

УДК 159.9

ЛИЧНОСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПОДРОСТКОВ И КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ**Я. В. МЯДЕЛЬ****(Представлено: С. В. ОСТАПЧУК)**

Рассматривается вопрос, связанный с особенностями общительности и агрессивности в подростковом, увлекающимися компьютерными играми. Кроме того, в статье описываются некоторые исследования и их противоречивые результаты, относительно корреляций коммуникативных навыков и агрессивности с компьютерными играми.

Пубертатный возраст является наиболее ярким, трудным и противоречивым периодом из всех периодов, которые человек проходит за всю свою жизнь. Все потому что в данный период начинаются серьёзные изменения в организме человека, завершается путь биологической зрелости, то есть готовности организма стать взрослым. Происходят гормональные всплески, как следствие резкая смена настроения. Под влиянием происходящих в организме изменений нервная система не всегда правильно реагирует на поступающую информацию, что немедленно отражается на поведении человека. Важно понимать, что подросток уже не ребенок, но еще и не взрослый хотя и считает себя таковым.

Ведущим видом деятельности в подростковом возрасте является интимно-личностное общение, таким образом оно играет особо важную роль в процессе становления личности. Для подростка общение становится средством самовыражения. Общаясь, подростки осваивают нормы социального поведения, морали, устанавливают отношения равенства и уважения друг к другу. В этом возрасте складываются две системы взаимоотношений: одна – со взрослыми, другая – со сверстниками.

В свою очередь подростки отдают предпочтение общению с друзьями, сверстниками и более старшими ребятами. Всё меньше их интересует общение с родителями и родственниками. У подростков появляются тайны, которые они не готовы доверить взрослым.

Подростки активно делятся своими интересами в музыке, кино, книгах и играх. Именно по схожести этих интересов они чаще всего отбирают круг общения. В свою очередь современные подростки имеют возможность общаться дистанционно с помощью Интернета, то есть им не обязательно встречаться лично со своими друзьями, чтобы пообщаться, обсудить что-либо их интересующие. Достаточно просто выйти в сеть Интернет, зайти в любую социальную сеть или начать играть в компьютерную игру, где с помощью чатов можно легко начать общение с друзьями и сторонниками по интересам. И можно смело предположить, что большую часть времени, которое отводится на общение, подростки проводят используя блоги, чаты, социальные сети и прочее.

Важно отметить, что подростки являются достаточно полярными личностями, что также отражается и в общении. Так, например, потребность в общении может смениться желанием уединиться. Возможность легко и быстро уйти от общения предоставляется при удаленном общении в социальной сети или игре, так как онлайн общение гораздо проще остановить в связи с рядом психологических факторов, например, отсутствие собеседника рядом и прямого эмоционального контакта с ним. Однако данные факторы также способствуют и быстрому налаживанию контакта с онлайн собеседником, то есть в сети проще чем в жизни начать общение, что подросткам бывает крайне необходимо. Данная необходимость связана с тем, что подросток может одновременно испытывать потребность поделиться своими переживаниями, рассказать о событиях своей жизни, но самому ему трудно начать столь близкое общение.

Следовательно, удаленное общение дает возможность легко уйти от общения и так же легко начать его, что безусловно является привлекательным для подростка со всех сторон. Кроме того, компьютерные игры привлекают подростков своей графикой и возможностями. По мере развития современных компьютерных технологий возрастает и уровень взаимодействия подростка, как и любого человека другого возраста, с компьютерными играми.

Наиболее популярными компьютерные игры являются среди подростков. О чем и говорит отчет российской компании Mail.RuGroup: школьники – вторая по значимости социальная группа, которая регулярно пользуется компьютерными играми [5]. Хотя подростки уже и вышли из возраста, когда ведущим видом деятельности была игра, но так или иначе они продолжают играть в игры только уже это проявляется в другом виде и в другой форме.

Особое внимание уделим жанру многопользовательских игр, где есть возможность не только играть, но и активно взаимодействовать с другими игроками. Данный жанр в 2012 году лег в основу продолжительного исследования, в ходе которого было выявлено, что данный вид игр способен благоприятно сказываться на развитии коммуникативных навыков подростков. В рамках данного исследования было продемонстрировано, что компьютерные игры могут способствовать развитию коммуникативных навыков.

В то же время существуют другие исследования. Например, исследование О. Савинской и В. Шоташвили, которые указывают на то, что компьютерные игры многопользовательского жанра способствуют снижению/недостаточному развитию коммуникативных навыков [4]. Это объясняется тем, что увлеченность MMORPG приводит к снижению интенсивности коммуникаций игроков. То есть увеличение степени увлеченности многопользовательскими играми уменьшает шансы того, что игрок будет лично встречаться в реальной жизни со своими друзьями.

