А., Валькова Л.С. Влияние компьютерных игр на уровень агрессивности подростков // Молодой ученый. 2014. №7. С. 279-281. URL: <https://moluch.ru/archive/66/11076/> (дата обращения 17.10.2017).
25. Zych I., Ortega-Ruiz R., Del Rey R. Systematic review of theoretical studies on bullying and cyberbullying: Facts, knowledge, prevention, and intervention. // Aggression and Violent Behavior. 2015. Vol. 23. P. 1-21. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.avb.2015.10.001> (accessed: 17.11.2017).
26. Brown D.W., Riley L., Butchart A., Kann L. Bullying among youth from eight African countries and associations with adverse health behaviors // Pediatric Health. 2008. Vol. 2, No. 3. Pp. 289-299. Available at: <https://www.futuremedicine.com/doi/abs/10.2217/17455111.2.3.289> (accessed: 17.11.2017).
27. Fleming L.C., Jacobsen K.H. Bullying among middle-school students in low and middle income countries // Health Promotion International. 2010. Vol. 25. Is. 1. P. 73-84. Available at: <https://doi.org/10.1093/heapro/dap046> (accessed: 17.11.2017).
28. Turagabeci AR, Nakamura K, Takano T. Healthy Lifestyle Behaviour Decreasing Risks of Being Bullied, Violence and Injury // PLoS ONE. 2008. Vol. 3(2). Available at: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0001585> (accessed: 17.11.2017).
29. Siziya P., Rudatsikira E., Muula A.S. Victimization from bullying among school-attending adolescents in grades 7 to 10 in Zambia // Journal of Injury and Violence Research. 2012. Vol. 4. Is. 1. P. 30-35. DOI: [10.5249/jivr.v4i1.84](https://doi.org/10.5249/jivr.v4i1.84).
30. Fleming L.C., Jacobsen K.H. Bullying and symptoms of depression in chilean middle school students // Journal of School Health. 2009. Vol. 79. Is. 3. P. 130-137. Available at: <https://dokumen.tips/documents/bullying-and-symptoms-of-depression-in-chilean-middle-school-students.html> (accessed: 17.11.2017).
31. Rudatsikira E., Mataya R.H., Siziya S., Muula A.S., Association between bullying victimization and physical fighting among Filipino adolescents: results from the global school-based health survey // Indian Journal of Pediatrics. 2008. Vol. 75. Is. 12. P. 1243-1247.
32. Hazemba A., Siziya S., Muula A.S., Rudatsikira E. Prevalence and correlates of being bullied among in-school adolescents in Beijing: results from the 2003 Beijing Global School-Based Health Survey // Annals of General Psychiatry. 2008. Vol. 7, article 6. Available at: <http://dx.doi.org/10.1186/1744-859X-7-6> (accessed: 17.11.2017).
33. Laeheem K., Kuning M., Mcneil N., Besag V.E. Bullying in Pattani primary schools in southern Thailand // Child. 2009. Vol. 35. Is. 2. P. 178-183. DOI: 10.1111/j.1365-2214.2008.00890.x.

34. Yodprang B., Kuning M., McNeil N. Bullying among lower secondary school students in Pattani Province, Southern Thailand // *Asian Social Science*. 2009. Vol. 5. Is. 4. P. 23-30.
35. Page R.M., Hall C.P. Psychosocial distress and alcohol use as factors in adolescent sexual behavior among sub-saharan african adolescents // *Journal of School Health*. 2009. Vol. 79. Is. 8. P. 369-379.
36. Volk A., Craig W., Boyce W. Adolescent risk correlates of bullying and different types of victimization // *International Journal of Adolescent Medicine and Health*. 2006. Vol. 18. Is. 4. P. 575-586.
37. Hart K.H., Herriot A., Bishop J.A. Promoting healthy diet and exercise patterns amongst primary school children: a qualitative investigation of parental perspectives // *Journal of Human Nutrition and Dietetics*. 2003. Vol. 16. Is. 2. P. 89-96.
38. Dembo R., Gullledge L.M. Truancy intervention programs: challenges and innovations to implementation // *Criminal Justice Policy Review*. 2009. Vol. 20. Is. 4. P. 437-456.
39. Deichmann S. Wenn Schule zur Schikane wird: Was tun bei Mobbing unter Schülern? German: Disserta Verlag, 2015. 310 S.
40. Kollmer N. Mobbing im Arbeitsverhältnis: Was Arbeitgeber dagegen tun können – und sollten. Heidelberg: Verlagsgruppe HüthigJehle-Rehm, 2007. 218 S.

