

# **Повышение уровня агрессивности и негативное влияние компьютерных игр на сознание школьника**

## **Содержание**

**Введение**.....

**Глава I.** Теоретико-методологический обзор проблемы влияния компьютерных игр на проявление агрессивности в школьника в

психологии.....

1.1. Агрессия как психологический феномен.....

1.2. Общая характеристика и типология агрессивного поведения современных школьника.....

1.3. Влияние компьютерных игр на уровень агрессивности школьника.....

**Глава II.** Организация и методы исследования.....

2.1. Анализ результатов исследования зависимости школьника от компьютерных игр.....

2.2. Анализ влияния компьютерных игр на проявление агрессивности в школьника.....

2.3. Психолого-педагогические рекомендации по профилактике агрессивности в школьника.....

**Заключение**.....

**Список литературы**.....

## **ВВЕДЕНИЕ**

В современные компьютерные сети ежедневно попадает большое количество людей. Необходимость компьютеризации в наши дни обусловлена развивающимися технологиями XXI века и становится обыденным в деятельности человека. Изучению проблемы взаимодействия детей и подростков с компьютером посвящено множество исследований (А.В. Беляева, С.Л. Новоселова, Ш. Текл, М.Коул, С.Пейперт).

Стремление к познанию неизвестного, нового и интересного, а то и просто желание отдохнуть, движет молодым поколением в направлении все большей заинтересованности компьютерными играми. В связи с этим стремительно пополняется количество компьютерных фанатов, основной деятельностью которых является игра на компьютере. Круг социальных контактов у них очень узок, и они не замечают, как попадают в зависимость от игр, которые оказывают негативное влияние на формирование определенных свойств личности школьника (агрессивность, тревожность, импульсивность и др.).

Проблема увлеченности компьютерными играми и влияние их на проявление агрессивности в школьника, стала сейчас широко подниматься психологами и педагогами. Данную проблему мы попытаемся раскрыть в нашей работе.

**Цель:** выявить особенности влияния компьютерных игр на проявление агрессивности.

**Объект исследования:** агрессивность в школьника и увлеченность компьютерными играми.

**Предмет исследования:** особенности влияния компьютерных игр на проявление уровня и форм агрессии юношей и девушек 15 - 17 лет.

**Гипотеза исследования:** мы исходим из предположения о том, что компьютерные игры влияют на проявление агрессивности в школьника .

В соответствии с целью, предметом и гипотезой в исследовании решались следующие **задачи:**

- 1) Теоретически проанализировать подходы к изучению проблемы исследования;
- 2) Разработать методический инструментарий, для изучения увлеченностью компьютерными играми и проявления агрессивности в школьника ;
- 3) Выявить проявление интереса к компьютерным играм; изучить уровень и формы проявления агрессивности в школьника ;
- 4) Исследовать влияние компьютерных игр на проявление агрессивности в школьника ;
- 5) Разработать психолого-педагогические рекомендации, направленные на снижение агрессивности в школьника .

Для достижение цели и решения поставленных задач использовались следующие **методы и методики исследования:**

- 1) обзорно-аналитическое исследование психолого-педагогической литературы; эмпирические методы: наблюдение, анкетирование, тестирование, беседа; констатирующий эксперимент; математическая обработка полученных данных;
- 2) тест «Зависимость от компьютерных игр» (Чаговец В.В., Ковш Ю.С.); тест А. Ассингера и опросник «Баса-Дарки» на определение уровня агрессивности.

Научная новизна и практическая значимость исследования:

- в работе затронута малоисследуемая проблема влияния компьютерных игр на проявление агрессивности в школьника ;
- полученные теоретические и прикладные результаты дополняют психолого-педагогическую характеристику юношей и девушек (15 – 17 лет) увлеченных и не увлеченных компьютерными играми; полученные результаты могут быть использованы в консультационных, психокоррекционных и воспитательных мероприятиях в младшем юношеском возрасте.

Апробация исследования. Эксперимент проводился на базе МБОУ СОШ №1, г. Бирска в 2008 – 2009 гг. В исследовании принимали участие 30 юношей и девушек в возрасте от 15 до 17 лет.

Объем и структура исследования. Работа состоит из введения, двух глав (теоретической и практической), заключения, списка литературы и приложения.

Основное содержание исследования. Во введении обосновывается актуальность проблемы исследования, определяются его объект, предмет, формулируется гипотеза, задачи, отмечается научная новизна полученных результатов, их теоретическая и практическая значимость.

В первой главе «Теоретико-методологический обзор проблемы влияния компьютерных игр на проявление агрессивности в школьника в психологии» на основании анализа научных трудов зарубежных и отечественных авторов в психологии рассматриваются понятия агрессии как психологического феномена, общая характеристика и типология агрессивного поведения современных юношей и девушек и состояние проблемы влияния компьютерных игр на уровень агрессивности юношей и девушек.

Во второй главе «Экспериментальное исследование влияния компьютерных игр на проявление агрессивности в школьника » приводится и обосновывается программа экспериментального исследования, его методы, анализируются экспериментальные данные.

В третьей, экспериментальной главе мы попытаемся установить влияние компьютерных игр на проявление агрессивности в школьника . Также мы предложим ряд психолого-педагогических рекомендаций направленных на снижение агрессивности в школьника .

Полученные результаты теоретико-методологического исследования были опубликованы в статье «Особенности влияния компьютерных игр на уровень агрессивности юношей и девушек», в сборнике: Наука в школе и вузе: Материалы научной конференции аспирантов и студентов. Часть II. – Бирск: Бирк. гос. соц.-пед. акад., 2009. – 202 с. - С. 65 – 67.

## **Глава I. Теоретико-методологический обзор проблемы влияния компьютерных игр на проявление агрессивности в школьника в психологии**

### **1.1. Агрессия как психологический феномен**

Одна из главных проблем в определении агрессии в том, что этот термин подразумевает большое разнообразие действий. Когда люди характеризуют кого-то как агрессивного, они могут сказать, что он обычно оскорбляет других, или что он часто недружелюбен, или же что он, будучи достаточно сильным, пытается делать все по-своему, или, может быть, что он твердо отстаивает свои убеждения, или, возможно, без страха бросается в омут неразрешимых проблем. Таким образом, при изучении агрессивного поведения человека, мы сразу же сталкиваемся с серьезной и противоречивой задачей: как найти выразительное и пригодное определение основного понятия.

Согласно одному из определений, предложенному Бассом (Басс, 2001), агрессия – это любое поведение, содержащее угрозу или наносящее ущерб другим.

Второе определение, предложенное несколькими известными исследователями, содержит следующее положение: чтобы те или иные действия были квалифицированы как агрессия, они должны включать в себя намерение обиды или оскорбления, а не просто приводить к таким последствиям. И, наконец, третья точка зрения, высказанная Зильманом (Зильман, 1996), ограничивает употребление термина агрессия попыткой нанесения другим телесных или физических повреждений.

Несмотря на значительные разногласия относительно определений агрессии, многие специалисты в области социальных наук склоняются к принятию определения, близкого ко второму. В это определение входит как категория намерения, так и актуальное причинение оскорбления или вреда другим. Таким образом, в настоящее время большинством принимается следующее определение: агрессия – это любая форма поведения, нацеленного на оскорбление или причинение вреда другому живому существу, не желающему подобного обращения.

Это определение предполагает, что агрессию следует рассматривать как модель поведения, а не как эмоцию, мотив или установку. Это важное утверждение породило большую путаницу. Термин агрессия часто ассоциируется с негативными эмоциями - такими, как злость; с мотивами – такими, как стремление оскорбить или навредить; и даже с негативными установками – такими, как расовые или этнические предрассудки.

Несмотря на то, что все эти факторы, несомненно, играют важную роль в поведении, результатом которого становится причинение ущерба, их наличие не является необходимым условием для подобных действий. Злость вовсе не является необходимым условием нападения на других; агрессия разворачивается, как в состоянии полнейшего хладнокровия, так и чрезвычайно эмоционального возбуждения. Также, совершенно не обязательно, чтобы агрессоры ненавидели или даже не симпатизировали тем, на кого направлены их действия. Многие причиняют страдания людям, к которым относятся скорее положительно, чем отрицательно.

Ввиду того, что проявления агрессии у людей бесконечны и многообразны, весьма полезным оказывается ограничить изучение подобного поведения концептуальными рамками, предложенными Басом. По его мнению, агрессивные действия можно описать на основании трех шкал: физическая – вербальная, активная – пассивная, прямая – непрямая. Их комбинация дает восемь возможных категорий, под которые попадает большинство агрессивных действий. Например, такие действия, как стрельба, нанесение ударов холодным оружием или избиение, при которых один человек осуществляет физическое насилие над другим, могут быть классифицированы как физические, активные и прямые.

#### Таблица 1

Категории агрессии по Басу

Тип агрессии

Примеры

Физическая – активная прямая

Нанесение другому человеку ударов холодным оружием, избиение или ранение при помощи оружия

Физическая – активная непрямая

Закладка мини-ловушек; сговор с наемным убийцей с целью уничтожения врага

Физическая – пассивная прямая

Стремление физически не позволить другому человеку достичь желаемой цели или заняться желаемой деятельностью (например, сидячая демонстрация)

Физическая – пассивная непрямая

Отказ от выполнения необходимых задач (например, отказ освободить территорию во время сидячей демонстрации)

Вербальная – активная прямая

Словесное оскорбление или унижение другого человека

Вербальная – активная непрямая

Распространение злостной клеветы или сплетен о другом человеке

Вербальная – пассивная прямая

Отказ разговаривать с другим человеком, отвечать на его вопросы и т.д.

Вербальная – пассивная непрямая

Отказ дать определенные словесные пояснения или объяснения (например, отказ высказаться в защиту человека, которого незаслуженно критикуют)

Самое раннее и, возможно, наиболее известное теоретическое положение, имеющее отношение к агрессии, - это то, согласно которому данное поведение по своей природе преимущественно инстинктивно. Согласно этому довольно распространенному подходу, агрессия возникает потому, что человеческие существа генетически или конституционально «запрограммированы» на подобные действия.

**Агрессия как инстинктивное поведение: психоаналитический подход.**

В своих ранних работах Фрейд (Фрейд, 2006) утверждал, что все человеческое поведение проистекает прямо или косвенно, из эроса, инстинкта жизни, чья энергия (известная как либидо) направлена на упрочнение, сохранение и воспроизведение жизни. В этом общем контексте агрессия рассматривалась просто как реакция на блокирование или разрушение либидозных импульсов. Агрессия, как таковая, не трактовалась ни как неотъемлемая, ни как постоянная и неизбежная часть жизни.

Танатос

Разрушение

Сохранение

Эрос

Агрессия, направленная на других

Пережив опыт насилия первой мировой войны, Фрейд постепенно пришел к более мрачному убеждению в отношении сущности и источника агрессии. Он предположил существование второго основного инстинкта, танатоса – влечения к смерти, чья энергия направлена на разрушение и прекращение жизни. Он утверждал, что все человеческое поведение является результатом сложного взаимодействия этого инстинкта с эросом и что между ними существует постоянное напряжение. Ввиду того, что существует острый конфликт между сохранением жизни (эросом) и ее разрушением (танатосом), другие механизмы (например, смещение) служат цели направлять энергию танатоса вовне, в направлении от «Я».

Таким образом, танатос косвенно способствует тому, что агрессия выводится наружу и направляется на других.

Положение об инстинкте стремления к смерти является одним из наиболее спорных в теории психоанализа. Оно было фактически отвергнуто многими учениками Фрейда, разделявшими его взгляды по другим вопросам.

Тем не менее, утверждение о том, что агрессия берет начало из врожденных, инстинктивных сил, в целом находило поддержку даже у этих критиков.