Таким образом, относительно увлеченности компьютерными играми и коммуникативности существует две полярные точки зрения, подтвержденные разными исследованиями.

Агрессивное поведение является проблемой не только личностной, но и социальной. Актуальность проблемы агрессивного поведения подростков в последнее время возросла, что подтверждается рядом исследований, связанных с данной темой. Повышенный интерес к агрессивному поведению в подростковом возрасте частично связан с возрастанием общих проявлений агрессивных действий со стороны несовершеннолетних.

Агрессивность – это качество личности, выражающаяся в готовности к агрессии, а также в склонности воспринимать и интерпретировать поведение другого как враждебное. Кроме того, агрессивность является индивидуальной особенностью личности, которая может проявляться в форме конкретных как внешних, так и внутренних действий. Тем самым агрессивное поведение может проявляться в виде ситуативной агрессивной реакции (краткосрочная реакция на определенную ситуацию), пассивного (бездействие либо отказ от чего-либо) и активного (направленные разрушительные или насильственные действия) агрессивного поведения.

К детерминантам агрессивного поведения относят:

- 1) Выраженное стремление к доминированию над людьми и использованию их в своих целях;
- 2) Тенденция к разрушению;
- 3) Направленность на причинение вреда окружающим людям;
- 4) Склонность к насилию (причинению боли);
- 5) Склонность воспринимать и интерпретировать поведение другого человека как враждебное;
- 6) Боязнь общественного неодобрения;
- 7) Раздражительность;
- 8) Подозрительность;
- 9) Предрассудки;
- 10) Склонность испытывать чувство стыда вместо вины;
- 11) Не способность переносить фрустрацию.

Сама по себе агрессивность является характерной чертой подросткового возраста, так как в данный период организм переживает гормональные всплески. Кроме того, в данном возрасте крайне неустойчива эмоциональная сфера, она достаточно подвижна, в результате чего подросток переживает всплески эмоций, тем самым все эмоции становятся гораздо ярче. Таким образом, подростку сложнее управлять своими эмоциями.

Агрессивное поведение у подростков подтверждается эмпирическим путем и в некоторых исследованиях. Где указывается на то, что у подростков в наибольшей степени выражается враждебность и агрессивность, склонность к проявлению вербальной и физической агрессии [6].

По мнению С.Н Ениколопова, в подростковом возрасте ребенок в силу характерных особенностей психического развития и социальных условий проявляет агрессивность по выраженности превышающую агрессивные проявления взрослых [1].

Говоря о причине возникновения агрессивности среди подростков не редко упоминается суждение о том, что именно компьютерные игры вызывают подростковую агрессию. Данное мнение активно обсуждается в СМИ, блогерстве, политике и среди обычных людей. Тем самым в обществе сформированы некоторые предрассудки относительно видеоигр. Так в 2019 году ВЦИОМ (российская компания изучающая общественное мнение) провели опрос [3]. В ходе которого выяснили, что более половины (54%) опрошенных россиян отрицательно относятся к увлечению компьютерными играми. Активными сторонниками данного мнения являются респонденты старше 60 лет. 58% считают, что компьютерные игры наносят вред человеку, в свою очередь такого мнения чаще придерживаются женщины. А также многие из опрошенных считают, что видеоигры являются бесполезной тратой времени и способны вызывать агрессию среди подростков.

Если попытаться разобраться с мнением о взаимосвязи видеоигр с агрессивностью, то можно прийти к такому объяснению, что формирование агрессивного поведения возможно через наблюдение. При этом должны соблюдаться следующие условия:

1. Увиденное должно выглядеть реалистично и захватывающе.
2. Увиденное должно восприниматься именно как агрессия.

3. Агрессия перенимается, когда зритель отождествляет себя с агрессором, а потенциальный объект агрессии для конкретной личности ассоциируется с жертвой агрессии.

4. В результате агрессии наблюдаемый герой достигает цели или получает удовольствие, значимое для зрителя.

При соблюдении данных условий и происходит научение, закрепление агрессивного поведения. Именно данные условия предоставляются для восприятия агрессии в процессе игры. Так как компьютерные игры в наше время обладают огромной реалистичностью благодаря продвинутым технологиям.

