

Сазонова Виктория Андреевна

студентка

Научный руководитель

Яковлева Анастасия Вячеславовна

ассистент

ФГБОУ ВО «Тульский государственный
педагогический университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

ВЗАИМОСВЯЗЬ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ И УРОВНЯ АГРЕССИВНОСТИ СТАРШЕКЛАССНИКОВ

***Аннотация:** в статье рассмотрены теоретические аспекты изучения игровой компьютерной зависимости и связанные с ней проблемы агрессивного поведения подростков. Термин «конструирование миров» помогает осознать, как игроки интенсивно вовлекаются в виртуальные миры, создавая свои собственные образы и сценарии. Эта способность в игре может проявляться как в позитивном, так и в негативном аспектах, что определяется содержанием игрового процесса и уровнем самоконтроля игроков. Наблюдения указывают на то, что излишнее пристрастие к компьютерным играм может привести к интернет-зависимости, которая, в свою очередь, связана с различными формами девиантного поведения, включая агрессию. Исследование влияния компьютерных игр на агрессивность подростков остается актуальным и многогранным вопросом, требующим всестороннего анализа и целенаправленного подхода к воспитанию и образованию.*

***Ключевые слова:** игровая компьютерная зависимость, агрессивность, подростковый возраст, аддикция.*

Развитие индустрии компьютерных игр поставило новые вопросы в психологии, связанные с её влиянием на развитие детей и подростков. Несмотря на то, что игра признаётся лучшей средой для обучения различным навыкам, компьютерные игры представляют собой не просто деятельность, а процесс

конструирования мира. Термин «конструирование миров» был введен советским и российским педагогом и психологом А.Г. Асмоловым и обозначает создание образа мира в сознании человека. Популярность компьютерных игр как развлечения, охватывающая преимущественно детей и подростков, обусловлена возрастными особенностями психики, такими как нестабильность эмоциональной сферы и недостаточный волевой контроль. Многие игры представляют собой серьезную угрозу для психического здоровья как детей, так и взрослых.

Существует проблема современного общества, которую нельзя оставлять без внимания. Виртуальная реальность, в которую погружаются молодые люди, насыщена насилием, убийствами и жестокостью. Таким образом, позволяя детям погружаться в жестокий мир игр, важно осознавать, к каким последствиям может привести это электронное пространство. Также к числу настораживающих факторов следует отнести рост подростковой преступности, приводящей к серьезным телесным повреждениям и летальным исходам. Увеличилось количество случаев групповых драк и насильственных действий среди молодежи, отличающихся особой жестокостью, где наблюдаются повторения агрессивных сценариев, свойственных компьютерным играм.

Основное внимание учёных уделяется выявлению, предотвращению развития агрессивного поведения. Проблема агрессии и агрессивного поведения личности изучалась отечественными и зарубежными психологами на разных этапах онтогенеза. Сторонники гипотезы о проблемах агрессии и негативном воздействии компьютерных игр на подростков полагают, что такие игры могут способствовать развитию агрессивного поведения. В частности, они сравнивают их с «стимуляторами убийства» (Д. Баха, Д. Томпсон, Д. Гроссмайер, Д. Карнели). Американский психолог Д. Гроссман высказывает мнение, что открытая продажа игр с элементами насилия подобна военному обучению солдат, способствуя привыканию к насилию. Исследования Д. Корнелла подтверждают эту гипотезу, демонстрируя связь между игрой и увеличением агрессивных мыслей, эмоций и поступков у подростков [4]. В современной российской психологии уделяется пристальное внимание исследованию проблем зависимости. А.Е. Войскунский

внес значительный вклад в изучение этой проблематики, предложив собственные критерии для определения зависимости. В.Д. Менделевич выделил различные типы личностей, склонных к интернет-зависимости. Ш. Текл провела исследование, посвященное стадиям освоения компьютеров детьми и подростками. Она также обратила внимание на важность «контроля» над компьютером для многих испытуемых. Т. Такер разработал тест, предназначенный для выявления компьютерной зависимости у детей и подростков. Выявить агрессивность возможно благодаря методикам «Тест руки» Э. Вагнера, «Опросник диагностики показателей и форм агрессии» А. Басса и Э. Дарки, «Личностная агрессивность и конфликтность» Е.П. Ильина, П.А. Ковалёва и т. д. [2].

Исследование причин агрессивного поведения у подростков приводит к предположению о возможной связи такого поведения с чрезмерным увлечением компьютерными играми. Для минимизации проявлений агрессии и неконтролируемого поведения целесообразно внедрение образовательных стратегий.

Эти стратегии должны быть направлены на:

- развитие у подростков с агрессивными наклонностями ключевых социальных навыков;
- обучение конструктивным методам поведения в конфликтных ситуациях;
- постепенное и целенаправленное преодоление компьютерной зависимости;
- улучшение внутрисемейных отношений.