Взгляды Фрейда на истоки и природу агрессии крайне пессимистичны. Это поведение не только врожденное, берущее начало из «встроенного» в человеке инстинкта смерти, но также и неизбежное, поскольку, если энергия танатоса не будет обращена вовне, это вскоре приведет к разрушению самого индивидуума. Единственный проблеск надежды связан с тем, что внешнее проявление эмоций, сопровождающих агрессию, может вызывать разрядку разрушительной энергии и, таким образом, уменьшать вероятность появления более опасных действий. Этот аспект теории Фрейда (положение о катарсисе) часто интерпретировался следующим образом: совершение экспрессивных действий, не сопровождающихся разрушением, может быть эффективным средством предотвращения более опасных поступков. Однако при лучшем знакомстве с произведениями Фрейда обнаруживаются доводы против подобных утверждений. Хотя у Фрейда не было четкой позиции по отношению к силе и продолжительности действия катарсиса, он все же склонялся к тому, что это действие является минимальным и кратковременным по своей природе. Таким образом, Фрейд проявлял на этот счет меньший оптимизм, чем полагали теоретики более позднего периода.

## **Агрессия как инстинктивное поведение: взгляд на проблему с позиций эволюционного подхода.**

В этом разделе мы рассмотрим три взгляда с позиций эволюционного подхода на агрессивное человеческое поведение. Данные в поддержку этих теорий были получены прежде всего в результате наблюдений за поведением животных. Три подхода, о которых пойдет речь, сходятся в признании того, что предрасположенность человека к агрессии является следствием влияния естественного отбора. Утверждается, что агрессия обеспечивала биологические преимущества нашим доисторическим предкам.

*Этологический подход.* Лоренц, лауреат Нобелевской премии, выдающийся этолог, придерживался эволюционного подхода к агрессии, демонстрируя неожиданное сходство с позицией Фрейда.

Согласно Лоренцу (Лоренц, 1994), агрессия берет начало, прежде всего, из врожденного инстинкта борьбы за выживание, который присутствует у людей так же, как и у других живых существ. Он предполагал, что этот инстинкт развился в ходе длительной эволюции, в пользу чего свидетельствуют три его важные функции. Во-первых, борьба рассеивает представителей видов на широком географическом пространстве, и тем самым обеспечивается максимальная утилизация имеющихся пищевых ресурсов.

Во-вторых, агрессия помогает улучшить генетический фонд вида за счет того, что оставить потомство сумеют только наиболее сильные и энергичные индивидуумы.

Наконец, сильные животные лучше защищаются и обеспечивают выживание своего потомства.

В то время как у Фрейда не было однозначного мнения относительно накопления и разрядки агрессивной инстинктивной энергии, у Лоренца был совершенно определенный взгляд на эту проблему. Он считал, что агрессивная энергия (имеющая своим источником инстинкт борьбы) генерируется в организме спонтанно, непрерывно, в постоянном темпе, регулярно накапливаясь с течением времени. Таким образом, развертывание явно агрессивных действий является совместной функцией: 1) количества накопленной агрессивной энергии и 2) наличия и силы особых облегчающих разрядку агрессии стимулов в непосредственном окружении. Другими словами, чем большее количество агрессивной энергии имеется в данный момент, тем меньшей силы стимул нужен для того, чтобы агрессия «выплеснулась» вовне. Фактически, если с момента последнего агрессивного проявления прошло достаточное количество времени, подобное поведение может развернуться и спонтанно при абсолютном отсутствии высвобождающего стимула. Как отмечал, Лоренц у некоторых животных агрессивность соответствует всем правилам снижения порога и инстинктивного поведения. Можно наблюдать животного в ожидании опасности; человек тоже может вести себя подобным образом. Одно из наиболее любопытных следствий теории Лоренца состоит в том, что с ее помощью можно объяснить тот факт, что у людей, в отличие от большинства других живых существ, широко распространено насилие в отношении представителей своего собственного вида. Согласно Лоренцу, кроме врожденного инстинкта борьбы, все живые существа наделены возможностью подавлять свои стремления; последняя варьирует в зависимости от их способности наносить серьезные повреждения своим жертвам. Таким образом, опасные хищники, например, львы и тигры, которых природа щедро снабдила всем необходимым для успешного умерщвления других живых существ (проворством, огромными когтями и зубами), имеют очень сильное сдерживающее начало, препятствующее нападению на представителей собственного вида, в то время как менее опасные существа – люди – обладают гораздо более слабым сдерживающим началом. Когда на заре истории человечества мужчины и женщины, действуя агрессивно против своих соплеменников, пускали в ход свои зубы и кулаки, отсутствие вышеупомянутых ограничений не было столь страшным. В конце концов, вероятность того, что они могли нанести друг другу серьезные увечья, была относительно низкой. Однако технический процесс сделал возможным появление оружия массового уничтожения, и в связи с этим потакания своим стремлениям представляет все большую опасность – под угрозой находится выживание человека как вида. Кратко можно сказать так: Лоренц истолковывал стремление мировых лидеров подвергать целые нации риску самоуничтожения в свете того факта, что человеческая способность к насилию превалирует над врожденными сдерживающими началами, подавляющими агрессивные действия.

Несмотря на то, что Лоренц, как и Фрейд, считал агрессию неизбежной, в значительной степени являющейся следствием врожденных сил, он более оптимистично смотрел на возможность ослабления агрессии и контроля подобного поведения. Он полагал, что участие в различных действиях, не связанных с причинением ущерба, может предотвратить накопление агрессивной энергии до опасных уровней и таким образом снизить вероятность вспышек насилия. Можно с некоторым преувеличением сказать, что угроза всплеска насилия у человека может быть предотвращена посредством тысячи других действий. Лоренц утверждал также, что любовь и дружеские отношения могут оказаться несовместимыми с выражением открытой агрессии и могут блокировать ее проявление.

Существует так называемая **охотничья гипотеза**. Ардри (Ардри, 2007), сценарист из Голливуда, «археолог-любитель», написал несколько книг, благодаря которым многие люди познакомились с популярной версией эволюционной теории. Ардри утверждает, что в результате естественного отбора появился новый вид – охотники: «Мы нападали, чтобы не голодать. Мы пренебрегали опасностями, иначе перестали бы существовать. Мы адаптировались к охоте анатомически и физиологически». Эта охотничья «природа» и составляет основу человеческой агрессивности.

Еще два изобретения, имеющие своим началом человеческую потребность «убивать, чтобы жить», делают возможным участие в социальном насилии и войнах. Во-первых, чтобы успешно охотиться группами, люди придумали для общения язык, содержащий такие понятия, как «друг» и «враг», «мы», «я», «они», служащие для оправдания агрессивных действий против других. Во-вторых, появление оружия, поражающего на расстоянии, такого как лук и стрелы (вместо дубинок и камней), привело к тому, что люди стали более удачливыми «вооруженными хищниками». В беседе с Ричардом Лики, известным антропологом, Ардри уточнил значение изобретения такого оружия: «Когда у нас появилась эта вещь, предназначенная для наступления, убивать стало настолько легче, что благодаря насилию мы стали другими существами».

Итак, Ардри уверяет, что именно охотничий инстинкт как результат естественного отбора в сочетании с развитием мозга и появлением оружия, поражающего на расстоянии, сформировал человека как существо, которое активно нападает на представителей своего же вида.

**Социобиологический подход.** В отличие от сторонников эволюционной теории, социобиологи предлагают более специфическое основание для объяснения процесса естественного отбора. Их основной аргумент сводится к следующему: влияние генов столь длительно, потому что они обеспечивают адаптивное поведение, то есть гены «приспособлены» до такой степени, что вносят свой вклад в успешность репродукции, благодаря чему гарантируется их сохранение у будущих поколений. Таким образом, социобиологи доказывают, что индивидуумы, скорее всего будут содействовать выживанию тех, у кого имеются схожие гены (то есть родственников), проявляя альтруизм и самопожертвование, и будут вести себя агрессивно по отношению к тем, кто от них отличается или не состоит в родстве, то есть у кого наименее вероятно наличие общих генов. Они будут пользоваться любой возможностью, чтобы навредить им, и, возможно, ограничить возможность последних иметь потомство от членов собственного клана.

Согласно социобиологическому подходу, агрессивные взаимодействия с конкурентами представляют собой один из путей повышения успешности репродукции в условиях окружающей среды с ограниченными ресурсами – недостатком пищи или брачных партнеров. Очевидно, успешная репродукция более вероятна, если у индивидуума имеется достаточное количество пищи партнеров, с которыми можно производить потомство. Однако агрессия будет повышать генетическую пригодность данного индивидуума только в том случае, если выгода от нее превысит затраченные условия. Потенциальная цена агрессии зависит от риска смерти или серьезных повреждений у тех индивидуумов, кто должен выживать для обеспечения выживания своего потомства. Чья-либо генетическая пригодность не будет повышаться, если агрессивная конкуренция приведет к гибели его рода. Таким образом, социобиологи убеждают нас в следующем: агрессивность – это средство, с помощью которого индивидуумы пытаются получить свою долю ресурсов, что, в свою очередь, обеспечивает успех (преимущественно на генетическом уровне) в естественном отборе.

### **Фрустрационная теория.**

Эта теория, предложенная Д. Доллардом (Д. Доллард, 1995), противопоставляется двум, выше описанным. Здесь агрессивное поведение рассматривается как ситуативный, а не эволюционный процесс. Основные положения этой теории звучат так: фрустрация всегда приводит к агрессии в какой-либо форме. Агрессия всегда является результатом фрустрации. В отношении побуждения к агрессии решающее значение имеют три фактора: 1) степень ожидаемого субъектом удовлетворения от будущего достижения цели; 2) сила препятствия на пути достижения цели; 3) количества последовательных фрустраций. То есть, чем в большей степени субъект предвкушает удовольствие, чем сильнее препятствие и чем большее количество реакций блокируется, тем сильнее будет толчок к агрессивному поведению. А если фрустрации следуют одна за другой, то их сила может быть совокупной, и это может вызвать агрессивную реакцию большей силы.

Когда выяснилось, что индивидуумы не всегда реагируют агрессией на фрустрацию, Доллард и соавторы пришли к выводу, что подобное поведение не проявляется в тот же момент фрустрации, прежде всего из-за угрозы наказания. В этом случае происходит «смещение», в результате которого агрессивные действия направляются на другого человека, нападение на которого ассоциируется с наименьшим наказанием.

Какие же факторы ослабляют агрессивную мотивацию? Ответ на этот вопрос следует искать в процессе катарсиса, т.е. такие акты агрессии, которые не приносят ущерба, снижают уровень побуждения к агрессии (оскорбление, агрессивные фантазии, удар по столу кулаком – акты агрессии, которые снижают уровень побуждения к последующей более сильной агрессии).

Готовность к агрессивному поведению.

Фрустрация Агрессивное поведение Посылы к агрессии

Позднее Доллард обратился к исследованию факторов, замедляющих агрессию. Степень замедления в любом акте агрессии варьируется в прямом соответствии с предлагаемой тяжестью наказания, могущего последовать за этим действием. Эту теорию уточнил Берковиц (Берковиц, 2002), утверждая, что фрустрация приводит только к готовности действовать агрессивно. Чтобы появилось агрессивное поведение, должны присутствовать посылки к агрессии, то есть средовые стимулы, связанные с актуальными факторами, провоцирующими агрессию в целом.

### **Теория социального научения.**

В отличие от других, эта теория гласит, что агрессия представляет собой усвоенное поведение в процессе социализации через наблюдение соответствующего образа действий и социальное подкрепление. То есть идет изучение человеческого поведения, ориентированного на образец. Эта теория была предложена Бандурой (Бандура, 2000) и объясняла усвоение, провоцирование и регуляцию агрессивного поведения.

Теория Бандуры

Агрессия, приобретаемая посредством

Биологических факторов (например, гормоны, нервная система);

Научения (например, непосредственный опыт, наблюдение)

Агрессия провоцируется

Воздействием шаблонов (например, возбуждение, внимание);

Неприемлемым обращением (например, нападки, фрустрация);

Побудительными мотивами (например, деньги, восхищение);

Инструкциями (например, приказы);

Эксцентричными убеждениями (например, параноидальными убеждениями).

