(cc) BY

Березан Ксения Александровна
студентка
Баринов Иван Сергеевич
ассистент кафедры

ФГБОУ ВО «Морской государственный университет
им. адмирала Г.И. Невельского»
г. Владивосток, Приморский край

ВЛИЯНИЕ ВИДЕОИГР В ЖАНРЕ «ШУТЕР» НА АГРЕССИЮ ПОДРОСТКОВ

Аннотация: *в статье представлены результаты исследования влияния видеоигр в жанре «шутер» на агрессию подростков. Актуальность исследования обусловлена распространенностью игровой деятельностью среди современных подростков, возрастными особенностями формирования личности в данный возрастной период, а также необходимостью формирования культуры безопасного использования цифровых технологий. Было зафиксировано, что у подростков, активно увлекающихся видеоиграми в жанре «шутер», наиболее выражены вербальная агрессия, косвенная агрессия, раздражение и обида. Большинство участников этой группы демонстрировали показатели выше среднего по этим шкалам. Однако проведенный математический анализ выявил отсутствие статистически значимых различий между показателями агрессивных реакций у трех разных групп. В результате проведенного исследования поставленная гипотеза не подтвердилась, видеоигры в жанре «шутер» не влияют на агрессию подростков. Полученные результаты могут быть полезны при разработке рекомендаций по профилактике агрессивного поведения среди современной молодежи.*

Ключевые слова: *агрессия, агрессивность, подростковый возраст, видеоигры, шутеры.*

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Сегодня видеоигры прочно вошли в повседневную жизнь подростков, во многом определяя структуру их досуга. Особенно популярны динамичные «шутеры», где главным элементом игры становится применение оружия и противостояние противникам. В отличие от пассивного просмотра различного медиаконтента, компьютерные игры предполагают непосредственное выполнение действий (агрессивного характера, в том числе), что, в свою очередь, может приводить к закреплению соответствующих поведенческих моделей уже в реальной жизни. Подростковый возраст характеризуется интенсивными изменениями (физиологическими, социальными, эмоциональными), что делает подростков особенно восприимчивыми к различным внешним воздействиям, в том числе, связанным с цифровой средой.

Важным аспектом, требующим внимания, также является то, что характер влияния видеоигр на современных подростков не однозначен и требует уточнения. Современные исследования все чаще рассматривают видеоигры как средство развития когнитивных способностей [3], пространственного мышления, коммуникативных навыков и даже социального интеллекта [1]. В связи с этим научный интерес должны представлять также анализ жанра игр, которыми увлекается подросток, их содержание, продолжительность игровой активности, индивидуально-психологические особенности подростков.

Цель исследования: изучить влияние видеоигр в жанре «шутер» на агрессию подростков.

Гипотеза: видеоигры в жанре «шутер» влияют на агрессию подростков.

Под агрессией понимается любая форма поведения, направленная на причинение вреда или ущерба другому живому существу, которое мотивировано избежать такого обращения» [2]. Следует различать понятия агрессии и агрессивности [5]. Агрессивность рассматривается как свойство личности, выражающееся в готовности к проявлению агрессии [4].

Авторы опросника исследования уровня агрессивности А. Басс и А. Дарки под агрессивностью понимают свойство личности, характеризующееся нали-

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

чием деструктивных тенденций, в основном в области субъектно-объектных отношений. Враждебность понимается как реакция, развивающая негативные чувства и негативные оценки людей и событий. В качестве различных по своему содержанию форм агрессивных реакций авторы выделяют следующие: физическая агрессия, косвенная агрессия, вербальная агрессия, негативизм, раздражение, обида, подозрительность, чувство вины [6].

Организация исследования.

При проведении исследования были использованы следующие методы: эксперимент, психодиагностический метод (опрос), метод математико-статистической обработки данных.

Эмпирическая база: 29 учащихся общеобразовательной школы в возрасте 16–17 лет.

Методики исследования: авторская анкета, фиксирующая опыт игры в «шутеры», опросник исследования уровня агрессивности А. Басса и А. Дарки (в адаптации А. А. Хвана и др.).