Зависимость от Интернета может проявляться в различных формах и иметь серьезные последствия. К её признакам относятся неспособность и нежелание прерывать работу в сети, а также раздражительность и беспокойство при вынужденных перерывах. В такие моменты у зависимых людей могут возникать навязчивые мысли о возвращении к онлайн-деятельности. Они стремятся проводить в сети всё своё свободное время, не планируя и не контролируя продолжительность сеансов. Кроме того, они склонны скрывать от близких реальную степень своей интернет-зависимости. В результате этой зависимости страдают повседневные обязанности, учёба, социальные связи и карьера. Для некоторых подростков

Интернет становится способом ухода от негативных эмоций, таких как чувство вины, беспомощность, тревога или депрессия [5].

Значительное беспокойство у населения вызывает статистика самоубийств среди подростков, совершенных под влиянием деструктивных сайтов и видеоигр, пропагандирующих данную тематику. Выявить статистику возможно с помощью различных исследований, например, взаимосвязи интернет-зависимости и суицидальных проявлений, в которое входит методика интернет-зависимости Кимберли-Янг и методика определения суицидальных проявлений Т.Н. Разуваевой. Изменения психоэмоционального состояния, происходящие у ребёнка из-за игровых зависимостей, могут подтолкнуть его на суицидальные мысли. Оставшись один на один с игрой, зависимые переживают все свои трудности самостоятельно, что приводит к эмоциональной нестабильности и решением покончить жизнь самоубийством [3].

В дополнение к усовершенствованию методов борьбы с традиционными видами зависимости, такими как наркотическая, алкогольная и табачная, наблюдается явная тенденция к расширению понимания зависимости в целом. Среди всех форм зависимости наиболее сильной является психологическая. Когда человек исчерпал свои силы в борьбе с проблемой, ему может показаться, что единственным выходом является бегство от нее, уход от реальности. Именно так люди попадают в ловушку наркотиков или алкоголя. Компьютерные игры не менее опасны: школьник, увлеченный виртуальными мирами, может утратить базовые инстинкты, связанные с пространством и временем, жизнью и смертью. Важные навыки общения с людьми отходят на второй план, теряя свою актуальность в жизни человека, который находит в игре чувство силы, возможность геройства, а при условии провала – шанс переиграть трудные ситуации. Чем больше времени играющий проводит за компьютером, тем сильнее становится зависимость. Эмоции, связанные с виртуальными персонажами, переживаются как личные, а выброс адреналина, своего рода наркотик, стимулирует участки мозга, отвечающие за чувство удовольствия.

Несмотря на определённый прогресс, проблема компьютерной игровой зависимости и вопросы её профилактики и лечения до сих пор не имеют

исчерпывающего решения. Это обусловлено стремительным развитием интернет-технологий и рынка компьютерных игр, которые предъявляют к человеку и обществу новые вызовы. Лечение компьютерной зависимости представляет собой сложную задачу, требующую междисциплинарного подхода и сотрудничества экспертов множественных медицинских областей. Одним из важнейших аспектов терапии является социальная реадaptация пациента, которая может быть успешно реализована лишь при тесном сотрудничестве с квалифицированными специалистами в области психологии и психотерапии. Нередко компьютерная зависимость у детей и подростков развивается на фоне недостаточной самооценки и ограниченных возможностей для самовыражения и развития. В таких ситуациях родителям важно оказать поддержку ребёнку и помочь ему найти конструктивные пути решения возникших проблем. Игровая компьютерная зависимость признаётся современными исследователями как новая форма аддиктивного поведения. В частности, Е.В. Змановская и А.Г. Шмелёв определяют её как аутодеструктивное поведение, представляющее угрозу целостности и развитию личности подростка, вызывающее существенные изменения в его самооценке и самосознании [1].

Подводя итоги, мы приходим к выводу о том, что компьютерные игры с агрессивным содержанием способствуют усилению агрессивных черт личности. Подростки, как более восприимчивые, часто воспроизводят на практике физическую агрессию, проявляют настойчивость и склонность к подражанию агрессивному поведению окружающих. Все, что они видят на экране, т. е. образы, демонстрирующие необходимость доминирования и превосходства над другими, они начинают воспринимать как норму и воплощать в реальную жизнь. Таким образом, фантазии постепенно начинают доминировать над реальностью. Компьютерная зависимость может являться одним из факторов, влияющих на агрессивность подростков.

Список литературы

1. Борытко Н.М. Досуг в пространстве воспитания / Н.М. Борытко // Вне-школьник. – 2002. – №6. – С. 15–22.
2. Войскунский А.Е. Актуальные проблемы зависимости от Интернета / А.Е. Войскунский // Психологический журнал. – 2004. – Т. 25. №1. – С. 90–100. – EDN NKNCUY
3. Голубева Г.Ф. Связь индивидуально -психологических особенностей со склонностями к суицидальному поведению старшеклассников / Г.Ф. Голубева, Е.М. Фещенко// Alma mater (Вестник высшей школы). – 2022. – №4. – С. 55–61. – DOI 10.20339/AM.04-22.055. – EDN CFTTTD
4. Жмуров Д.В. Компьютерные игры и подростковая агрессия / Д.В. Жму-ров // Домашний ПК. – 2003. – №5. – С. 3–15.
5. Сидорова А. Влияние компьютерных игр на поведение подростков / А. Сидорова // Воспитание школьников. – 2007. – №7. – С. 61–62.