Агрессия регулируется

Внешним поощрением и наказанием (например, материальное вознаграждение, неприятные последствия);

Викарным подкреплением (например, наблюдение за тем, как поощряют или наказывают других);

Механизмы саморегуляции (например, гордость, вина).

С его точки зрения, анализ агрессивного поведения требует учета трех моментов: 1) способов усвоения подобных действий; 2) факторов, провоцирующих их появление; 3) условий, при которых они закрепляются.

Поэтому, существенное значение здесь уделяется обучению, влиянию первичных посредников социализации, а именно родителей, на обучение детей агрессивному поведению. В частности, было доказано, что поведение родителей может выступать в качестве модели агрессии и, что у агрессивных родителей обычно бывают агрессивные дети. Также эта теория утверждает, что усвоение человеком широкого диапазона агрессивных реакций – прямое поощрение такого поведения. То есть получение подкрепления за агрессивные действия повышает вероятность того, что подобные действия будут повторяться и в дальнейшем. Вместе с тем, существенное значение имеет результативная агрессия, то есть достижение успеха при использовании агрессивных действий. Сюда же относится и vicarious опыт, то есть наблюдение поощрения агрессии у других. Социальное поощрение и наказание относятся к побуждению агрессии. Самопоощрение и наказание – модели открытой агрессии, регулируемые поощрением и наказанием, которые человек устанавливает для себя.

Хочется отметить, что эта теория оставляет гораздо больше возможностей предотвратить и контролировать человеческую агрессию. Тому есть две причины: 1) согласно теории, агрессия – приобретенная модель социального поведения. Отсюда может быть ослаблена с помощью процедур (устранение условий); 2) социальное научение, предполагает проявление агрессии людьми только в определенных социальных условиях.

В настоящее время теория социального научения является наиболее эффективной в предсказании агрессивного поведения, особенно если есть сведения об агрессоре и ситуации социального развития.

В то время, как различные теории агрессии как инстинкта сильно разнятся в деталях, все они сходны по смыслу. В частности, центральное для всех теорий положение о том, что агрессия является следствием по преимуществу инстинктивных, врожденных факторов, логически ведет к заключению, что агрессивные проявления почти невозможно устранить. Ни удовлетворение всех материальных потребностей, ни устранение социальной несправедливости, ни другие позитивные изменения в структуре человеческого общества не смогут предотвратить зарождения и проявления агрессивных импульсов. Самое большее, чего можно достичь, - это временно не допускать подобных проявлений или ослабить их интенсивность. Поэтому, согласно данным теориям, агрессия в той или иной форме всегда будет нас сопровождать. И в самом деле, агрессия является неотъемлемой частью нашей человеческой природы.

Необходимо разграничивать понятия «агрессия» и «агрессивность». Агрессия – это поведение (индивидуальное или коллективное), направленное на нанесение физического, либо психологического вреда или ущерба. Агрессивность – относительно устойчивая черта личности, выражающаяся в готовности к агрессии, а также в склонности воспринимать и интерпретировать поведение другого, как враждебное. В силу своей устойчивости и вхождения в структуру личности, агрессивность способна предопределять общую тенденцию поведения.

## 1.2. Общая характеристика и типология агрессивного поведения современных юношей и девушек

Подростковый возраст – это граница между детством и взрослой жизнью, связанная с возрастом обязательного участия в общественной жизни. Во многих древних обществах переход к взрослому состоянию оформлялся особыми ритуалами, благодаря которым ребенок не просто приобретал новый социальный статус, но как бы рождался заново, получал новое имя. Границы юношеского периода примерно совпадают с обучением детей в 10 - 11 классах средней школы и охватывают возраст от 15 - 17 лет, но фактическое вступление в юношеский возраст может не совпадать с переходом в десятый класс и происходить на год раньше или позже.

Особое положение подросткового периода в развитии ребенка отражено в его названиях: «переходной», «переломный», «трудный», «критический». В них зафиксирована сложность и важность происходящих в этом возрасте процессов развития, связанных с переходом от одной эпохи жизни к другой. Переход от детства к взрослости составляет основное содержание и специфическое отличие всех сторон развития в этот период – физического, умственного, нравственного, социального. По всем направлениям происходит становление качественно новых образований, появляются элементы взрослости в результате перестройки организма, самосознания, отношений с взрослыми и товарищами, способов социального взаимодействия с ними, интересов, познавательной и учебной деятельности, содержания морально-этических норм, опосредствующих поведение, деятельность и отношения. В повседневной жизни, в семье и школе часто можно слышать такие разговоры: был послушным мальчиком, а теперь стал своенравным, даже грубым; был спокойным – стал неуравновешенным; был робким, излишне застенчивым – стал самостоятельным и решительным и т.д.

Первая общая закономерность и острая проблема юношеского возраста, как мы уже отметили, - это перестройка отношений с родителями, переход от детской зависимости к отношениям, основанным на взаимном уважении и равенстве.

Психологическое состояние юношеского возраста связано с двумя «переломными» моментами этого возраста: психофизическим – половым созреванием, и все, что с ним связано, и социальным – конец детства, вступление в мир взрослых.

Первый из этих моментов связан с внутренними гормональными и физиологическими изменениями, влекущие за собой телесные изменения, неосознанное половое влечение, а также эмоционально-чувственные изменения.

Второй момент – окончание детства и переход в мир взрослых связан с развитием в сознании подростка критического рефлектирующего мышления в рассудочной форме. Это и есть определяющее состояние юноши в психике. Оно и создает основное ведущее противоречие в жизни. Именно так: не он владеет этой логикой, но она возникает в его сознании как некая принудительная сила. Она требует на любой вопрос однозначного ответа и оценки: истина или ложь, да или нет. И это создает в сознании юноши или девушки определенную тенденцию к максимализму, заставляет его жертвовать дружбой, становится в антагонистические отношения с близкими людьми, поскольку многообразие и противоречивость реальности и человеческих отношений не укладывается в рамки рассудочной логики, а он готов отвергнуть всё, что не соответствует этой логике, так как именно господствующая сила в его сознании, критерий его суждений и оценок.

Но, будучи по типу логики мышления равным взрослому, по жизненному опыту и содержанию сознания юноша остается ребенком. Протестуя против лжи, лицемерия и господства над ним мира взрослых, он в то же время нуждается в душевной теплоте, ласке понимании, одобрении, прощении взрослых. Отвергая авторитеты, юноша или девушка нуждаются в авторитете. В таком взрослом, которому он мог бы полностью доверять. Появляется тенденция обособлению и от мира детства и от мира взрослых к созданию своего собственного мира сверстников, внутренне одинаковых друг другу.

Главным противоречием юношеского возраста можно считать противоречие между рассудочной формой возникновения в сознании юноши или девушки рефлексии, ставшей для него ведущей формой сознательного отношения к миру, и неличным миром взрослых, неукладывающейся в рамки рассудочности, и в то же время провозглашающим рассудочность (сознательность) своего бытия.

Почти каждый в школьника сталкивается с особыми трудностями, пытается найти себя. Юношеский возраст – самый короткий период жизни, но очень важный. И важно без особых травм пережить его.

Вторая особенность и ценнейшее психологическое приобретение юноши или подростка – открытие своего внутреннего мира, в этот период возникают проблемы самосознания и самоопределения. В тесной связи с поисками смысла жизни находится и стремление узнать самого себя, свои способности, возможности, поиск себя в отношениях с окружающими. Для ребенка единственной осознаваемой реальностью является внешний мир, куда он проецирует и свою фантазию. Для юноши или девушки внешний, физический мир – только одна из возможностей субъективного опыта, сосредоточением которого является он сам. Обретая способность погружаться в себя и наслаждаться своими переживаниями, юноша открывает целый мир новых чувств, они начинают воспринимать и осмысливать свои эмоции уже не как производные от каких-то внешних событий, а как состояние своего собственного «я». Даже объективная, безличная информация нередко стимулирует юношу к интроспекции, размышлению о себе и своих проблемах. Юность особенно чувствительна к «внутренним», психологическим проблемам. «Открытие своего внутреннего мира» - очень важное, радостное и волнующее событие, но оно вызывает также много тревожных и драматических переживаний. Вместе с сознанием своей уникальности, неповторимости, непохожести на других приходит чувство одиночества. Юношеское «я» еще неопределенно, диффузно, оно нередко переживается как смутное беспокойство или ощущение внутренней пустоты, которую необходимо чем-то заполнить. Отсюда растет потребность в общении и одновременно повышается избирательность общения, потребность в уединении.

Сознание своей особенности, непохожести на других вызывает весьма характерное для школьника чувство одиночества или страх одиночества.

Представление юноши о себе всегда соотносится с групповым образом «я» - типичного сверстника своего пола, но никогда не совпадает с этим образом полностью.

Свойственное многим старшеклассникам преувеличение собственной уникальности с возрастом обычно проходит, но отнюдь не ценой ослабления индивидуального начала. Напротив, чем старше и более развит человек, тем больше он находит различий между собой и «усредненным» сверстником. Отсюда напряженная потребность в психологической интимности, которая была бы одновременно самораскрытием и проникновением во внутренний мир другого. Осознание своей непохожести на других исторически и логически предшествует пониманию своей глубокой внутренней связи и единства с окружающими людьми.

Но как осознание своей единственности и особенности приводит к открытию одиночества, так чувство текучести и необратимости времени сталкивает юношу с проблемой конечности своего существования и понятием смерти. Это еще одна проблема, связанная с экзистенциальным кризисом юности. Не все юноши и девушки склонны к философской рефлексии. Одни уходят от пугающих переживаний в повседневность, у других все сводится к возрождению иррационального детского страха. Обостренное чувство необратимости времени нередко сочетается с нежеланием замечать его течение, с представлением о том, что время остановилось. Юноша попеременно чувствует себя то очень молодым, то совсем маленьким, то, наоборот, донельзя старым, все испытавшим. Юношескому возрасту представления о возможностях разных эпох человеческой жизни еще крайне субъективны: 15-летнему 25-летний кажется уже старым, а взрослость нередко отождествляется с неподвижностью и обыденностью.

Еще одна характеристика, относящаяся к юношескому возрасту – это большое значение, которое юноши и девушки придают своей внешности, причем эталоны красоты и просто «приемлемой» внешности зачастую завышены и нереалистичны. С возрастом человек привыкает к своей внешности, принимает ее и соответственно стабилизирует связанный с ней уровень притязаний. На первый план выступают другие свойства личности – умственные способности, волевые и моральные качества, от которых зависят успешная деятельность и отношения с окружающими.

С возрастом повышается адекватность самооценок. Самооценки по большинству показателей более реалистичны и объективны, чем юношеские, а юношеские, чем подростковые. Но эта тенденция не является линейной, необходимо учитывать изменение с возрастом самих критериев самооценки.

Если в средних классах ребенок сильно ориентируется на мнение учителей и в его самооценке важную роль играет школьная отметка, успеваемость, то в старших классах значение отметок снижается. На первый план выступают мнение сверстников и самооценка своих достижений в разных видах деятельности, значимость которых – учеба, спорт, какие-то любительские занятия – может быть совершенно разной. Это резко снижает значение отметки как стимула к учебе, но одновременно отражает рост самостоятельности, дифференциации интересов и т.д. Юношеские самоописания лучше организованы и структурированы, чем детские, они группируются вокруг нескольких центральных качеств. Однако неопределенность уровня притязаний и трудности переориентации с внешней оценки на самооценку порождают ряд внутренних содержательных противоречий сознания. Повышение степени осознанности своих переживаний нередко сопровождается также гипертрофированным вниманием к себе, эгоцентризмом, озабоченностью собой и тем впечатлением, которое индивид производит на окружающих, и, как следствие этого, застенчивостью.

