

ВЗАИМОСВЯЗЬ АГРЕССИВНОГО ПОВЕДЕНИЯ ПОДРОСТКОВ С ИХ УЧАСТИЕМ В НАСИЛЬСТВЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ**Валькова Любовь Сергеевна**

студент 4 курса ВлГУ группы СПг-110 дневного отделения, г. Вязники

Онуфриева Вера Васильевна

научный руководитель, научный руководитель, доцент кафедры общей и педагогической психологии, г. Вязники

Массовое распространение компьютеров существенным образом повлияло на досуг современных детей и подростков. Резко сократилось количество времени, посвященного спорту и общению со сверстниками. И, к сожалению, если предложить подростку выбрать между компьютерной игрой и книгой, то большинство выберут игру. Под влиянием жестких, насильственных компьютерных игр у определенной части подростков начинает формироваться агрессивное поведение.

Насильственная природа видеоигр и их влияние на психику и поведение подростков стали предметом внимания многих ученых. Исследования представляют собой либо эксперименты, либо непосредственные наблюдения. Согласно теории социального обучения Бандуры, играющие подростки перенимают характеры персонажей, задействованных в игре. Кроме того они получают вознаграждение за акты агрессии в игре в виде различных преимуществ (дополнительная жизнь, новое оружие и т. п.) [1].

Таким образом, агрессия, присутствующая во многих современных компьютерных играх, может вести к появлению агрессии в реальной жизни — подросток неоднократно видит, как его герой достигает своих целей с помощью агрессивных действий, и может сделать вывод, что такое поведение является желательным и приемлемым средством для достижения жизненных целей. Главным фактором является повторяемость совершаемых действий — создается позитивная ассоциация использования агрессии в качестве разрешения ситуации. Снижается нормальная негативная эмоциональная реакция на конфликт, агрессию, насилие [3].

Специалисты, опираясь на исследования в области психологии СМИ полагают, что у компьютерных игроков, как и у теле — и кинозрителей, наблюдающих сцены насилия, возникает когнитивная десенситизация, или потеря чувствительности к насилию: если верно допущение, согласно которому каждому человеку свойственен некий оптимальный уровень возбуждения, то десенситизация ведет к тому, что для достижения желательного уровня возбуждения он будет вести себя агрессивно. Вся проблема в том, что игрок в компьютерные игры «не закрывается» от остальных сфер в жизни, например, от СМИ, а ведь там сцены насилия тоже очень распространены. Кроме того, подростки повседневно сталкиваются с уличным, а многие еще и с семейным насилием, в том числе направленным против них. В ходе агрессивных компьютерных игр подросток идентифицирует себя не только с «жертвой», но и с «агрессором» («убийцей» монстров или других игроков), что вызывает тревогу у родителей и педагогов. К сожалению, сами родители не всегда контролируют, соответствуют ли содержание этих игр возрасту подростка. А ведь очень часто подростки играют в игры, предназначенные для старшего возраста. Стоит отметить, что для детей старшего дошкольного, как и младшего школьного возраста, агрессивные игры нигде в мире не производят [4].

Таким образом, игры насильственного содержания отрицательно воздействуют на хрупкую психику подростка, формируя у него агрессивное, девиантное, а в некоторых случаях делинквентное поведение, а также нервозность. Они понижают у подростка нормальную реакцию на конфликт и агрессию, заставляя его думать что агрессия — единственно верный способ достижения поставленных им целей. Это становится опасным не только для самого подростка, но и для социума. Этой проблемой не стоит пренебрегать, а следует искать наиболее продуктивные способы ее решения.

Теоретический анализ психолого-педагогической литературы позволяет предположить, что существуют различия в уровне агрессивности у юношей и девушек, играющих и неиграющих в насильственные компьютерные игры. Проверка этого предположения проводилась в эмпирическом исследовании, в котором приняли участие 40 подростков (10 юношей и 10 девушек, играющих в насильственные компьютерные игры и 10 юношей и 10 девушек, не играющих в такие игры). Исследование проводилось на базе школы № 16 города Владимира, возраст подростков — 14—15 лет.