REFERENCE

1. Bol'bot T.Ju., Jur'eva L.N. Computer addiction: formation, diagnosis, correction and prevention. Dnepropetrovsk, Thresholds Publ., 2006 (in Russian)
2. Cross D., Barnes A., Papageorgiou A. A social-ecological framework for understanding and reducing cyberbullying behaviours // *Aggression and Violent Behavior*. 2015. Vol. 23. P. 109-117. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.avb.2015.05.016> (accessed 17.11.2017).
3. Volkova E.N., Grishina A.V. Assessment of the prevalence of violence in the school's educational environment. *Psihologicheskaja nauka i obrazovanie*, 2013, no. 6, pp. 115-121 (in Russian).
4. Volkova E.N., Grishina A.V. Characteristics of an interdisciplinary team of specialists in the field of social and psychological-pedagogical support for children who survived violence. *Nauchnoe mnenie*, 2014, no. 9-2, pp. 65-70 (in Russian).
5. Volkova E.N., Grishina A.V. Professionally competent interdisciplinary team of specialists in the field of social and psychological-pedagogical support of children who survived violence. *Vestnik NGLU*, 2015, no. 29, pp. 121-135 (in Russian).
6. Volkova E.N., Grishina A.V. The study of the subjectivity of adolescents with different levels of computer game addiction. *Psihologicheskij zhurnal*, 2015, t.36, no. 2, pp. 20-31 (in Russian).
7. Volkova E.N., Grishina A.V. A study of the structure of subjectivity in younger adolescence with different levels of computer gameplay. *Psihologicheskaja nauka i obrazovanie*, 2015, t. 20, no. 1, pp. 69-78 (in Russian).
8. Volkova E.N., Volkova I.V., Grishina A.V., Isaeva O.M., Skitnevskaja L.V. The problem of violence against children: search and solutions: monograph. N. Novgorod: Mininskij universitet Publ., 2016. 287 p. (In Russian)
9. Volkova E.N., Skitnevskaja L.V. Analysis of the current state of research on the problem of teenage bulling. *Chelovek v sovremennom mire: tendencii i potencial'nye vozможности razvitija:*

Development Psychology

materialy Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii, posvjashhennoj pamjati akademika Rossijskoj akademii obrazovanija Davida Iosifovicha Fel'dshtejna [Man in the modern world: trends and potential development opportunities: materials of the International Scientific and Practical Conference, dedicated to the memory of academician of the Russian Academy of Education David Iosifovich Feldstein]. N. Novgorod, 2016. Pp. 37-40 (in Russian).

10. Vojskunskij A.E. From the psychology of computerization to the psychology of the Internet. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Ser.14. Psihologija*, 2008, no. 2, pp. 140-153 (in Russian).

11. Grishina A.V. Methods for investigating the degree of enthusiasm for computer games in younger adolescents. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Serija 14. Psihologija*, 2014, no. 4 (in Russian).

12. Grishina A.V., Volkova E.N. Efficiency of interdisciplinary teams depending on personal characteristics and professional orientation competence of its members specialists. *Vestnik Mininskogo universiteta*, 2016, no. 4(17), p. 31 (in Russian).

13. Grishina A.V., Volkova E.N. The evaluation of computer games addiction incidence among teenagers of young adolescent age // *Revista ESPACIOS*. 2017. Vol. 38 (Nº40). Available at: <http://www.revistaespacios.com/a17v38n40/a17v38n40p16.pdf> (accessed: 17.11.2017).

14. Grishina A.V., Volkova E.N. Features of the Subjectivity Structure of Teenagers with Different Level of Computer Game Addiction // *Journal of pharmaceutical sciences and research*. 2017. Vol. 9. Is. 7. P. 1108-1116. Available at: <http://www.jpsr.pharmainfo.in/Documents/Volumes/vol9Issue07/jpsr09071716.pdf> (accessed 17.11.2017).