Говоря о юношеском периоде развития человека, мы всегда подразумеваем, что это сложный, трудный период. Трудность этого периода состоит не только в вышеперечисленных особенностях юношеского возраста, но в первую очередь, в пубертатном кризисе, кризисе юношеской идентичности, успешный выход из которого будет одним из важнейших условий формирования правильного, просоциального, неагрессивного поведения юноши или девушки в будущем.

## **Типология агрессивного поведения современных юношей и девушек.**

Агрессивные девушки и юноши, при всём различии их личностных характеристик и особенностей поведения, отличаются некоторыми общими чертами. К таким чертам относится бедность ценностных ориентаций, их примитивность, отсутствие увлечений, узость и неустойчивость интересов. У этих детей, как правило, низкий уровень интеллектуального развития, повышенная внушаемость, подражательность, недоразвитость нравственных представлений. Им присуща эмоциональная грубость, озлобленность, как против сверстников, так и против окружающих взрослых. У таких подростков наблюдается крайняя самооценка (либо максимально положительная, либо максимально отрицательная), повышенная тревожность, страх перед широкими социальными контактами, эгоцентризм, неумение находить выход из трудных ситуаций, преобладание защитных механизмов над другими механизмами, регулирующими поведение. Вместе с тем среди агрессивных юношей и девушек встречаются и дети хорошо интеллектуально и социально развитые. У них агрессивность выступает средством поднятия престижа, демонстрация своей самостоятельности, взрослости. Часто такие юноши находятся по отношению к официальному руководству школы в некоторой оппозиции, выражающейся в их подчеркнутой независимости от учителей. Они претендуют на неформальную, но более авторитетную власть, опираясь на свою реальную физическую силу. Эти неформальные лидеры обладают большой организующей силой, возможно по тому, что за свой успех они могут использовать привлекательный для всех юношей и девушек принцип справедливости. Не случайно возле них собираются не очень разборчивые в целях и средствах, компании юношей. Способствуют успеху таких лидеров и умение безошибочно определять слабых, тех, кто оказывается беззащитным перед наглостью и цинизмом, особенно, если этот цинизм представлен под видом морального принципа, выживают сильные, слабые вымирают.

Раскрытие причин и характера агрессивности юношей и девушек требует проведения определенной классификации. В различной литературе по данной тематике упоминается о ряде работ зарубежных исследователей, которые предложили разделение на две группы: 1) юноши и девушки с социализированными формами антиобщественного поведения, для которых не характерны психические, эмоциональные расстройства; 2) юноши и девушки, отличающиеся несоциализированным агрессивным поведением, для которых характерны различные психические нарушения. В отечественной психологии существует несколько типов классификаций. Некоторые исследователи отклоняющегося поведения считают необходимым в качестве основы считать психофизиологические различия детей, другие – психосоциальное развитие.

Так, В.К. Андриенко, Ю.В. Гербеев, И.А. Невский (Андриенко, Ю.В. Гербеев, И.А. Невский, 2003) различают трудных юношей и девушек: 1) с педагогической запущенностью; 2) с социальной запущенностью (нравственно испорченных); 3) с крайней социальной запущенностью.

С.А. Беличева (Беличева, 1994) выделяет три группы: 1) глубоко педагогически запущенные юноши и девушки; 2) юноши и девушки с аффективными нарушениями; 3) конфликтные дети (неуживчивые).

Обширные материалы, добытые Л.М. Семенюк (Семенюк, 2003) на основе анализа документации школ, бесед с учителями, родителями, соседями об интересах, отношениях каждого конкретного юноши и девушки со сверстниками, взрослыми, его особенностях, взглядах, различных сторон поведения, в процессе тестирования, анкетирования, обследования детей с помощью опросников, сочинений и наблюдений, позволили ей выделить четыре группы: 1) юноши и девушки с устойчивым комплексом аномальных, аморальных, примитивных потребностей, имеющие деформацию ценностей и отношений, стремящиеся к потребительскому времяпровождению. Им свойственны эгоизм, равнодушие к переживаниям других, неуживчивость, отсутствие авторитетов, цинизм, озлобленность, грубость, вспыльчивость, дерзость, драчливость. В их поведении преобладает физическая агрессивность; 2) юноши и девушки с деформированными потребностями и ценностями, обладающие более или менее широким кругом интересов, отличающиеся обостренным индивидуализмом, желающие занять привилегированное положение за счет притеснения слабых и младших. Стремление к применению физической силы проявляется у них ситуативное и лишь против тех, кто слабее; 3) юноши и девушки, у которых конфликт между деформированными и позитивными потребностями, отличающиеся односторонностью интересов, притворством, лживостью. В их поведении преобладают косвенная и вербальная агрессия; 4) юноши и девушки, отличающиеся слабо деформированными потребностями при отсутствии определенных интересов и весьма ограниченным кругом общения, отличающиеся безволием, мнительностью, трусливостью, мстительностью. Для них характерно заискивающее поведение перед старшими и более сильными товарищами. В их поведении преобладают вербальная агрессивность и негативизм.

Приведенные классификации агрессивности юношей и девушек основываются на комплексе свойств личности, типичных для определенной группы юношей. Анализ причин отклонений в личностном развитии и поведении позволяет конкретнее наметить приемы воспитательной работы с целью коррекции агрессивного поведения юношей и девушек.

Характерологические особенности агрессивных детей:

воспринимает большой круг ситуаций как угрожающих, враждебных по отношению к ним; сверхчувствительны к негативному отношению к себе; заранее настроены на негативное восприятие себя со стороны окружающих; не оценивают собственную агрессию как агрессивное поведение; всегда винят окружающих в собственном деструктивном поведении; в случае намеренной агрессии (нападение, порча имущества) отсутствует чувство вины, либо вина проявлена очень слабо; склонны не брать на себя ответственность за свои поступки; имеют ограниченный набор реакций на проблемную ситуацию; в отношениях проявляют низкий уровень эмпатии; слабо развит контроль над своими эмоциями; слабо осознают свои эмоции, кроме гнева; боятся непредсказуемости в поведении родителей. Имеют неврологические недостатки: неустойчивое, рассеянное внимание, слабая оперативная память, неустойчивое запоминание. Не умеют прогнозировать последствия своих действий (эмоционально застревают на проблемной ситуации). Положительно относятся к агрессии, так как через агрессию получают чувство собственной значимости и силы.

### 1.3. Влияние компьютерных игр на уровень агрессивности юношей и девушек.

С начала 80-х годов компьютерные игры на Западе становятся частью индустрии развлечений, которая захватывает большое количество людей, преимущественно юношей и девушек. Новое увлечение оценивается двояко: с одной стороны, оно сопряжено с восхищением общества по поводу возможностей компьютера, с другой стороны, в средствах массовой информации появляется большое количество сообщений, предупреждающих об опасном влиянии компьютера в целом и компьютерных игр в частности на психику подростков.

По данным Лукеша (Лукеш, 2007), почти каждый юноша в возрасте от 13 до 17 лет хотя бы один раз пробовал играть в компьютерную игру. Около половины опрошенных, однако, играют достаточно редко (не более одного раза в месяц), и только около 6% играют каждый день. Большинство пользователей (82,1%) тратят на игру не более часа. Сходные данные были получены также в исследовании других авторов. По данным Шпанхеля (Шпанхель, 2000), процент «заядлых» игроков несколько выше: 10 - 14. Мальчики занимаются компьютерными играми гораздо более интенсивно, чем девочки: частота и продолжительность игры снижается с возрастом и по мере повышения образовательного уровня игрока. Что касается национальной специфики компьютерной игры как хобби, то в настоящее время имеется только сравнение американской и немецкой выборок: немецкие пользователи играют намного меньше. Функ (Функ, 2004) опросил 357 американских юношей и девушек и выявил, что две трети девочек играют в компьютерные игры и заняты этим минимум два часа в неделю; среди мальчиков процент «игроков» гораздо выше (90). Кроме того, мальчики тратят на компьютерные игры в среднем в два раза больше времени.

В качестве наиболее распространенных указывают так называемые «конечные» игры, за ними следуют игры на ловкость и компьютерные варианты спортивных игр; логические игры являются наименее распространенными. По данным Илга и Маркета (Илга, Маркет, 2005), на первом месте находятся игры на ловкость, а спортивные, логические и «боевые» идут далеко позади. Тревожным сигналом является все большее распространение игр агрессивного содержания, а также проповедующих насилие, расизм, порнографию. Так, в бюллетене тех или иных компьютерных игр тесно связано с их предпочтением юношами. Наивысший рейтинг имеют игры, требующие ловкости, и спортивные игры, затем идут «боевые» игры, а также игры с элементами насилия, самый низкий рейтинг имеют порнографические игры. В работе Лукеша в качестве самых любимых назывались игры-путешествия по лабиринтам, после них – игры на «выживание» и футуристические. Опрос детей от 6 до 10 лет показал, что наиболее любимыми играми являются «Тетрис» и «Супер-Марио».

Обнаружены отчетливые половые различия в предпочтении игр. Так, мальчики наиболее высоко оценивают игры, связанные с борьбой или соревнованием, затем – игры на ловкость, игры – приключения («Аркады»), игры типа «Стратегия»; наименее любимыми являются логические игры. Девочкам больше всего нравятся игры на ловкость, затем – логические, игры – приключения, игры, связанные с борьбой или соревнованием, и, наконец, игры типа «Стратегия». По данным Функа, «Аркады» предпочитают 20% опрошенных американских девочек и 50% мальчиков. Расхожее мнение о том, что мальчики в сравнении с девочками предпочитают более «агрессивные» игры, нельзя считать окончательно подтвержденным.

Отмечается, однако, что большинство популярных игр требует качеств, которые традиционно считаются «мужскими». Некоторые данные позволяют построить гипотезу, согласно которой выбор юноши или девушки компьютера в качестве хобби в большей степени обусловлен позицией родителей. Так, оказалось, что родители юноши, которые заняты с компьютером, имеют более высокий образовательный уровень, чем родители девушки или юноши, которые увлекаются другими видами хобби. Видимо, высокообразованные родители лучше осознают роль компьютера в интеллектуальном развитии ребенка и создают благоприятную атмосферу для занятий этим видом хобби.

Проведен ряд исследований, направленных на выявление особенностей юношей и девушек, проводящих большое количество времени за компьютерными играми.

Для проверки положения о том, что интенсивное занятие с компьютером ведет к обособлению личности и нарушение контактов с окружающими, были опрошены пользователи от 10 до 20 лет. Оказалось, что они гораздо чаще играют в компьютерные игры, находясь к компании друзей, чем в одиночку. По другим данным, групповые формы игр характерны только для опрошенных старшей возрастной группы (от 14 до 20 лет); подростки в возрасте от 10 до 13 лет чаще играют в игры в одиночку. В проведенных исследованиях большинство респондентов сообщали, что они гораздо охотнее играют в компании (или играли бы, если бы у них была такая возможность). Подростки из «компьютерной» группы чаще, чем их сверстники из контрольной группы, посещают молодежные центры, дискотеки и спортивные мероприятия, устраиваются на разовую работу курьерами или разносчиками газет. Как показали исследования Шпанхеля, дети, чаще играющие в игры-приставки, более социализированы, чем их неиграющие сверстники.

В исследовании Илга и Маркет группа школьников средних и старших классов была опрошена на предмет предпочтения того или иного увлечения, после чего было сделано сравнение групп юношей и девушек, безусловно, предпочитающих компьютер и имеющих его дома, с группой юношей, которые не упоминали компьютерные игры в качестве хобби. Авторы не нашли различий между «компьютерной» и контрольной группами по таким параметрам, как «удовлетворенность актуальной жизненной ситуацией», «общительность», «эмоциональная лабильность». Группы не различаются также по числу значимых социальных контактов (числу друзей, которое было указано подростками в ходе интервью).