На основе самоотчетов об игровом опыте участников разделили на три группы:

− экспериментальная группа №1 («играющие много») – 11 человек, которые проводят в «шутерах» более 3 часов в день несколько раз в неделю и чаще;

− экспериментальная группа №2 («играющие мало») – 8 человек, играющие менее 3 часов в день, несколько раз в месяц и реже;

− контрольная группа («не играют») – 10 человек, не увлекающиеся играми данного жанра.

Результаты исследования.

Результаты по уровню агрессивных реакций экспериментальной группы №1 представлены в Таблице 1.

Таблица 1

Распределение агрессивных реакций в экспериментальной группе №1

Показатель	Низкий уровень	Средний уровень	Повышенный уровень	Высокий уровень	Очень высокий уровень

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Физическая агрессия	2	4	2	3	0
Вербальная агрессия	0	2	3	1	5
Косвенная агрессия	2	1	6	0	2
Негативизм	3	2	3	2	1
Раздражение	2	0	3	2	4
Подозрительность	0	7	1	1	2
Обида	1	0	5	3	2
Чувство вины	1	5	5	0	0

Анализ данных, представленных в Таблице 1, показывает, что у подростков, активно и часто играющих в «шутеры», наиболее выражены вербальная агрессия, косвенная агрессия, раздражение и обида. Большинство участников этой группы демонстрируют показатели выше среднего по этим шкалам. Это может проявляться в их склонности к резким высказываниям, угрозам, вспышкам раздражения даже по незначительным поводам, а также в накопленной внутренней обиде и чувстве несправедливости по отношению к окружающим. Такие особенности указывают на преобладание эмоционально-импульсивных форм агрессивного реагирования.

Таблица 2

Распределение агрессивных реакций в экспериментальной группе №2

Показатель	Низкий уровень	Средний уровень	Повышенный уровень	Высокий уровень	Очень высокий уровень
Физическая агрессия	3	1	3	1	0
Вербальная агрессия	1	2	4	1	0
Косвенная агрессия	0	3	3	1	1
Негативизм	3	0	3	1	1
Раздражение	1	2	3	0	2
Подозрительность	0	2	2	2	2
Обида	0	1	5	1	1
Чувство вины	1	2	1	2	2

Во второй экспериментальной группе с умеренным увлечением «шутерами» преобладают средние и повышенные уровни агрессивных реакций, значительно выражен показатель «Обида». Выраженных пиков по «очень высокому уровню»

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

значительно меньше, чем в первой группе. Это позволяет нам высказать предположение, что умеренное использование «шутеров» не приводит к резкому росту агрессии.

Таблица 3

Распределение уровней агрессии в контрольной группе

Показатель	Низкий уровень	Средний уровень	Повышенный уровень	Высокий уровень	Очень высокий уровень
Физическая агрессия	5	3	2	0	0
Вербальная агрессия	1	0	6	2	1
Косвенная агрессия	1	1	3	3	2
Негативизм	3	2	3	2	0
Раздражение	0	4	3	0	3
Подозрительность	1	0	7	0	2
Обида	1	2	4	3	0
Чувство вины	0	4	3	2	1

В контрольной группе (участники, не увлекающиеся видеоиграми в жанре «шутер») преобладают повышенные показатели вербальной агрессии и подозрительности. При этом уровень физической агрессии и некоторых других показателей ниже, чем в группе интенсивно играющих.

Для статистической проверки различий между независимыми группами был использован непараметрический U-критерий Манна-Уитни.

Результаты статистического сравнения полученных результатов по методике в трех группах представлены в Таблицах 4–6.

Таблица 4

Результаты сравнения уровня агрессивных реакций экспериментальных групп с помощью критерия Манна-Уитни

	Физическая агрессия	Вербальная агрессия	Подозрительность	Косвенная агрессия
Статистика U Манна-Уитни	38,000	20,500	41,500	43,500
Асимпт. знч. (двухсторонняя)	,613	,049	,829	,966
	Чувство вины	Обида	Негативизм	Раздражение
Статистика U Манна-Уитни	26,500	29,500	43,500	31,000

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Асимпт. знч. (двухсторонняя)	,144	,221	,966	,273

Таблица 5

Результаты сравнения уровня агрессивных реакций
эксперимент. группы №1 и контрольной группы по критерию Манна-Уитни