Кроме того, относительно поиска связи компьютерных игр с агрессией было проведено множество исследований. Так одним из первых было исследование Джона Эллиса (Computer Games and Aggressive Behavior), проведенное в 1990 году. Дж. Эллис выявил взаимосвязь между агрессивными играми и агрессивным поведением, где также было установлено, что юноши в большей степени подвержены такому следствию нежели девушки, которые так же, как и юноши играли в игры с жестоким сюжетом [7].

На ряду с исследованиями, которые обнаруживают отрицательное влияние компьютерных игр на поведение человека, вызывая агрессию, существуют исследования, которые не обнаруживают данную взаимосвязь. Все зависит от выбранного метода и продолжительности исследования. Так, например, существует продольное интервенционное исследование 2019 года Симоны Кюн, где на протяжении двух месяцев испытуемые ежедневно играли в жестокую игру Grand Theft Auto V, ненасильственную видеоигру The Sims 3 или вообще не играли. В результате чего не было найдено никаких значимых различий ни при сравнении играющих в жестокую игру с играющими в ненасильственную игру, ни при сравнении с независимой контрольной группой. Кроме того, не обнаружилось и никаких эффектов между исходным уровнем и посттестированием непосредственно после вмешательства, а также между исходным уровнем и последующей оценкой через 2 месяца после окончания периода вмешательства [2].

Нами было проведено исследование, в котором приняли участие 60 подростков 8-10 класса в возрасте от 13 до 16 лет Исследование проводилось на базе ГУО «СШ №12 г. Новополоцка

Мы предположили, что время, которое подростки проводят ежедневно за компьютерными играми, взаимосвязано с коммуникативностью и агрессивностью. Результаты обработки данных представлены в таблице 1.

Таблица 1. – Коэффициенты ранговых корреляций Спирмена, полученные при проверке взаимосвязи времени, проводимом ежедневно за компьютерными играми с коммуникативностью и агрессивностью

Переменные	г	р
Время/ Коммуникативные способности	-0,20	0,04
Время/ Организационные способности	0,86	0,39
Время/ Прямая вербальная агрессия	1,74	0,09
Время/ Косвенная вербальная агрессия	-0,06	0,54
Время/ Прямая физическая агрессия	3,01	0,00
Время/ Косвенная физическая агрессия	2,28	0,02
Время/ Уровень несдержанности	2,76	0,01

Из таблицы 1 видно следующее:

Чем больше подростки играют по времени в компьютерные игры, тем менее развиты у них коммуникативные способности и тем более выражена у них прямая и косвенная физическая агрессия. Кроме того, чем больше подростки играют по времени в компьютерные игры, тем более выражен у них уровень несдержанности.

Таким образом, относительно увлеченности компьютерными играми и агрессивности (как и в случае исследования коммуникативности) существует две противоположные точки зрения, подтвержденные разными исследованиями. И как правило именно лонгитюдные исследования помогают обнаружить положительное влияние компьютерных игр на личностные особенности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Ениколопов, С.Н. Понятие агрессии в современной психологии/ С.Н. Ениколопов // Прикладная психология. - 2001. -№ 1. - С. 60-72.
2. Кюн, С. Вызывает ли агрессию игра в жестокие видеоигры? Исследование с продольным вмешательством// Molecular Psychiatry volume [Электронный ресурс]. – 2019. –Режим доступа: <https://www.nature.com/articles/s41380-018-0031-7> Дата доступа: 18.02.2023
3. На игре: социальные эффекты компьютерной игромании // ВЦИОМ [Электронный ресурс]. – 2019. –Режим доступа: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/na-igre-soczialnye-effekty-kompyuternoj-igromanii> – Дата доступа: 12.03.2023

4. Савинская, О. Б. Влияние увлеченности онлайн-играми на интенсивность коммуникаций и социальные навыки игроков/ О. Б. Савинская, В. А. Шоташвили // Cyberleninka [Электронный ресурс]. – 2013. –Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-uvlechennosti-onlayn-igrami-na-intensivnost-kommunikatsiy-i-sotsialnye-navyki-igrokov/viewer> – Дата доступа: 12.04.2023
5. Скалозуб, И. С. Компьютерные игры как средство развития коммуникативных и личностных особенностей подростков / И. С. Скалозуб. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2015. — № 4 (84). — С. 674-677.
6. Степанов, В.Г. Психология трудных школьников: учебное пособие для студентов высших педагогических учебных заведений/ В.Г. Степанов. - М.: Академия, 2001. -126 с.
7. Эллис, Дж. Компьютерные игры и агрессивное поведение: обзор литературы Образовательные технологии, том 30, № 2, 1990, стр. 37-40. // JSTOR [Электронный ресурс]. –Режим доступа: <https://www.jstor.org/stable/44425832> – Дата доступа: 12.04.2023