Особого внимания заслуживает пятимесячное лонгитюдное исследование пользователей 9 - 16 лет, которое показало, что введение компьютерных игр в структуру увлечений изменяет предпочтения других видов досуговой активности и их интенсивность лишь на несколько недель. В течение трех месяцев у большинства пользователей восстанавливается прежняя структура хобби.

Относительно степени опасности физических и психических расстройств существует следующий ряд данных: анализ литературы показывает, что в группе юношей и девушек, занимающихся компьютером, не обнаружено серьезных нарушений деятельности или симптомов «компьютерной» зависимости. Имеются лишь данные о переутомлении, болях в ногах (у игроков с компьютерными автоматами), о болях в кистях (от судорожного сжимания джойстика), резах в глазах, общей возбужденности, трудностях с засыпанием. Что касается гипотезы о том, что с возрастом симптомы «компьютерной» зависимости усиливаются, то, по мнению немецких и американских авторов, наблюдается скорее противоположная тенденция.

Изучение когнитивных способностей юношей и девушек, увлекающихся компьютерными играми, показало следующее: у юношей и девушек, проводящих свободное время за компьютером, способность к различению сложных пространственных паттернов значимо выше, чем у их сверстников. «Компьютерная» группа юношей и девушек показала также более обширные знания в области техники и технологии. Другими авторами получены более высокие оценки «компьютерной» группы по факторам «сообразительность», «воображение».

Исследования сферы интересов показывают, что у юношей и девушек, увлекающихся компьютером, получены более низкие показатели интересов в гуманитарной области (музыка, искусство, литература). О сходных результатах сообщает Шпанхель, который обнаружил, что юноши и девушки из «компьютерной» группы меньше читают и мастерят. Кроме того, они больше смотрят видео и телевизор и, как это ни парадоксально, больше занимаются спортом.

Относительно исследования сферы мотивации существует следующая информация: Гибб (Гибб, 2002) с соавторами сравнивали группы редко и часто играющих в компьютерные игры и не нашли значимых различий между ними в отношении мотивации достижения, склонности к риску и уверенности в себе. В другом исследовании были получены более высокие показатели мотивации достижения у юношей и девушек «компьютерной» группы по сравнению с контрольной группой. Первые описывали себя как более целеустремленных («мне очень важно добиться хороших оценок в школе»), а также как имеющих четкую временную перспективу («я достаточно хорошо представляю себе свое будущее»). Кроме того, юноши и девушки, любимым хобби которых являются занятия с компьютером, значимо чаще указывают, что оно будет связано с будущей профессией. Эти факты дают основания полагать, что занятия с компьютером усиливают ожидание успеха и веру юноши и девушки в собственные способности.

В исследовании Фомичевой Ю.В.(Фомичева Ю.В., 1991) с соавторами получены более высокие показатели мотивации достижения и мотивации саморазвития в группе, часто играющих в компьютерные игры, по сравнению с группой неиграющих пользователей. Изучения Я-образа испытуемых показало, что опытные компьютерные игроки отличаются от неопытных более дифференцированным представлением о себе. Видимо, погружение в игровую среду предоставляет юному пользователю широкие возможности для тестирования его способности, что ведет к лучшему осознанию собственных преимуществ и ограничения. Это оказывает положительное влияние на формирование устойчивого Я-образа и помогает становлению личности подростка.

Часто в работах не проводится различия собственно компьютерных игр как времяпрепровождения и других занятий с компьютером. Например, из исследований Илга и Маркет непонятно, отождествляют ли авторы «компьютерные игры» и «занятия с компьютером». В любом случае разведение игровой деятельности, связанной, например, с вычислением, подготовкой текста или изучение компьютерной модели технического устройства, сделал бы исследование более «чистым» с точки зрения методики.

В психологическом аспекте очень важной представляется та социальная ситуация, в которой происходит процесс игры. Так, воздействие компьютерной игры на пользователя будет, вероятно, разным, если он: 1) играет с компьютером в отдельной комнате; 2) пользуется видео-приставкой к телевизору, стоящему, как правило, в общей комнате (зале, гостиной), - то есть взаимодействует в процессе игры с членами семьи; 3) играет с автоматами в игровом зале, где присутствуют другие игроки или случайные зрители.

Под «компьютерными играми» подразумевают широкий класс программ и технических устройств, на которые они установлены.

Классификации компьютерных игр должны учитывать степень сложности игры и ее содержание, то есть, выражаясь научно, те когнитивные и моторные навыки, которых требует игровая деятельность. Создание четкой классификации компьютерных игр по их психологическому содержанию могло бы приблизить к пониманию механизмов воздействия конкретной игры на пользователя.

Классификация компьютерных игр в западной литературе является достаточно размытой в силу большой субъективности критериев, используемых авторами. Практически отсутствует собственно психологическая классификация компьютерных игр, в основе которой лежали бы психологические функции, включенные в процесс игры. Такая классификация позволяет хотя бы в первом приближении оценить степень и качество воздействия компьютерной игры на пользователя. Первая классификация была предложена Шмелевым А.Г.(Шмелев, 1988)

Первый класс стимулирует преимущественно формально логическое, комбинаторное мышление. Второй класс – азартные игры, которые в противовес логическим требуют от игрока интуитивного, иррационального мышления. К нему относятся «компьютерный» покер, игры с тотализатором. Далее Шмелев А.Г. выделяет класс спортивных игр, которые апеллируют к ловкости и проворству игрока, сенсомоторной координации, концентрации внимания («Теннис», «Футбол», «Бильярд»). Сюда же можно было бы отнести игры, которые автор назвал «конвейерными» - «Лови», «Тетрис». От спортивных игр они отличаются лишь материалом (это – абстрактные игры), однако, так же как и спортивные, эти игры требуют ловкости и сенсомоторной координации.

Следующий класс можно объединить в военные игры и игры-единоборства, такие, как «Комбат», «Коммандос», «Карате». Эти игры содержат, как правило, реалистичные картины разрушений, такие игры противопоказаны для лиц с неустойчивой психикой. В то же время при правильном использовании военных игр они могут способствовать развитию эмоциональной устойчивости к неудачам, настойчивости в реализации собственных целей, а также служить в качестве социально приемлемого инструмента разрядки агрессивных импульсов.

Следующий класс игр – игры типа преследование-избегание («Пакман», «Диг-Даг»). Их объединяет включенность в игровой процесс интуитивного компонента мышления в эмоционально-чувствительном восприятии. Игры служат эмоциональной разрядке, которая лишена агрессивности (как в военных играх) и сравнима с ощущением ребенка после игры в обычные «Прятки», «Догонялки».

Авантюрные игры (игры-приключения, или «Аркады») являются неоднородным классом с психологической точки зрения. Здесь выполняется подкласс игр типа «зрительный лабиринт», где игрок видит все игровое поле («Райз-аут», «Инфернал») и игры типа «диарамный лабиринт», где зрительное поле сужено до размеров реального («Лори», «Эден»). «Зрительный лабиринт» требует от игрока преимущественно наглядно-действенного мышления, локомоторных навыков; «диорамный лабиринт», напротив, абстрактного моделирования недостающих элементов зрительного поля, которое протекает с постоянным включением оперативной памяти.

Класс игр-тренажеров («Боинг-747», «Ралли») трудно описать с точки зрения какого-либо доминирующего психического свойства, которое необходимо включено в игровой процесс. Эти свойства прямо зависят от структуры профессиональной деятельности или конкретного профессионального навыка, который развивает игра. Сюда же можно отнести игры управленческо-экономического плана («Бизнес», «Биржа»).

Выводы по I главе

Под «компьютерными играми» подразумевают широкий класс программ и технических устройств, на которые они инсталлированы. Классификация компьютерных игр в западной литературе является достаточно размытой в силу большой субъективности критериев, используемых авторами.

В статьях авторы высказывают мнение, что занятия с компьютером – это своего рода зависимость, которая выражается в таких психопатологических симптомах, как неспособность юношей и девушек переключаться на другие развлечения, чувство мнимого превосходства над окружающими. Отмечается и такая опасность, как оскудение эмоциональной сферы в школьника. Некоторые компьютерные игры провоцируют, по мнению авторов, агрессивное поведение, возвеличивание войн и насилия.

Проблема агрессивности несовершеннолетних и связанных с ней правонарушений имеет в западном обществе широкий резонанс и, видимо, выступает как одна из центральных тем психологических исследований.

Опубликовано большое число работ о влиянии компьютерных игр на формирование агрессивности у детей и подростков, анализ которых позволяет констатировать сильную поляризацию мнений: одни авторы доказывают, что компьютерные игры агрессивного содержания повышают агрессивность пользователей, другие отрицают эту взаимосвязь. По данным исследований, игры с агрессивным содержанием способны стимулировать агрессивность у детей, но только младшего школьного возраста (6-9 лет). Тот же факт получен при изучении влияния на детей телепрограмм и рекламных роликов с элементами насилия.

## Глава II. Организация и методы исследования

### 2.1. Организация исследования

Практическая часть работы состоит из двух основных этапов:

- а) определение независимой, зависимой и внешних переменных;
- б) формирование соответствующих выдвинутому предположению задач исследования;
- в) определение условий исследования, количество выборок и особенностей испытуемых, необходимых для проведения исследования;
- г) выбор и обоснование средств исследования (подходов, методов, методик).

На втором этапе: а) независимая переменная – возраст испытуемых (15 - 17 лет);

- б) зависимая переменная – агрессивность юношей и девушек, увлекающихся и не увлекающихся компьютерными играми, в зависимости от того, сколько времени они проводят за компьютерами.

В данном исследовании необходимо решить следующие задачи:

- 1) организовать две группы – экспериментальную и контрольную:

- а) девушки и юноши 15 - 17 лет, увлекающиеся компьютерными играми (экспериментальная группа 1);

- б) девушки и юноши 15 - 17 лет, не увлекающиеся компьютерными играми (контрольная группа 2).

- 2) исследовать уровень агрессивности девушек и юношей, вошедших в экспериментальную и контрольную группы.

- 3) сопоставить уровень агрессивности юношей и девушек, вошедших в 1-ю, экспериментальную группу, с уровнем агрессивности юношей и девушек, вошедших во 2-ю, контрольную группу; применить статистические критерии.

- 4) дать интерпретацию результатов исследования, соотнести их с выдвинутой гипотезой.

В работе использованы четыре методики: два опросника на определение уровня увлеченности испытуемого компьютерными играми, методика Басса-Дарки, методика диагностики агрессивности (А.Ассингер).

На основании опросников были выделены группы юношей и девушек, увлекающихся и не увлекающихся компьютерными играми.

Они выделяют следующие аспекты:

А: Заинтересованность, увлеченность компьютерными играми;

Б: Влияют ли герои компьютерных игр на поведение человека;

В: Каким играм подростки отдают предпочтение;

Г: Стимулируют ли они агрессивность юношей и девушек.

