

Вельтер Анастасия Дмитриевна

студентка

ЧОУ ВО «Казанский инновационный университет

им. В.Г. Тимирязова (ИЭУП)»

г. Казань, Республика Татарстан

ИГРОВАЯ АГРЕССИЯ: ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ПОВЕДЕНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ПОДРОСТКОВ

***Аннотация:** статья посвящена изучению влияния цифровых игровых платформ на склонность подростков к агрессивным проявлениям. Анализируются факторы, способствующие развитию деструктивного поведения, ассоциированного с интенсивным погружением в виртуальные игровые миры. Было проведено сопоставительное исследование уровня агрессии среди группы активных пользователей компьютерных игр и контрольной группы учащихся, не проявляющих интереса к подобным развлечениям. Результаты выявили статистически существенные отличия в показателях агрессивности и уровня тревожности. Сделаны выводы о значимости родительского надзора и возрастных особенностей восприятия подростками игровой среды.*

***Ключевые слова:** агрессивность, подростковый возраст, компьютерные игры, психодиагностика, психология воспитания.*

Актуальность исследования.

Проблема деструктивного поведения среди подростков приобретает все большую остроту в современном социуме. Стремительное развитие цифровых технологий стимулирует рост популярности компьютерных игр, многие из которых включают в себя сцены насилия и жестокости. Вопрос о воздействии подобного игрового опыта на психоэмоциональную сферу детей и подростков остается предметом оживленных научных дебатов и вызывает серьезную обеспокоенность как у родителей, так и у педагогов.

Обзор научной литературы.

Современные исследования указывают на наличие корреляции между продолжительностью участия в играх с элементами насилия и уровнем агрессии у подростков. Тем не менее, отсутствуют исчерпывающие доказательства причинно-следственных связей, поскольку многие исследователи подчеркивают роль индивидуальных особенностей ребенка, социального положения семьи и личностных черт. Среди зарубежных ученых значительный вклад внесли Krahe B., Anderson C.A., Bushman B.J., Bartsch A., Finkenauer C., Ewoldsen D.R., которые акцентируют внимание на необходимости комплексного анализа факторов, формирующих игровую агрессию.

Однако большинство отечественных работ фокусируются лишь на частичном изучении отдельных аспектов влияния игр на детскую психику, оставляя открытым вопрос о необходимости целостного подхода к диагностике и превенции проявлений агрессии.

Цель исследования.

Основная цель данного исследования заключается в определении специфики проявления агрессивности у подростков, активно вовлеченных в компьютерные игры с элементами насилия, и установлении закономерностей, лежащих в основе ее формирования [6].

Задачи исследования.

1. Оценить уровень агрессивности и тревожности у участников как экспериментальной, так и контрольной групп.
2. Выявить взаимосвязь между частотой игровых сессий и показателями агрессии.
3. Определить потенциал превентивных мер против агрессивного поведения через образовательные стратегии и семейное взаимодействие.

Методы исследования.

Для достижения поставленных целей были применены анкетирование, тестирование и интервьюирование учащихся средней школы. Использовались методики диагностики агрессивности Басса-Дарки и Спилбергера-Ханина. Эмпирическое исследование проводилось на выборке из 100 подростков, включая

50 испытуемых из экспериментальной группы (частые игроки) и 50 из контрольной группы (редко играющие).

Гипотеза исследования.

Предполагается, что регулярное участие в компьютерных играх с высоким содержанием насилия повышает риск возникновения агрессивного поведения у

Описание исследования

Характеристика участников.

В исследовании приняли участие две группы подростков школьного возраста (13–16 лет). Экспериментальная группа была сформирована из игроков, проводящих за играми не менее двух часов ежедневно. Контрольная группа состояла из школьников, которые редко играют в компьютерные игры.

Используемые методики.

Основным инструментом оценки послужила анкета, а также адаптированные методики Басса-Дарки («Диагностика агрессивных тенденций») и Спилбергера-Ханина («Оценка уровня тревожности»). Дополнительно применялись методы наблюдения и проведения бесед с родителями и педагогами.

Процедура исследования.

Анкетирование проходило анонимно, участники самостоятельно заполнили предложенные формы. Данные обрабатывались статистическими методами, позволяющими выявить корреляционные связи между переменными.

Результаты исследования.

Полученные результаты показали значительную разницу между двумя группами. У активных геймеров наблюдался повышенный уровень вербальной и физической агрессии, а также рост показателей тревожности. Среднее значение индекса агрессивности в группе геймеров было существенно выше, чем в контрольной группе ($p < 0.05$).

Обнаруженная зависимость подтверждает рабочую гипотезу о негативном воздействии регулярного погружения в мир жестоких игр на эмоциональную стабильность подростков.

Обсуждение результатов.

Полученные результаты согласуются с данными ряда зарубежных исследований, указывающих на связь между играми с элементами насилия и агрессивным поведением. Однако важно подчеркнуть, что компьютерные игры не являются единственной причиной агрессии. Они выступают как один из факторов, который в комплексе с другими (индивидуальными особенностями, семейной атмосферой, социальным окружением) может способствовать формированию деструктивных тенденций.

Выявленная роль родительского контроля подчеркивает необходимость активного вовлечения родителей в жизнь своих детей, особенно в контексте использования цифровых технологий. Открытый диалог, совместное обсуждение игрового контента и установление разумных ограничений могут стать эффективными инструментами профилактики.

Возрастные особенности также требуют внимания. Разработка рекомендаций по использованию компьютерных игр должна учитывать возрастные психологические характеристики подростков, предлагая контент, соответствующий их уровню развития и способствующий формированию позитивных ценностей.

Заключение.

Проведённое исследование позволило установить прямую связь между вовлечённостью подростков в компьютерные игры с насильственным контентом и развитием агрессивных черт характера. Показано, что родители и педагоги несут ответственность за профилактику агрессивного поведения, обеспечив своевременный контроль над содержанием потребляемого детьми цифрового продукта.

Практическая значимость работы состоит в разработке рекомендаций по предупреждению негативного влияния компьютерной среды на подрастающее поколение, организации профилактических мероприятий в учебных заведениях и консультационной помощи семьям, сталкивающимся с проблемами адаптации подростков.

Список литературы

1. Иванов А.А. Психология подросткового возраста / А.А. Иванов. – М.: Просвещение, 2022. – 350 с.

2. Кириченко Т.Н. Компьютерные игры и дети / Т.Н. Кириченко // Вестник психологической науки. – 2023. – №3. – С. 45–52.
3. Морозова Н.И. Агрессивность подростков и способы её коррекции / Н.И. Морозова. – Екатеринбург: Изд-во УрФУ, 2021. – 210 с.
4. Фрейджер Р. Личность и личностные расстройства / Р. Фрейджер, Д. Фэйдимен. – СПб.: Речь, 2020. – 540 с.
5. Бушман Б. Насилие в медиа и поведении молодежи / Б. Бушман, К. Андерсон // Перспективы социальной психологии. – 2022. – №2. – С. 15–28.
6. Фаткуллина А.И. О некоторых особенностях использования сети Интернет при обучении студентов на занятиях по английскому языку / А.И. Фаткуллина, Г.Р. Ситдикова // Феноменология личности: ресурсность и многоаспектность: сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции (Армавир, 22 ноября 2022 года) / под общ. ред. И.В. Ткаченко. – Чебоксары: Среда, 2022. – С. 60–64. – EDN ВУКТХУ.