15. Volkova E., Isaeva O., Grishina A., Volkova I. SCHOOL AND DOMESTIC VIOLENCE: PREVALENCE ASSESSMENT IN RUSSIA// *Astitva International Journal of Commerce, Management and Social Sciences*, Индия, ISSN: 2320-0626, 2014 г.

16. Elena Volkova, Oksana Isaeva, A. Grishina, I. Volkova School and domestic violence prevalence assessment in Russia. // *Innovative behavior entrepreneurship and development*, june 28-29, 2014 - Sofia, Bulgaria, p. 335 - 344, 2014 г.

17. Borowsky I.W., Taliaferro L.A., McMorris B.J. Suicidal thinking and behavior among youth involved in verbal and social bullying: risk and protective factors // *Journal of Adolescent Health*. 2013. Jul;53(1 Suppl). S. 4-12. DOI: 10.1016/j.jadohealth.2012.10.280.

18. Loskutova V.A. *Internet-zavisimost' kak forma nehimicheskikh addiktivnykh rasstrojstv*. Diss. kand. med. nauk [Internet addiction as a form of non-chemical addictive disorders. Cand. honey. sci. diss.]. Novosibirsk, 2004 (in Russian).

19. Lysenko E.E. *Igra s JeVM kak vid tvorcheskoy dejatel'nosti*. Diss. kand. psihol. nauk. [Game with a computer as a kind of creative activity. Cand. psychol. sci. diss.]. Moscow, 1988 (in Russian).

20. Marci F.H. The Relationship Between Youth Involvement in Bullying and Suicide // *Journal of Adolescent Health*. 2013. Vol. 53. P. 1-54.

21. Mosina O.A., Ustenko V.S. The problem of bullying in the educational environment. *Nauchno-metodicheskij jelektronnyj zhurnal «Koncept»*, 2016, t. 29, pp. 144-148. Available at: <http://e-koncept.ru/2016/56567.htm> (accessed 17.10.2017) (in Russian).

22. Skitnevskaja L.V., Hlebnikova E.I. Evaluation of the prevalence of bullying in the educational environment. *Problema sovremennogo pedagogicheskogo obrazovanija*, 2016, no. 52-7, pp. 618-625 (in Russian).

23. Skitnevskaja L.V., Shardykhova M.V. Studying the causes of teenage bullying. *Profilakticheskaja i korrrekcionnaja rabota s det'mi «gruppy riska»: opyt, problemy i perspektivy: materialy vserossijskoj zaochnoj nauchno-prakticheskoy konferencii s mezhdunarodnym uchastiem* [Prophylactic and corrective work with children of the "risk group": experience, problems and prospects: materials of the All-Russian Correspondence Scientific and Practical Conference with international participation]. Arzamas, 2016. pp. 318-324 (in Russian).
24. Popov V.A., Val'kova L.S. The influence of computer games on the level of aggressiveness of adolescents. *Molodoj uchenyj*, 2014, no. 7, pp. 279-281. Available at: <https://moluch.ru/archive/66/11076/> (accessed 17.10.2017) (in Russian).
25. Zych I., Ortega-Ruiz R., Del Rey R. Systematic review of theoretical studies on bullying and cyberbullying: Facts, knowledge, prevention, and intervention. // *Aggression and Violent Behavior*. 2015. Vol. 23. P. 1-21. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.avb.2015.10.001> (accessed 17.11.2017).
26. Brown D.W., Riley L., Butchart A., Kann L. Bullying among youth from eight African countries and associations with adverse health behaviors // *Pediatric Health*. 2008. Vol. 2, No. 3. Pp. 289-299. Available at: <https://www.futuremedicine.com/doi/abs/10.2217/17455111.2.3.289> (accessed 17.11.2017).
27. Fleming L.C., Jacobsen K.H. Bullying among middle-school students in low and middle income countries // *Health Promotion International*. 2010. Vol. 25. Is. 1. P. 73-84. Available at: <https://doi.org/10.1093/heapro/dap046> (accessed 17.11.2017).
28. Turagabeci AR, Nakamura K, Takano T. Healthy Lifestyle Behaviour Decreasing Risks of Being Bullied, Violence and Injury // *PLoS ONE*. 2008. Vol. 3(2). Available at: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0001585> (accessed 17.11.2017).
29. Siziya P., Rudatsikira E., Muula A.S. Victimization from bullying among school-attending adolescents in grades 7 to 10 in Zambia // *Journal of Injury and Violence Research*. 2012. Vol. 4. Is. 1. P. 30-35. DOI: [10.5249/jivr.v4i1.84](https://doi.org/10.5249/jivr.v4i1.84).
30. Fleming L.C., Jacobsen K.H. Bullying and symptoms of depression in chilean middle school students // *Journal of School Health*. 2009. Vol. 79. Is. 3. P. 130-137. Available at: <https://dokumen.tips/documents/bullying-and-symptoms-of-depression-in-chilean-middle-school-students.html> (accessed 17.11.2017).
31. Rudatsikira E., Mataya R.H., Siziya S., Muula A.S., Association between bullying victimization and physical fighting among Filipino adolescents: results from the global school-based health survey // *Indian Journal of Pediatrics*. 2008. Vol. 75. Is. 12. P. 1243-1247.
32. Hazemba A., Siziya S., Muula A.S., Rudatsikira E. Prevalence and correlates of being bullied among in-school adolescents in Beijing: results from the 2003 Beijing Global School-Based Health Survey // *Annals of General Psychiatry*. 2008. Vol. 7, article 6. Available at: <http://dx.doi.org/10.1186/1744-859X-7-6> (accessed 17.11.2017).
33. Laeheem K., Kuning M., Mcneil N., Besag V.E. Bullying in Pattani primary schools in southern Thailand // *Child*. 2009. Vol. 35. Is. 2. P. 178-183. DOI: 10.1111/j.1365-2214.2008.00890.x.
34. Yodprang B., Kuning M., McNeil N. Bullying among lower secondary school students in Pattani Province, Southern Thailand // *Asian Social Science*. 2009. Vol. 5. Is. 4. P. 23-30.