## 2.2. Методы исследования

Методики исследования:

- 1) Тест А. Ассингера (методика диагностики агрессивности) - позволяет определить, достаточно ли человек корректен в отношениях со своими коллегами, и легко ли им общаться с ним (приложение 4).
  - 3) Тест «Зависимость от компьютерных игр». При помощи данного теста достаточно легко и точно определить, имеются ли у человека зависимость от компьютерных игр. Отвечая «да», можно получить 1 балл, «нет» - соответственно – 0. В итоге баллы необходимо суммировать. Если итоговое количество баллов получили 3 и более, то у отвечающего высока вероятность зависимости от компьютерных игр (приложение 4).
  - 2) Опросник «Басса-Дарки» (диагностика состояния агрессии) (приложение 4). А. Басс и А. Дарки, создавая свой вопросник, дифференцирующий проявления враждебности и агрессии, выделили следующие виды реакций:
    - 1) Физическая агрессия – использование физической силы против другого лица.
    - 2) Косвенная агрессия – агрессия, окольным путем направленная на другое лицо или ни на кого не направленная.
    - 3) Раздражение – готовность к проявлению негативных чувств при малейшем возбуждении (вспыльчивость, грубость).
    - 4) Негативизм – оппозиционная манера в поведении от пассивного сопротивления до активной борьбы против установившихся обычаев и законов.
    - 5) Обида – зависть и ненависть к окружающим за действительные и вымышленные действия.
    - 6) Подозрительность – в диапазоне от недоверия и осторожности по отношению к людям до убеждения в том, что другие люди планируют и приносят вред.
    - 7) Вербальная агрессия – выражение негативных чувств как через форму (крик, визг), так и через содержание словесных ответов (проклятия, угрозы).
    - 8) Чувство вины – выражает возможное убеждение субъекта в том, что он является плохим человеком, что поступает зло, а также ощущаемые им угрызения совести.
- Вопросник состоит из 75 утверждений, на которые испытуемый отвечает «да» или «нет». При составлении вопросника авторы пользовались следующими принципами: вопрос может относиться только к одной форме агрессии; вопросы формулируются таким образом, чтобы в наибольшей степени ослабить влияния общественного одобрения ответа на вопрос. Ответы оцениваются по восьми шкалам, описанным выше. Индекс враждебности включает в себя шкалы 5 и 6, а индекс агрессивности (прямой или мотивационной) включает в себя шкалы 1,3,7.
- Нормой агрессивности является величина ее индекса, равная 21+4, 21-4, а враждебности -6,5-7+3, -6,5-7-3. При этом обращается внимание на возможность достижения определенной величины, показывающей степень проявления агрессивности.

Пользуясь данной методикой, необходимо помнить, что вопросник позволяет оценить агрессивность как свойство личности, и агрессию, как акт поведения.

### Таблица 3

Отношение вопроса к форме агрессии

№

Виды реакций

номера ответов

1.

Физическая агрессия

1, 7, 9, 25, 31, 41, 48, 55, 62, 68.

2.

Косвенная агрессия

2, 10, 18, 26, 49.

3.

Раздражение

3, 11, 19, 27, 35, 43, 50, 57, 66, 69, 72.

4.

Негативизм

4, 12, 20, 28, 36.

5.

Обида

5, 13, 21, 29, 37, 44, 51, 58.

6.

Подозрительность

6, 14, 22, 30, 33, 38, 45, 52, 59, 66, 74, 75.

7.

Вербальная агрессия

7, 15, 23, 31, 46, 53, 60, 71, 73.

8.

Чувство вины

5, 8, 16, 24, 32, 40, 47, 54, 61, 67.

4) Опросник, определяющий уровень увлеченности компьютерными играми (приложение 4).

На первом этапе исследования испытуемым предлагался опросник на определение их степени увлеченности компьютерными играми. В работе был применен метод пассивного контроля зависимой переменной: из общей выборки были отобраны юноши и девушки с высокой и низкой степенью увлеченности компьютерными играми (постоянно проводящие время за компьютерными играми и не играющие в них); испытуемые были включены в две группы: в экспериментальную группу вошли юноши и девушки 15 - 17 лет, увлекающиеся компьютерными играми – всего 8 человек; в контрольную группу вошли юноши и девушки 15 - 17 лет, не увлекающиеся компьютерными играми – всего 8 человек.

2.1. Анализ результатов исследования агрессивности в школьника

Исходя из результатов тестирования, можно сделать вывод, что 4 (6,67%) человека излишне агрессивны и при этом нередко бывают неуравновешенными и чрезмерно жесткими по отношению к другим людям. Они надеются добраться до управленческих «верхов», рассчитывая на собственные методы, и добиться успеха, жертвуя интересами домашних, окружающих.

Поэтому их не удивляет неприязнь сослуживцев, но при малейшей возможности стараются их за это наказать. 6 (10 %) учащихся набрали 35 и менее очков, что означает, что они чрезмерно миролюбивы, что обусловлено недостаточной уверенностью в собственных силах и возможностях. Это, конечно, не значит, что они, как «травинка, гнутся под любым ветерком». Но все же побольше решимости им не помешает.

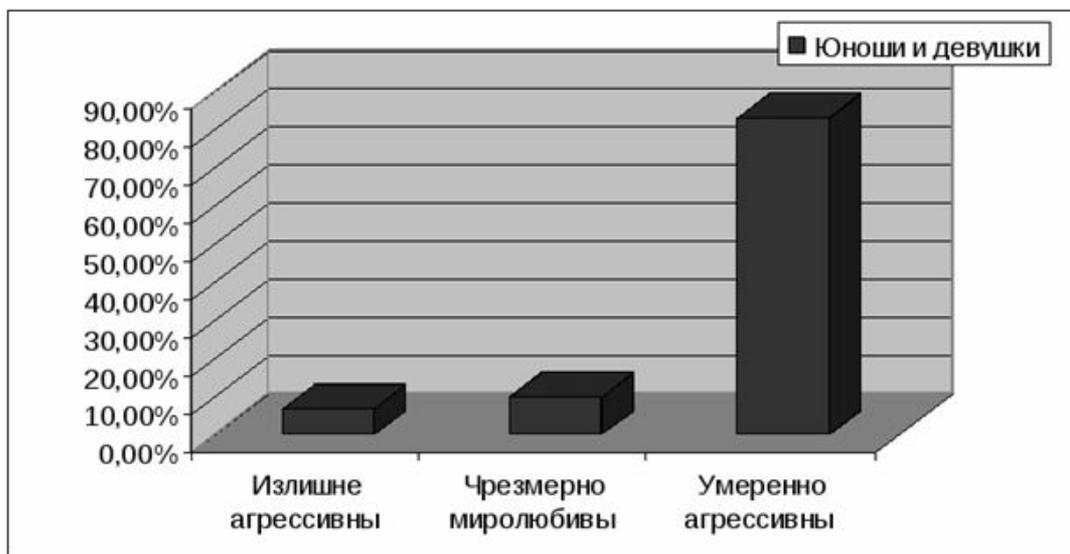


Рис. 3. Процентное соотношение агрессивности юношей и девушек.

50 (83,3 %) человек умеренно агрессивны, но вполне успешно идут по жизни, поскольку в них достаточно здорового честолюбия и самоуверенности.

Эти данные свидетельствуют о том, что в раннем юношеском возрасте основная масса юношей и девушек умеренно агрессивны.

### **3.2. Анализ результатов исследования зависимости юношей и девушек от компьютерных игр**

По результатам первого теста «Зависимость от компьютерных игр» приходим к выводу, что 30 (50 %) человек находятся на стадии заинтересованности; 22 (36,67%) человек – на стадии увлеченности; 6 (10 %) – на стадии зависимости от компьютерных игр; 2 (3,33 %) - на стадии привязанности.

По результатам второго теста «Зависимость от компьютерных игр» приходим к выводу, что у 4 (6,66 %) человек высока вероятность зависимости от компьютерных игр.

### 3.3. Анализ влияния компьютерных игр на проявление агрессивности в школьника

Выборка экспериментальной группы 30 человек, контрольной группы – 30 человек. Выборки определялись по принципу увлекающихся и не увлекающихся компьютерными играми юношей и девушек.

В экспериментальной группе средний показатель физической агрессии по группе – 6,65, косвенной агрессии – 5,33, вербальной агрессии – 8,56. Средний индекс агрессивности – 20,35.

Для сравнения показатели агрессии в группе, не увлекающихся компьютерными играми, незначительно отличаются от показателей экспериментальной группы.

Наибольшее различие имеет место по среднему показателю физической агрессии: в экспериментальной группе – 6,65, в контрольной – 5,43.

Косвенной агрессии соответственно 5,33 и 5,40, по вербальной – 8,56 и 8,50. Индекс общей агрессивности на 1 балл выше в экспериментальной

группе за счет более высокого уровня физической агрессии. На рисунке 4 представлены средние показатели агрессивности по группам.



Рис. 4. Показатели агрессивности в экспериментальной и контрольной группах юношей и девушек

В группу 1 вошли юноши и девушки, часто проводящие время за компьютерными играми (всего 30 человек). В таблице 6 зафиксированы ответы испытуемых, увлекающихся компьютерными играми. Количественный анализ предлагающихся игр представлен в таблице 7.

Все испытуемые, вошедшие в группу 1, среди занятий в свободное время назвали игру в компьютерные игры. Испытуемые юноши и девушки, увлекающиеся компьютерными играми, отмечают, что компьютерные игры вызывают у них такие чувства и переживания, как сосредоточенность, азарт, уверенность, риск, концентрацию, ощущение отдыха, развлечения, интерес, раздражение, желание преодолеть, ощущение силы, готовность действовать, погружение в себя, позволяют отключиться от окружения. Полученные средние значения агрессии по видам представлены на рисунке 1 (приложение 4).

В таблице 8 зафиксированы ответы испытуемых – юношей и девушек, не увлекающихся компьютерными играми. Всего в группу 2 вошли 30 человек.

Все испытуемые, вошедшие в группу 2, либо вообще в жизни не играли в компьютерные игры, либо играли всего лишь несколько раз в жизни. Незначительное количество этих испытуемых отметили, что в свободное время играют в компьютерные игры. Испытуемые, не увлекающиеся компьютерными играми отметили, что компьютерные игры вызывают у них такие чувства и состояния как равнодушие и в редких случаях, - скуку, раздражение, напряженность и непонимание, либо интерес, восторг, волнение, веселье и уверенность в себе. Полученные средние значения агрессии по видам представлены на рисунке 2 (приложение 4).

## Сравнение показателей уровня агрессивности с выбором компьютерных игр.

Определим сначала содержание компьютерных игр наиболее часто предпочитаемых в школьника .

Единственная, имеющаяся на сегодняшний день классификация компьютерных игр, разработанная психологом Шмелевым в 1988 году, явно устарела. С тех пор разработаны и обрели популярность новые виды игр. Опираясь на классификацию Шмелева и добавив, получившие очень большое распространение новые виды игр, разделим игры из таблицы на группы: 1) карточные игры; 2) логические игры; 3) симуляторы; 4) стратегии; 5) Quest (путешествия-бродилки); 6) аркады; 7) 3D-Action (стрелялки); 8) RPG – Roling Plaing Games (ролевые игры) и другие (приложение 2). Разбивка игр по группам приведена в таблице 10.

Таблица 10

Разбивка игр по группам

Группа

Выбрано

Игры

Карточные игры

15

Кинг, Косынка, Solitaire, Hearts, Пасьянсы.

Логические игры

8

Сапер (Minesweeper), Тетрис, Поле.

Симуляторы

9

NFS III, NFS IV, Flanker, FIFA 2000, Теннис, Бильярд, Гонки.

Стратегии

10

Civilization, Противостояние III, Зевс, Age of Empires, Агония власти, Стратегии.

Quest (Бродилки)

3

Ворона, Бродилки.

Аркады

25

Дональд Дак, Дача кота Леопольда, Штирлиц, Commandos, Infernal, Аркады, Зрительный лабиринт.

3D-Action (Стрелялки)

18

Half Life, Quake 3, FreeGell, Unreal, Crime Cities, Диг-Даг, Пакман, X-Files, Стрелялки.

Ролевые игры

7

Fallout, Герои меча и магии VIII, Крестоносцы, Виртуальная реальность.

Другие

7

СТА, Pool Marble, Briver, Superplex, Marble, Психушка.

Как видно из рисунка 4, большинство подростков назвали в качестве любимой игру из группы Аркады, втором месте стоят игры из группы 3D-Action (Стрелялки). Большой популярностью также пользуются Карточные игры и игры из группы Стратегии. Примерно одинаковую распространенность среди юношей и девушек экспериментальной группы имеют игры из серии Симуляторов, Логические игры и Ролевые игры. Самый низкий уровень увлеченности в исследуемой группе имеют игры из группы Quest (Бродилки). Проанализируем связь показателей агрессивности с играми, которые чаще выбирают увлекающиеся играми юноши и девушки. Установлена слабая зависимость от содержания игры и показателем агрессивности. Подростки, предпочитающие игру Штирлиц, имеют более низкие показатели агрессивности в целом и по отдельным ее видам. Выше уровень агрессивности у тех, кто указал игры Hearts, Ворона, Противостояние III, Зевс, Internal.