Оценка агрессивного поведения проводилась у подростков четырех групп. Для удобства каждой группе был присвоен порядковый номер:

1. Девушки, играющие в насильственные компьютерные игры — 1 группа.
2. Юноши, играющие в насильственные компьютерные игры — 2 группа.
3. Девушки, не играющие в насильственные компьютерные игры — 3 группа.
4. Юноши, не играющие в насильственные компьютерные игры — 4 группа.

Выраженность агрессивного поведения у юношей и девушек была определена с помощью двух методик: опросника А. Басса — А. Дарки и теста С. Розенцвейга [5].

Наглядные результаты исследования представлены на рисунках 1—4.

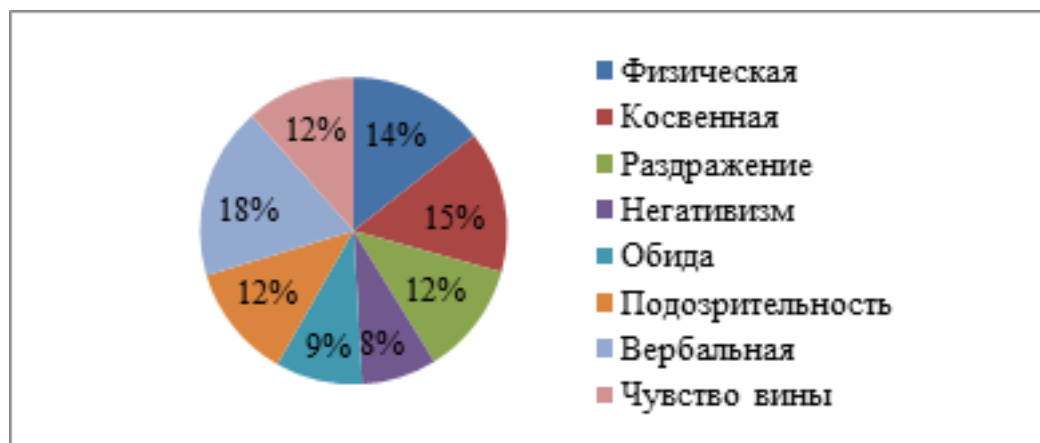


Рисунок 1. Показатели агрессивности девушек, увлеченных компьютерными играми насильственного содержания по А. Бассу и А. Дарки

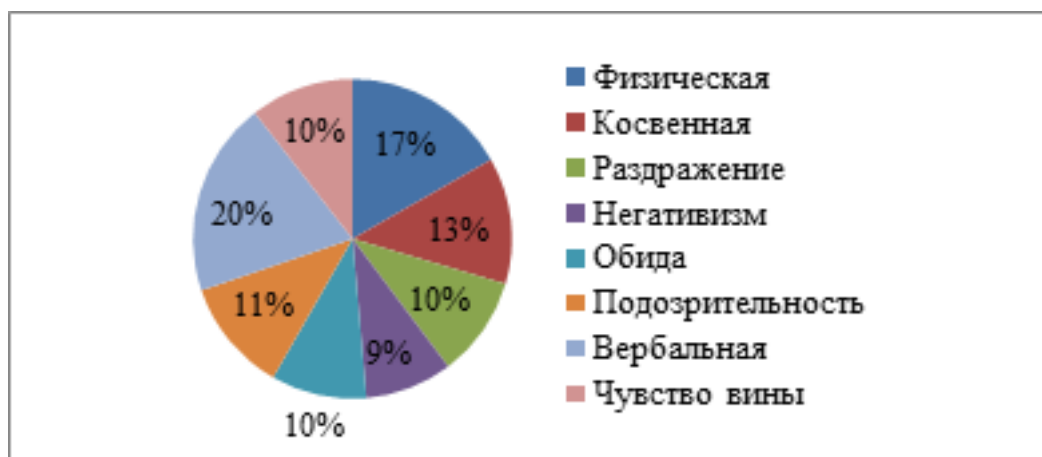


Рисунок 2. Показатели агрессивности юношей, увлеченных компьютерными играми насильственного содержания по А. Бассу и А. Дарки