Development Psychology

35. Page R.M., Hall C.P. Psychosocial distress and alcohol use as factors in adolescent sexual behavior among sub-saharan african adolescents // Journal of School Health. 2009. Vol. 79. Is. 8. P. 369-379.
36. Volk A., Craig W., Boyce W. Adolescent risk correlates of bullying and different types of victimization // International Journal of Adolescent Medicine and Health. 2006. Vol. 18. Is. 4. P. 575-586.
37. Hart K.H., Herriot A., Bishop J.A. Promoting healthy diet and exercise patterns amongst primary school children: a qualitative investigation of parental perspectives // Journal of Human Nutrition and Dietetics. 2003. Vol. 16. Is. 2. P. 89-96.
38. Dembo R., Gullledge L.M. Truancy intervention programs: challenges and innovations to implementation // Criminal Justice Policy Review. 2009. Vol. 20. Is. 4. P. 437-456.
39. Deichmann S. Wenn Schule zur Schikane wird: Was tun bei Mobbing unter Schülern? German: Disserta Verlag, 2015. 310 S.
40. Kollmer N. Mobbing im Arbeitsverhältnis: Was Arbeitgeber dagegen tun können – und sollten. Heidelberg: Verlagsgruppe HüthigJehle-Rehm, 2007. 218 S.

Информация об авторах

Гришина Анна Викторовна – Нижегородский государственный педагогический университет им. К. Минина, Н.Новгород, начальник управления научных исследований, кандидат психологических наук, e-mail: angrishina@mail.ru.

Волкова Елена Николаевна – ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный педагогический университет им. К. Минина», Н.Новгород, ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет», г. Санкт-Петербург, профессор, доктор психологических наук, e-mail: envolkova@mail.ru.

Information about the authors

Grishina Anna Viktorovna – Minin Nizhny Novgorod state pedagogical university (Minin university), N.Novgorod, Head of the Department of Scientific Research, Candidate of Psychological Sciences, e-mail: angrishina@mail.ru.

Volkova Elena Nikolaevna – FGBOU VO "Nizhny Novgorod State Pedagogical University. K. Minina, N.Novgorod, FGBOU VO "St. Petersburg State University", St. Petersburg, Professor, Doctor of Psychology, e-mail: envolkova@mail.ru.