### Расчет коэффициента корреляции

$$r = \frac{\bar{X}_1 - \bar{Y}_0}{S} * \sqrt{\frac{n_1 * n_0}{n * (n-1)}}$$

$$\bar{X}_0 = 20,125$$

$$\bar{X}_1 = 21,625$$

Из таблицы 13 и таблицы 14 приложения 5 получаем:

$$n1=8$$

$$n0=8$$

$$S = \sqrt{D_x} \quad s = \sqrt{9,014} = 3,00$$

$$r = \frac{21,625 - 20,125}{3} * \sqrt{\frac{8 * 8}{8 * (8-1)}} = 0,5 * \sqrt{\frac{64}{56}} = 0,5 * 1,07 = 0,535$$

$$r = 0,535$$

$$\bar{Z} = \frac{\sum X_0 + \sum Y_1}{n} = \frac{161 + 173}{16} = 20,875$$

$$D_x = S^2 = \frac{\sum (X_i - \bar{Z})^2 + \sum (Y_i - \bar{Z})^2}{n} = \frac{80,32 + 63,9}{16} = 9,014$$

Коэффициент корреляции не мал, значим, то есть корреляция есть.

## Проверка значимости коэффициента корреляции

$H_0$ :  $r=0$  – нулевая гипотеза: коэффициент корреляции 0, то есть нет корреляции.

$H_1$

$$T_{набл} = r_s * \sqrt{\frac{n-2}{1-r_s^2}}$$

$H_1$ :  $r \neq 0$  – конкурирующая гипотеза: коэффициент корреляции отличен от нуля, т.е. есть корреляция.

$r_s$  – вычисленное по экспериментальным данным значение коэффициента корреляции (у нас  $r_s=0,535$ ).

$n$ - объем выборки ( $n=16$ ).

$$T_{набл} = 0,535 * \sqrt{\frac{16-2}{1-(0,535)^2}} = 0,535 * \sqrt{\frac{14}{0,714}} = 2,37$$

По таблице распределения Стьюдента (для двусторонней критической области) по заданному уровню значимости  $\lambda$  ( $\lambda=0,05$ ) и числу степени свободы  $k=n-2$  (у нас  $k=16-2=14$ ) находим критическую точку  $t_{кр}(\lambda, k)$ .

Если  $|T_{наблюдаемое}| \leq t_{кр}(\lambda, k)$  - нет основания отвергнуть нулевую гипотезу, т.е. нет корреляции.

Если  $|T_{наблюдаемое}| > t_{кр}(\lambda, k)$  отвергаем нулевую гипотезу, т.к. есть корреляция

$$t_{кр}(0,05;14)=2,145$$

2,145 < 2,37, т.е. корреляция есть.

Другими словами, полученные данные позволяют утверждать, что увлеченность компьютерными играми влияет на уровень агрессивности юношей и девушек.

### 3.4. Гендерные различия

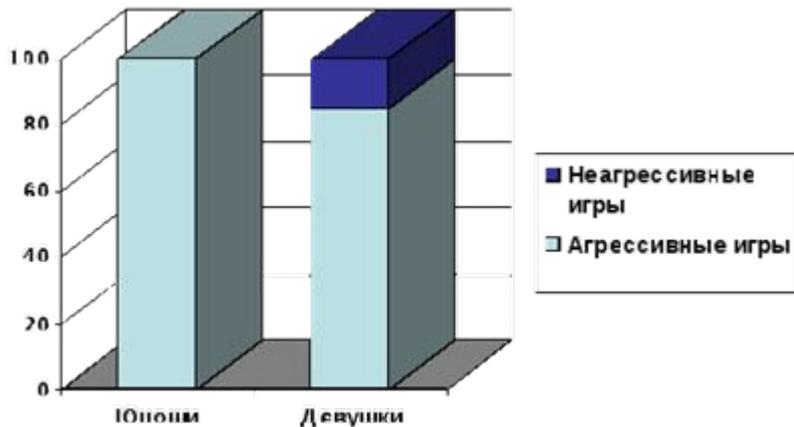
В результате тестирования было выявлено, что 10 человек выбрали агрессивные игры (33,33%), 13 человек (43,33%) – неагрессивные, 7 человек (23,33%) и агрессивные и неагрессивные.

В экспериментальной группе принимало участие 30 человек, из них 17 юношей и 13 девушек.

17 (100%) юношей выбрали агрессивные игры.

2 (15,4%) девушки выбрали агрессивные игры.

11 (84,6%) девушек – неагрессивные игры.



## Рис.5 Гендерный анализ

Критерий  $\phi$ -углового преобразования Фишера.

Критерий предназначен для сопоставления двух выборок по частоте встречаемости интересующего исследователя эффекта. Оценивает достоверность различий между процентными долями двух выборок, в которых зарегистрирован интересующий нас эффект. Суть состоит в переводе процентных долей в величины центрального угла, который измеряется в радианах, по формуле:

$$\phi = 2 * \arcsin(\quad)$$

Ограничения:

если  $n_1=2$ , то  $n_2 \geq 30$ ;

если  $n_1=3$ , то  $n_2 \geq 7$ ;

если  $n_1=4$ , то  $n_2 \geq 5$ ;

при  $n_1, n_2 \geq 5$  возможны любые сопоставления.

Вычисление:

1. определить, что будет в данной задаче эффектом, если данные, измеренные количественно, использовать критерий  $\lambda$  для поиска оптимальной точки разделения.

2. подсчитать, сколько испытуемых в 1 выборке имеют эффект ( $k_1$ ), и перевести в процентную долю по формуле  $p_1 =$  подсчитать, сколько испытуемых во второй выборке имеют эффект ( $k_2$ ), и перевести в процентную долю по формуле:  $p_2 =$

перевести по таблице процентные доли в величины им соответствующих углов.  $\frac{k_1}{n_1} * 100\%$ .  
найти эмпирическое значение по формуле:

$$\phi^* = |\phi_1 - \phi_2|^* \cdot \sqrt{\frac{n_1 * n_2}{n_1 + n_2}}$$

Сопоставить эмпирические значения с критическими, где  $\phi_{0,01}^* = 2,31$ , а  $\phi_{0,05}^* = 1,64$ .

Различия между выборками считаются достоверными, если  $\phi_{эмп}^* \geq \phi_{0,01}^*$ ; не значимыми, если  $\phi_{эмп}^* < \phi_{0,05}^*$ ; достоверными на 5% уровне, если  $\phi_{0,05}^* < \phi_{эмп}^* < \phi_{0,01}^*$ .

Решение: проверим ограничения:

$n_1=19, n_2=19 > 5$ , следовательно применим критерий  $\phi^*$ .

$K_1=17; k_2=2$ .

$P_1=89,5\%; p_2=10,5\%$ .

По таблице «Величины угла  $\phi$  (в радианах) для разных процентных долей:

$\phi = 2 * \arcsin(\quad)$  определяем  $\sqrt{\frac{17 * 2}{17 + 2}} = 2,37$

$\phi_1 = 2,428; \phi_2 = 0,660$ .

$\phi^* = |2,428 - 0,660|^*$

$\phi_{0,01}^* < \phi^*$

Из полученных результатов можно сделать вывод, что различия являются достоверными на 1% уровне значимости.

### 3.5. Психолого-педагогические рекомендации по профилактике агрессивности юношей и девушек

Коррекционная работа по профилактике отклоняющегося поведения в школьника имеет свои особенности. На начальных этапах не показаны групповые формы. Не говоря уже о практически неизбежной отрицательной консолидации юношей и девушек в группе, индивидуальная работа в школьника является более эффективной. С самого начала, параллельно, необходимо начинать работу с семьёй. После диагностики семейных отношений и степени их дисгармоничности должна следовать психокоррекционная работа как индивидуальная, так и групповая. Но основной акцент следует делать на индивидуальной работе с юношей или девушкой. Совершенно неэффективными оказываются общие беседы о необходимости «хорошо себя вести».

Особое место в коррекционной работе следует уделять формированию круга интересов также на основе особенностей его характера и способностей. Необходимо стремиться к максимальному сокращению периода свободного времени в школьника – «времени праздного существования и безделья» за счёт привлечения к положительно формирующим личность занятиям: чтение, самообразование, занятие музыкой, спортом и т.д.

При непродуктивной деятельности в период свободного времени – «ничегонеделанье» – неизбежен скорый возврат в асоциальную компанию и рецидив делинквентности.

Ведите детей в спортивные школы, приучайте дома к ежедневной гимнастике, подсовывайте гантели и эспандеры, железные гири и боксёрские перчатки. Пусть колотят друг друга в мирной драке. Только бы не допустить, чтобы агрессия накапливалась, подобно статическому электричеству. Оно ведь имеет свойство взрываться болезненными разрядами. Исходя из того, что развитие ребёнка осуществляется в деятельности, а юноша и девушка стремится к утверждению себя, своей позиции, как взрослый, среди взрослых, то необходимо обеспечить включение в такую деятельность, которая лежит в сфере интересов взрослых, но в то же время создаёт возможности подростку реализовать и утвердить себя на уровне взрослых.

Д.И. Фельдштейн выделил социально признаваемую и социально одобряемую деятельность. Психологический смысл этой деятельности состоит для юноши или девушки в том, что, участвуя в ней, он фактически приобщается к делам общества, занимает в нём определённое место и удерживает свою новую социальную позицию среди взрослых и сверстников. В процессе этой деятельности признаётся взрослыми, как равноправный член общества. Это создаёт оптимальные условия и для реализации его потребностей. Такая деятельность предоставляет девушке или юноше возможность развития его самосознания, формирует нормы его жизнедеятельности. Но методы и принципы такой деятельности требуют значительной корректировки при включении в неё юношей, отличающихся повышенной агрессивностью. Прежде всего необходима организация системы развёрнутой деятельности, создающей жёсткие условия и определённый порядок действий и постоянный контроль. При условии последовательности, постепенности приобщения агрессивных подростков к различным видам социально признаваемой деятельности – трудовой, спортивной, художественной, организаторской и других, – важно соблюдать принципы общественной оценки, преемственности, чёткого построения этой деятельности.

## Заключение

В нашей работе мы предприняли попытку выявить особенности влияния компьютерных игр на проявление агрессивности. Агрессия – индивидуальное или коллективное поведение, действие, направленное на нанесение физического или психологического вреда, ущерба либо на уничтожение другого человека или группы людей.

Агрессивное поведение – специфическая форма действий человека, характеризующихся демонстрацией превосходства в силе или применением силы по отношению к другому человеку или группе лиц, которым субъект стремится причинить ущерб.

Результаты выполненного нами теоретико-прикладного исследования позволяют сформулировать следующие выводы.

Анализ результатов теста «Зависимость от компьютерных игр» (Чаговец В.В., Ковш Ю.С.) и опросника, определяющего уровень увлеченности компьютерными играми, показал, что большинство испытуемых находятся на стадии заинтересованности и намного меньше на стадии увлеченности компьютерными играми. А лишь небольшой процент юношей и девушек находятся на стадии привязанности и высокой вероятности зависимости от компьютерных игр.

Испытуемые юноши и девушки, увлекающиеся компьютерными играми, отмечают, что компьютерные игры вызывают у них такие чувства и переживания, как сосредоточенность, азарт, уверенность, риск, концентрацию, ощущение отдыха, развлечения, интерес, раздражение, ощущение силы, погружение в себя. Эти данные позволили нам разделить экспериментальную выборку на две группы: экспериментальную (15 человек) – юноши и девушки, увлекающиеся компьютерными играми, и контрольную (15 человек) – юноши и девушки, не увлекающиеся компьютерными играми.