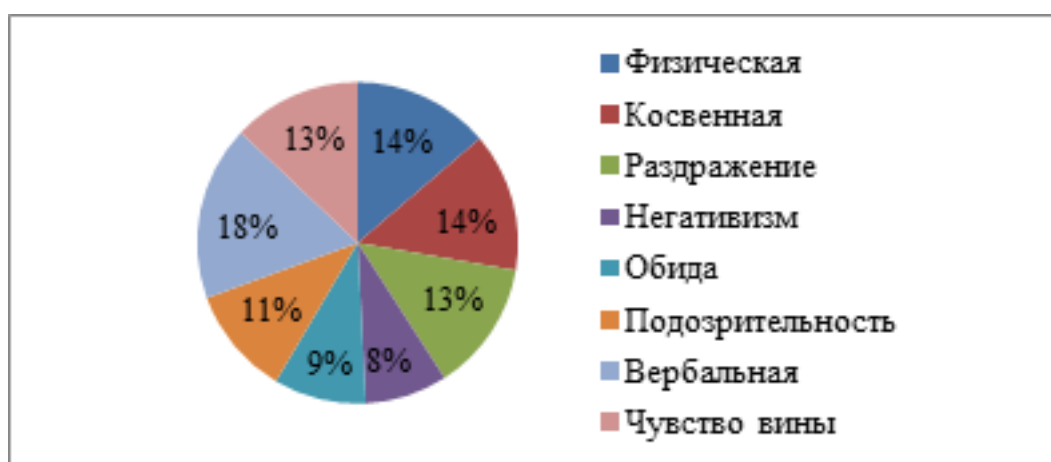


Рисунок 3. Показатели агрессивности девушек, не увлеченных компьютерными играми насильственного содержания по А. Бассу и А. Дарки

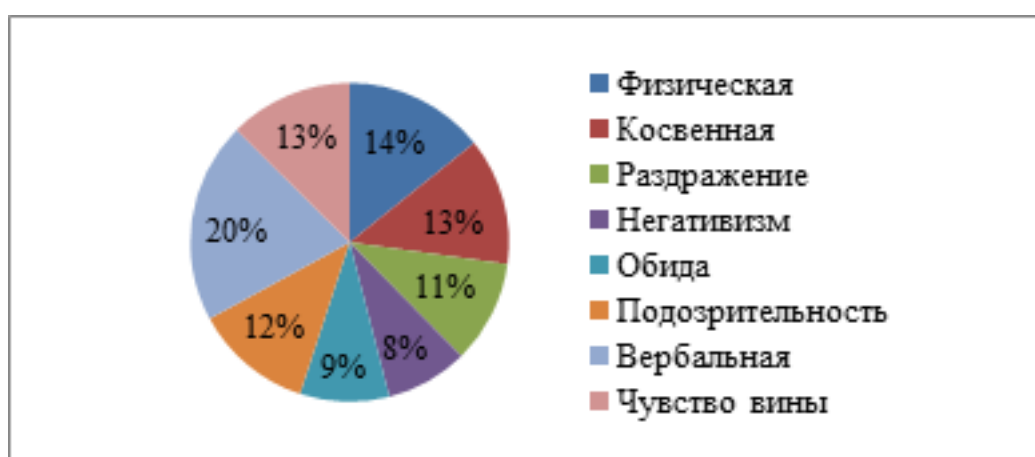


Рисунок 4. Показатели агрессивности юношей, не увлеченных компьютерными играми насильственного содержания по А. Бассу и А. Дарки

В результате анализа полученных данных можно утверждать, что среди юношей и девушек,

играющих в насильственные компьютерные игры, 50 % девушек и 90 % юношей имеют индекс уровня агрессии выше нормы. Среди юношей и девушек, не играющих в насильственные компьютерные игры, 30 % девушек и 60 % юношей имеют индекс уровня агрессии выше нормы.

Причем, у девушек наиболее выражена склонность к косвенной и вербальной агрессии (15 и 18 %), а у юношей — к вербальной и физической агрессии (20 и 17 % соответственно). В поведении юношей и девушек, увлеченных компьютерными играми, присутствует агрессия, раздражительность, вспышки гнева и другие негативные проявления. У подростков, не играющих в насильственные компьютерные игры, выше показатели чувства вины, выражающее возможное убеждение школьников в том, что он является плохим человеком, что поступает зло, а также ощущаемые им угрызения совести. У девушек этот показатель составляет 1 %, а у юношей — на 3 %.

На втором этапе исследования оценивались агрессивные тенденции в поведении юношей и девушек по С. Розенцвейгу [6].

