

АНАЛИЗ ВЛИЯНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА АГРЕССИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ПОДРОСТКОВ

Першина К.В.

*Першина Кристина Владимировна - студент,
факультет педагогики, психологии и социальных наук,
Пензенский государственный университет, г. Пенза*

Аннотация: в данной статье анализируются психологические факторы влияния компьютерных игр на агрессивность подростков. Эта проблема имеет большой резонанс, так как несовершеннолетним с завышенным уровнем агрессии трудно выстраивать взаимоотношения с другими людьми, контролировать свои эмоции, прогнозировать последствия своих действий. В ходе исследования были применены скрининговая диагностика компьютерной зависимости подростков по методике Л.Н. Юрьевой, Б.Ю. Большот и тест-опросник А. Басса – А. Дарки для диагностики агрессивных и враждебных реакций несовершеннолетних. Результаты исследования расширили представления о влиянии виртуальных игр на психическое состояние подростков.

Ключевые слова: компьютерные игры, подростковый возраст, агрессивное поведение, враждебность, игровая зависимость.

УДК.740.159.9

Подростковый возраст — это значимый период развития человека. В возрасте от 11-12 до 15 лет происходит не только интенсивное физическое и физиологическое развитие детей, но и перестраивается их мышление, приобретает новые формы внимание, восприятие становится избирательным (подростки зачастую слышат и видят только то, что им интересно), изменяются приемы запоминания. Происходят эмоционально-чувственные изменения. Появляются желание казаться взрослым, тяготение к независимости и самостоятельности. Это возраст стремления к активным действиям, к познанию чего-то нового. Это возраст исканий, интенсивного становления личности, формирования ее моральных и нравственно-волевых качеств, мировоззрения. Поэтому так важно в данный период обратить внимание на факторы, оказывающее сильное влияние на этические нормы поведения подростка. К таким факторам относятся воспитание, социальное окружение ребенка и род его занятий. Благоприятные условия формирования личности подростка способствуют позитивному развитию морально-нравственных качеств подростка, а негативные разрушают их.

Отрицательное влияние на развитие подростка оказывает увлечение компьютерными играми, которое является болезнью XXI века подобно зависимости от алкоголя, курения или наркомании. Одержимость гаджетами свойственна детям подросткового возраста. Как показывает статистика, наиболее склонны к игровой зависимости именно подростки, в особенности мальчики. Повлиять на пристрастие ребенка к виртуальному миру могут такие факторы, как трудности или нехватка общения со сверстниками, дефицит внимания со стороны родителей, неуверенность в своих силах, которые накладываются на нестабильный гормональный фон подростка. Подросток старается убежать из этого реального мира в другой, выдуманный.

У ребенка с игровой зависимостью начинаются проблемы в реальной жизни. Заменяя настоящий мир, электронные устройства влияют на его саморазвитие, не оставляя времени на учебу, помощь по дому, чтение книг, которые являются воспитателями души. Подростку становится труднее находить общий язык с другими людьми, наблюдается сильнейшая деградация и дезадаптация личности, недоразвитость нравственно-моральных представлений, повышенная внушаемость и подражательность.

Виртуальный мир, в который погружаются подростки, полон насилия, убийств, жестокости. Поэтому разрешая детям играть в компьютерные игры, необходимо понимать, куда приведет этот электронный мир. Станет ли он школой агрессии или будет школой гуманистического отношения к миру.

Многие педагоги и психологи отмечают, что подростки, увлекающиеся компьютерными играми, становятся более раздраженными, агрессивными, безразличными к учебе, в них развиваются отрицательные качества.

Если обратить внимание на тематику имеющиеся на рынке видеоигр, то можно увидеть, что большинство из них имеют военный, криминальный, фантастический (с героями-мутантами, зомби) и спортивный (часто сопряженный с агрессивным вождением) сюжеты.

Многу был проведен анализ тем интерактивных игр, находящихся в свободном доступе в сети «Интернет» в топе 100 лучших по скачиванию с порталов. По полученным данным только 10% (10 из 100) компьютерных игр не содержат сцен убийств, насилия, драк разных степеней жестокости, совершения преступлений, преследований со стороны мутантов, катастроф.

Конечно, такие игры плохо влияют на психику подростков, которая характеризуется эмоциональной неустойчивостью и резкими колебаниями настроения. Жестокость и агрессия в большинстве

компьютерных игр являются нормой поведения. А подростки зачастую отождествляют себя с игровыми персонажами, в том числе жестоких игр. Психике подростка свойственна реакция имитации, подражания внешним признакам взрослости, копирования поведения. Поэтому в реальном мире они стремятся выглядеть такими же «крутыми», как и в игре. К тому же детям подросткового возраста свойственны желание возвыситься над другими, испытать новые ощущения, стремление к приключениям, рискованным действиям, так называемый «доминант романтики».

Подростки могут сделать неверный вывод о том, что агрессивные действия, демонстрируемые в компьютерных играх, являются приемлемым средством достижения жизненных целей и средством разрешения конфликтов. Постепенно в их сознании стирается грань между виртуальным и реальным миром, между добром и злом. Поэтому может появиться стремление к разрушению, склонность к асоциальному поведению, к совершению преступлений. Жестокие игры, в которых человек «убивает» объект своей неприязни, помогают преодолеть психологический барьер на пути убийства в реальной жизни.

На это указывает и американский военный психолог Дейв Гроссман, проводя аналогию между тренажерами для стрельбы в виде человеческих фигур, которые приучают профессиональных военных к убийству, и жестокими компьютерными играми, способствующими преодолению у подростков свойственного здоровым людям биологического барьера к совершению убийств. Д. Гроссман считает, что компьютерные игры прививают подросткам «вкус и навык к убийству». В качестве доказательства он приводит примеры из еженедельных новостей США, где школьники с устрашающим постоянством хладнокровно расстреливают своих одноклассников, учителей и просто людей, которые когда-то их рассердили. [2].