Анализ агрессивных и неагрессивных игр показал, что 34 % юношей и девушек предпочитают играть в агрессивные игры, 43 % - неагрессивные и 23 % - играют и в агрессивные и неагрессивные игры.

Гендерный анализ увлеченностью компьютерными играми показал, что юноши увлекаются агрессивными играми, а девушки – не агрессивными. Данная увлеченность проявляется в излишней агрессивности, неуравновешенности и чрезмерной жесткости по отношению к другим людям (7%) и умеренной агрессивности (83%).

Выявлены различия показателей агрессивности в двух группах респондентов: в экспериментальной группе (респонденты увлекающиеся компьютерными играми) склонны к вербальной агрессии (42%), физической (33%) и косвенной (25%), а респонденты контрольной группы (респонденты не увлекающиеся компьютерными играми) склонны к проявлению вербальной агрессии (45%), физической (27%) и косвенной (28%). То есть юноши и девушки в большинстве случаев выражают негативные чувства через форму (крик, визг) и через содержание словесных ответов (проклятия, угрозы) и намного реже используют физическую силу против другого лица. Компьютерные игры влияют на проявление агрессивности в школьника , что было подтверждено коэффициентом ранговой корреляции Стьюдента на 5% уровне значимости. Таким образом, наша гипотеза нашла свое подтверждение.

Наша работа не исчерпывает описываемые нами проблемы и послужит в будущем основой для более фундаментальных исследований в этом направлении. Следует отметить, что для младших юношей и девушек, склонных к игровой зависимости, компьютерная игра является гиперкомпенсацией внутриличностных проблем, причины которых лежат в области семейных отношений, школьной успеваемости, социальных контактов.

## Список литературы

- Андриенко В.К., Гербеев Ю.В., Невский И.А. Вопросы психического здоровья детей и подростков, 2003. №1. - С.10-16.
- Ардри Тайны поведения человека. – СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2007. – 364 с.
- Арзуманов Ю.Л. О медицинских аспектах игромании. Методы выявления, реабилитации и профилактики. Опыт решения проблем игровой зависимости за рубежом.
- Бандура А. Теория социального научения. – СПб.: Евразия, 2000. – 320 с.
- Басс Формирование поведения человека. - СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2001. – 302 с.
- Беличева С.А. Основы превентивной психологии. – М.:Редакционно-издательский центр Консорциума «Социальное здоровье России», 1994.
- Берковиц Л. Агрессия. Причины, последствия, контроль. – СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2002. – 512 с.
- Бэрон Р., Ричардсон Д. Агрессия. – СПб., 1997. – 122 с.
- Гибб Игры. – СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2002. – 208 с.
- Ги Лефрансуа Теории научного формирования поведения человека. - СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2003. – 278 с.
- Доллард Д. Теории агрессивного поведения. – М.: Политиздат, 1995. – 401с.
- Дудко Т.Н., Котельникова Л.А. Формирование зависимости от азартных игр у молодёжи и лиц зрелого возраста.
- Зильман Агрессия. М.: МЕДпресс-информ, 1996. – 328с.
- Егоров А.Ю. Алкоголизация и алкоголизм в подростково-молодёжной среде: личностные особенности, клинические проявления, половые различия. Вопросы психического здоровья детей и подростков, 2003. №1. - С.10-16.
- Иванов В.Д. Тенденции развития игорного бизнеса. Возможные пути решения проблемы игромании.
- Илга, Маркет Об играх и детях. М.: МЕДпресс-информ, 2005. – 328с.
- Комер Р. Патопсихология поведения, нарушение и патологии психики. – СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2002. – 608 с.
- Краткий психологический словарь. Сост. Л.А. Карпенко, под общей редакцией А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского. – М.: Политиздат, 1985. – 431с.
- Кулаков С.А. Диагностика и психотерапия аддиктивного поведения у подростков. – М.: Смысл, 1998. – 195 с.
- Кун Д. Основы психологии: Все тайны поведения человека. – СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2003. – 864 с.
- Лоренц Кондрат. Агрессия. Издательская фирма «Универс». Перевод на русский язык Г.Ф. Швейника. - Издательская группа «Прогресс», 1994.
- Лукеш Психология подростка. Полное руководство. – СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2007. – 232 с.
- Макаров В.В. Психотерапия нового века. – М.: Академический проспект, 2001 – 496с.
- Менделевич В.Д. Наркозависимость и коморбидные расстройства поведения(психологические и психопатологические аспекты). – М.: МЕДпресс-информ, 2003. – 328с.
- Меньшиков В.Ю. Психологическое консультирование. Работа с кризисами и проблемными ситуациями. – М.: Смысл, 2002. – 182 с.
- Мещеряков Б., Зинченко В. Большой психологический словарь. – СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2003. – 672 с.
- Моторин В. Дети и компьютер// Воспитание школьников. - №7. – 2007.

- Мырина И.В., Юричка Ю.И. Лудомания: проявление, причины, профилактика, лечение: Учебно-методические рекомендации. – Бирск: БГСПА – 2008. – 43 с.
- Наумчик В.Н., Паздников М.А. Социальная педагогика: Проблема трудных детей. – Минск, 2005.
- Немов Р.С. Психология. В 2 кн. Кн. 2. Психология образования. – М.: Просвещение: Владос, 1994. – 496 с.
- Общая психодиагностика. Под ред. А.А. Бодалева, В.В. Столина. – М.: Изд-во Московского ун-та, 1987. – 303 с.
- Панченко Л.Ф. О медицинских аспектах игромании. Методы выявления, реабилитации и профилактики.
- Паренс Г. Агрессия наших детей. М, 1997. – 115 с.
- Пере М., Бауман У. Клиническая психология. – СПб.: Питер, 2003. – 312 с.
- Практическая психология образования. Под ред. И.В. Дубровиной М.: ТЦ «Сфера», 1997. – 528 с.
- Раен А.А. Психология подростка. Полное руководство. – СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2003. – 432 с.
- Ремшмидт Х. Подростковый и юношеский возраст: Проблемы становления личности. Перев. с нем. – М.: Мир, 1994. – 320 с.
- Рогов Е.И. Настольная книга практического психолога в образовании: Учебное пособие. – М.: Владос, 1995. – 529 с.
- Семенюк Л.М. Отношения. – СПб.: Питер, 2003. – 304 с.
- Сидоренко Е.В. Методы математической обработки данных в психологии. Санкт-Петербург: Социально-психологический центр, 1996. – 352 с.
- Сидорова А. Влияние компьютерных игр на поведение подростков // Восп. шк-ков. - №8. – 2000.
- Федоров А.В. школьники и компьютерные игры с «экраным насилием» // Педагогика. - №6. – 2004.
- Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляторы увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. Сер.14. Психология. 1991/3. - С.27-39.
- Фрейд З. Введение в психоанализ. Лекции. Издательство: Азбука-классика. 2006. – 480с.
- Функ Игры. Подростки. – М.: Мир, 2004. – 120 с.
- Холмс Д. Аномальная психология. – СПб.: Питер, 2003. – 304 с.
- Хрестоматия по возрастной психологии. Сост. Семенюк Л.М. Под ред. Д.И. Фельдштейна. – Издпние 2-е, 1996.
- Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследования // Психологический журнал, 1999. том 20, с.86-94.
- Шмелев А. Мир поправимых ошибок. Вычислительная техника и ее применение. Компьютерные игры. – 1988, № 3.
- А. Г. Шмелев и коллектив. Основы психодиагностики- Учебное пособие для студентов педвузов. — Москва, Ростов-на-Дону: «Феникс», 1996. — 544 с
- Шпанхель Влияние компьютерных игр на поведение подростков // Восп. шк-ков. - №8. – 2000.
- Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Юнити, 1995. – 122 с.
- Юричка Ю.И., Юричка А.Ю. Девиантология: конфликты, агрессия, наркология, лудомания, правонарушения. – М., 2005.
- Юричка Ю.И., Мырина И.В. Формирование ЗОЖ несовершеннолетних. – М. – Уфа, 2008.
- Якушина Е.В. Подростки в Интернете: специфика информационного взаимодействия // Педагогика. - №4. – 2001.
- Ястребцева Е.М. Особенности образовательного Интернета в зарубежных странах и России. // Педагогика. - №9. – 2000.

- Моторин В. Дети и компьютер // Воспитание школьников. - №7. – 2007.
- Мымрина И.В., Юричка Ю.И. Лудомания: проявление, причины, профилактика, лечение: Учебно-методические рекомендации. – Бирск: БГСПА – 2008. – 43 с.
- Наумчик В.Н., Паздников М.А. Социальная педагогика: Проблема трудных детей. – Минск, 2005.
- Немов Р.С. Психология. В 2 кн. Кн. 2. Психология образования. – М.: Просвещение: Владос, 1994. – 496 с.
- Общая психодиагностика. Под ред. А.А. Бодалева, В.В. Столина. – М.: Изд-во Московского ун-та, 1987. – 303 с.
- Панченко Л.Ф. О медицинских аспектах игромании. Методы выявления, реабилитации и профилактики.
- Паренс Г. Агрессия наших детей. М, 1997. – 115 с.
- Пере М., Бауман У. Клиническая психология. – СПб.: Питер, 2003. – 312 с.
- Практическая психология образования. Под ред. И.В. Дубровиной М.: ТЦ «Сфера», 1997. – 528 с.
- Раен А.А. Психология подростка. Полное руководство. – СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2003. – 432 с.
- Ремшмидт Х. Подростковый и юношеский возраст: Проблемы становления личности. Перев. с нем. – М.: Мир, 1994. – 320 с.
- Рогов Е.И. Настольная книга практического психолога в образовании: Учебное пособие. – М.: Владос, 1995. – 529 с.
- Семенюк Л.М. Отношения. – СПб.: Питер, 2003. – 304 с.
- Сидоренко Е.В. Методы математической обработки данных в психологии. Санкт-Петербург: Социально-психологический центр, 1996. – 352 с.
- Сидорова А. Влияние компьютерных игр на поведение подростков // Восп. шк-ков. - №8. – 2000.
- Федоров А.В. школьники и компьютерные игры с «экраным насилием» // Педагогика. - №6. – 2004.
- Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляторы увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. Сер.14. Психология. 1991./3. - С.27-39.
- Фрейд З. Введение в психоанализ. Лекции. Издательство: Азбука-классика. 2006. – 480с.
- Функ Игры. Подростки. – М.: Мир, 2004. – 120 с.
- Холмс Д. Аномальная психология. – СПб.: Питер, 2003. – 304 с.
- Хрестоматия по возрастной психологии. Сост. Семенюк Л.М. Под ред. Д.И. Фельдштейна. – Издпние 2-е, 1996.
- Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследования // Психологический журнал, 1999. том 20, с.86-94.
- Шмелев А. Мир поправимых ошибок. Вычислительная техника и ее применение. Компьютерные игры. – 1988, № 3.
- А. Г. Шмелев и коллектив. Основы психодиагностики- Учебное пособие для студентов педвузов. — Москва, Ростов-на-Дону: «Феникс», 1996. — 544 с
- Шпанхель Влияние компьютерных игр на поведение подростков // Восп. шк-ков. - №8. – 2000.
- Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Юнити, 1995. – 122 с.
- Юричка Ю.И., Юричка А.Ю. Девиантология: конфликты, агрессия, наркология, лудомания, правонарушения. – М., 2005.
- Юричка Ю.И., Мымрина И.В. Формирование ЗОЖ несовершеннолетних. – М. – Уфа, 2008.
- Якушина Е.В. Подростки в Интернете: специфика информационного взаимодействия // Педагогика. - №4. – 2001.
- Ястребцева Е.М. Особенности образовательного Интернета в зарубежных странах и России. // Педагогика. - №9. – 2000.