Наглядные результаты теста Розенцвейга показаны на рисунках 5—8.

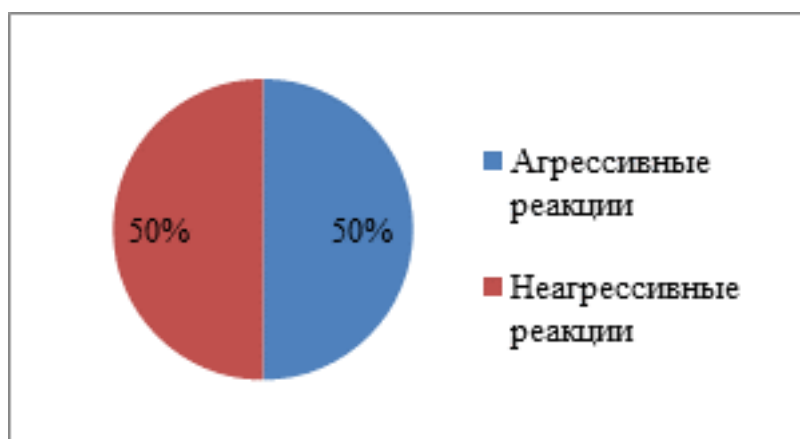


Рисунок 5. Показатели агрессивности девушек, увлеченных компьютерными играми насильственного содержания по тесту Розенцвейга

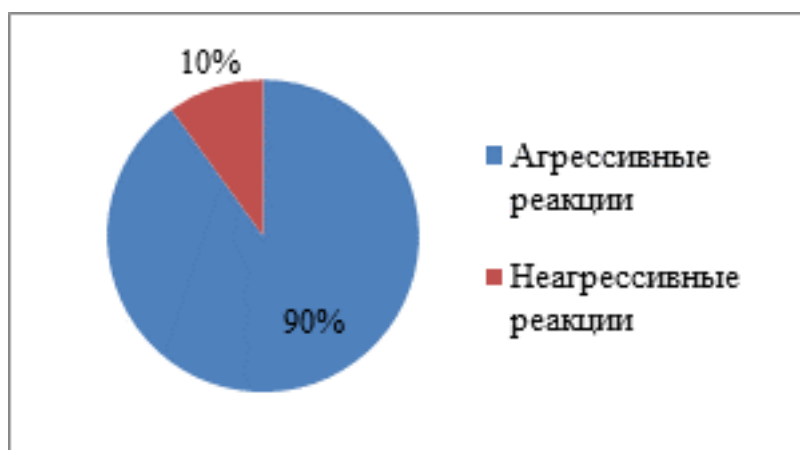


Рисунок 6. Показатели агрессивности юношей, увлеченных компьютерными играми насильственного содержания по тесту Розенцвейга

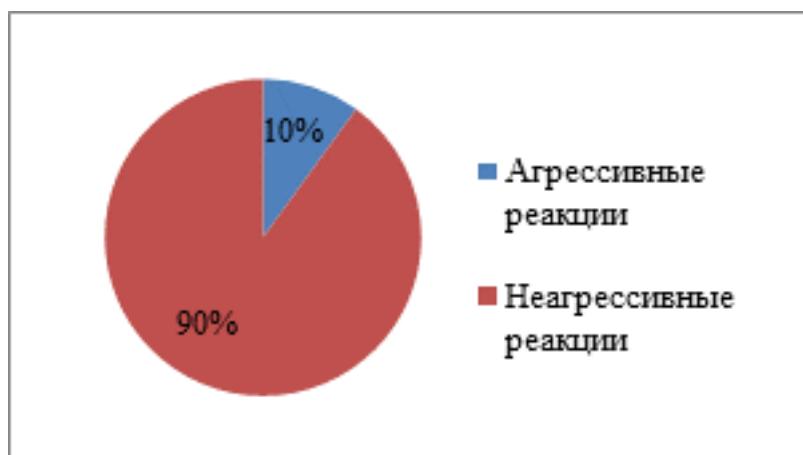


Рисунок 7. Показатели агрессивности девушек, не увлеченных компьютерными играми насильственного содержания по тесту Розенцвейга