	Физическая агрессия	Вербальная агрессия	Подозрительность	Косвенная агрессия
Статистика U Манна-Уитни	37,500	40,500	41,000	43,000
Асимпт. знч. (двухсторонняя)	,212	,295	,305	,391
	Чувство вины	Обида	Негативизм	Раздражение
Статистика U Манна-Уитни	33,500	39,000	50,000	45,500
Асимпт. знч. (двухсторонняя)	,122	,253	,717	,497

Таблица 6

Результаты сравнения уровня агрессивных реакций
эксперимент. группы №2 и контрольной группы по критерию Манна-Уитни

	Физическая агрессия	Вербальная агрессия	Подозрительность	Косвенная агрессия
Статистика U Манна-Уитни	31,500	24,000	33,000	30,500
Асимпт. знч. (двухсторонняя)	,442	,145	,522	,390
	Чувство вины	Обида	Негативизм	Раздражение
Статистика U Манна-Уитни	36,000	31,000	37,000	34,500
Асимпт. знч. (двухсторонняя)	,715	,415	,781	,618

По результатам математического анализа не было выявлено статистически значимых различий уровня агрессивных реакций между группами, несмотря на некоторые тенденции к повышению отдельных показателей агрессии в экспериментальной группе №1, значимые различия были выявлены лишь по одной шкале – вербальной агрессии между двумя экспериментальными группами, что дает возможность сформулировать вывод о том, что видеоигры в жанре «шутер» не влияют на агрессию подростков. Обоснованием для таких результатов могло послужить время, проведенное в видеоиграх, хотя в экспериментальной группе №1 время использования «шутеров» превышало 3 часа в день, данный уровень

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

воздействия, по-видимому, не достиг того критического порога, при котором формируется устойчивая компьютерная зависимость и значительное усиление агрессивных тенденций.

Важным фактором является двусторонний характер воздействия видеоигр на психическое состояние подростков. Агрессивный контент «шутеров», с одной стороны, содержит потенциал для повышения эмоциональной реактивности, а с другой – может выполнять функцию эмоциональной разрядки и снятия накопленного напряжения. В условиях проведённого исследования, судя по полученным данным, компенсаторные механизмы (снижение стресса через игровую деятельность) преобладали над потенциально негативными эффектами. Это особенно характерно для подросткового возраста, когда психика отличается высокой эмоциональной лабильностью и потребностью в безопасных способах выражения негативных эмоций. Кроме того, отсутствие выраженного роста уровня агрессивных реакций по большинству шкал позволяет предположить, что в реальных условиях другие факторы (возрастные особенности, учебные и социальные нагрузки, межличностные отношения) оказывают более существенное влияние на психическое состояние подростков, чем жанровые особенности видеоигр. «Шутеры» в данном случае не стали определяющим фактором, способным существенно нарушить регуляцию психических состояний и привести к устойчивому повышению агрессивности.

Список литературы

1. Большакова, Л. С. Потенциал использования игрового подхода для развития социального интеллекта у геймеров / Л. С. Большакова, И. Е. Максимова // Материалы XVIII Междунар. студенческой науч. конф. «Студенческий научный форум». – URL: https://scienceforum.ru/2026/article/2018040000?ysclid=mrn0i3g5yt74148303 (дата обращения: 16.07.2026). – Текст : электронный.

2. Бэрон, Р. Агрессия : учеб. пособие / Р. Бэрон, Д. Ричардсон. – Санкт-Петербург : Питер, 2001. – 351 с.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

3. Лаптева, Н. М. Обзор современных исследований влияния видеоигр на когнитивные процессы / Н. М. Лаптева // Современная зарубежная психология. – 2023. – Т. 12, № 4. – С. 111–122.

4. Петренко, Р. А. Многоаспектность понятий «агрессия» и «агрессивность» / Р. А. Петренко // Гуманитарные и социальные науки. – 2010. – № 5. – С. 94–100.

5. Реан, А. А. Агрессия и агрессивность личности / А. А. Реан. – Санкт-Петербург, 1996. – 39 с.

6. Хван, А. А. Опыт стандартизации опросника измерения агрессивных и враждебных реакций А. Басса и А. Дарки / А. А. Хван, Ю. А. Зайцев, Ю. А. Кузнецова // Психологическая диагностика. – 2008. – № 1. – С. 35–59.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)