Конечно, неверно говорить, что компьютерные игры всех без исключения подростков делают потенциальными маньяками-убийцами. Свою роль может сыграть подростковый эгоцентризм, связанный с особенностями интеллекта детей подросткового возраста и их аффективной сферы. У подростков часто возникает иллюзия, что не только он сам, но и другие люди непрерывно оценивают его поведение. Это так называемый феномен «воображаемой аудитории». Подростки безосновательно воспринимают многие обстоятельства как угрожающие им, заранее настроены на негативное восприятие себя со стороны окружающих, не расценивают собственную агрессию как враждебное поведение. Психологическая напряженность, которая сопровождает формирование личности подростка, зависит также и от его социального окружения, от духовной атмосферы общества, в котором он живет. Поэтому компьютерные игры не могут считаться единственной причиной совершения подростками преступлений.

Но все же чрезмерная увлеченность жестокими играми в виртуальной реальности может оказать отрицательное воздействие на столь еще неустойчивую, незрелую психику подростка, которой и без того свойственна нервозность, делая его еще более агрессивным и раздражительным. А если до начала игровой практики подросток обладал такими личными качествами как чрезмерные обидчивость и самолюбие, пониженный порог фрустрации, негативизм, то в сочетании с ними жестокие игры могут породить большие негативные последствия, в том числе «подтолкнуть» к совершению преступления.

Игры с сюжетами войн, катастроф, побегам от зомби, в которые играют подростки, влияют на их сознание и могут привести к развитию у них культа насилия, возникновению разных фобий, нарушению сна, неврозам. Личные отрицательные качества подростка, выработанные в процессе игровой практики, определяют его готовность к агрессии и жестокости, которые могут проявиться при наличии соответствующих благоприятных для этого условий обстоятельств, выступающих катализаторами.

Предполагая, что компьютерные игры оказывают влияние на необоснованное агрессивное поведение детей в подростковом возрасте, я провела исследование, в котором использовала тест-опросник А. Басса – А. Дарки для выявления агрессивных и враждебных реакций подростков и скрининговую диагностику компьютерной зависимости по методике Л.Н. Юрьевой, Б.Ю. Больбот.

Базу исследования составили 59 мальчиков в возрасте от 12 до 15 лет – учащихся общеобразовательных средних школ Пензенской области.

По способу скрининговой диагностики компьютерной зависимости Юрьевой Л.Н., Больбот Т.Ю. было выявлено, что у 21 подростка риск развития интернет-зависимости равен нулю, 27 детей находятся на стадии увлечения, «прилипания» к зависимости, у остальных 11 человек была обнаружена первая стадия игровой зависимости.

Для диагностики агрессивных и враждебных реакций подростков я использовала опросник Басса – Дарки, разделив исследуемых на 2 группы – у кого нет игровой зависимости и тех, кто находится на стадии увлечения и первой стадии интернет-зависимости. Причем в ходе беседы с подростками второй группы было установлено, что пребывание в Интернете у них в основном ограничивается компьютерными играми, среди которых были названы боевики жанра action, военные игры, так называемые «стрелялки», симуляторы реальной жизни. Результаты исследования представлены на рис. 1.



Рис. 1. Показатели уровня агрессивности в баллах по опроснику А. Басса - А. Дарки

Анализ полученных данных указывает на то, что у подростков, наиболее склонных к игровой зависимости в большей степени присутствует подозрительность, негативизм, также у них была обнаружена более высокая склонность к агрессии. Средний индекс агрессивных реакций у этих детей составил 21,82 балла против 14,02 балла, набранных подростками, редко играющими в компьютерные игры. Средний индекс враждебности подростков, увлекающихся компьютерными играми составил 10,94 балла, что на 1,09 балла выше, чем у детей, не имеющих компьютерной зависимости (9,85 балла). Показатель чувства вины оказался на 2,09 балла больше у подростков, не играющих в компьютерные игры, и составил 6,19 балла. Это указывает на более критичное отношение этой группы исследуемых к себе и своим поступкам. Напротив, чувство вины проявляется слабее у подростков второй группы, которые не склонны брать на себя ответственность за совершенные ошибки.

Таким образом, наше предположение о том, что компьютерные игры являются одним из факторов, влияющих на агрессивное поведение подростков, подтвердилось. Уровень физической, вербальной и косвенной агрессии детей, играющих в компьютерные игры, возмущающие войны и насилие, выше соответствующих уровней ребят, не проводящих большое количество времени в виртуальном игровом мире.

Поэтому близким и родным подростков необходимо обращать внимание на степень их погружения в виртуальный мир и специфику игр. По ним формируется мировоззрение ребенка, его философия. Необходимо ограждать несовершеннолетних от игр, которые могут спровоцировать их необоснованное агрессивное поведение, заменяя их другими, более нейтральными. Негатив, полученный в виртуальном мире, можно и нужно компенсировать хорошей книгой или фильмом, которые научат добру, милосердию, отзывчивости, недопустимости убийства людей, покажут все ужасы войны и ее последствия, заложат фундамент нравственности подростка.

Список литературы

1. Юрьева Л.Н., Больбо Т.Ю. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, лечение и профилактика. Днепропетровск: «Пороги», 2006. 196 с.
2. Гроссман Д. Их можно научить убивать. // На стороне подростка, 2003. № 5.
3. Хван А.А., Зайцев Ю.А., Кузнецова Ю.А. Стандартизация опросника А. Басса и А. Дарки. / Психологическая диагностика, 2008. № 1. С. 35-58.