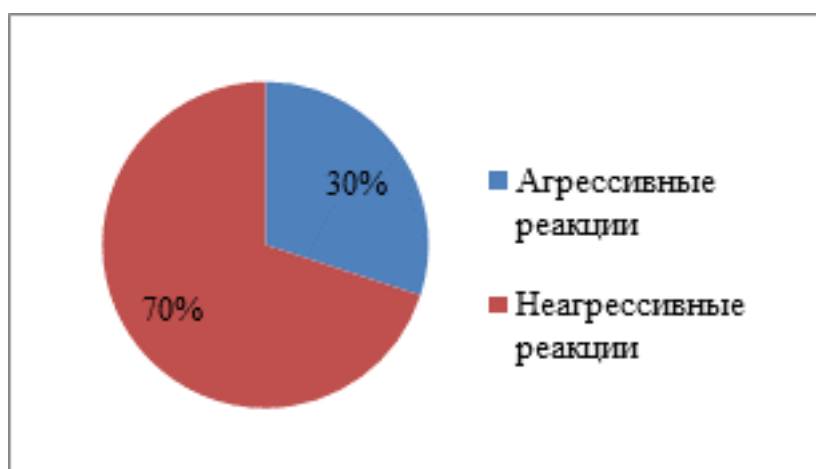


Рисунок 8. Показатели агрессивности юношей, не увлеченных компьютерными играми насильственного содержания по тесту Розенцвейга

Среди подростков, увлеченных компьютерными играми насильственного содержания, 50 % девушек и 90 % юношей имеют повышенный уровень агрессии.

Среди юношей и девушек, не увлеченных компьютерными играми насильственного содержания, 10 % девушек и 30 % юношей имеют повышенный уровень агрессии.

Следовательно, в группах, где юноши и девушки активно принимают участие в насильственных компьютерных играх, уровень агрессии выше, чем в группах, где подростки не увлечены подобными играми.

Таким образом, полученные в исследовании результаты показывают, что юноши и девушки, играющие в насильственные компьютерные игры больше подвержены агрессии, причем у юношей этот показатель гораздо выше, чем у девушек.

Проведенное исследование является особенно актуальным в связи с распространением компьютеров, компьютерных игр, интернета. Вследствие этого, всё больше современных юношей и девушек увлекаются компьютерными играми, а подавляющее количество из них — играми, содержащими сцены насилия. Такие игры снижают у подростков нормальную реакцию на агрессию и конфликт, т. к. они привыкают к такому типу поведения и считают его приемлемым для общества. Полученные результаты показали, что у подростков, увлеченных насильственными компьютерными играми, уровень агрессии выше, чем у их сверстников, не

играющих в такие игры. В ходе работы было выяснено, что компьютерные игры агрессивного содержания способствуют развитию агрессивных тенденций личности. Данное исследование подтверждает тот факт, что такие компьютерные игры являются одним из факторов, влияющих на агрессивность подростков. Причем подростки, играющие в компьютерные игры агрессивного содержания, отличаются от сверстников, не играющих в данные игры, повышенной физической, косвенной и вербальной агрессией. Все, что они видят на экране монитора, то есть образ того, как необходимо поступать, эталон превосходства над другими, они выносят это в жизнь.

Список литературы:

1. Бандура А., Уолтерс Р. Подростковая агрессия. Изучение влияния воспитания и семейных отношений. — М.: Эксмо пресс, 2000 — С. 43.
2. Большой психологический словарь. Под ред. Мещерякова Б.Г., Зинченко В.П. М.: Прайм-Еврознак, 2003 — С. 672.
3. Буркова В.Н. Насильственные компьютерные игры и проблемы агрессивного поведения детей и подростков / В.Н. Буркова, М.Л. Бутовская // Вопросы психологии: — № 1 январь—февраль 2012. — С. 132—141.
4. Войскунский А.Е. Развивается ли агрессивность у детей и подростков, увлеченных компьютерными играми? / А.Е. Войскунский // Вопросы психологии: — № 6 2010. — С. 133—143.
5. Опросник Басса-Дарки. [Электронный ресурс]. Режим доступа. URL: http://azps.ru/tests/tests_agression.html.
6. Тест Розенцвейга. Методика рисуночной фрустрации // Диагностика эмоционально-нравственного развития / под ред. И.Б. Дерманова. — СПб.: Питер, 2002 — С. 150—160.