

УДК 159.9

DOI 10.52928/2070-1640-2023-40-2-90-92

**РАЗЛИЧИЯ МЕЖДУ МАЛЬЧИКАМИ И ДЕВОЧКАМИ, УВЛЕКАЮЩИМИСЯ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ, В ПРОЯВЛЕНИИ АГРЕССИИ В ПОДРОСТКОВОМ ВОЗРАСТЕ****С.В. ОСТАПЧУК, Я.В. МЯДЕЛЬ***(Полоцкий государственный университет имени Евфросинии Полоцкой)*

*Рассматриваются различия между мальчиками и девочками, увлекающимися компьютерными играми, в проявлении разных видов агрессии. Приводятся данные, полученные в ходе эмпирического исследования. Согласно его результатам, существует значимое различие между мальчиками и девочками в выраженности косвенной вербальной агрессии. Исследование способствует проведению профилактики среди подростков агрессивного поведения.*

**Ключевые слова:** *агрессия, косвенная вербальная агрессия, подростковый возраст, мальчики, девочки, компьютерные игры.*

**Введение.** Современный ребенок начинает взаимодействовать с цифровыми технологиями довольно рано. Кто-то начинает играть в простейшие игры еще в детском саду. И, возможно, нам не удастся найти младшего школьника, который бы не использовал Интернет для игры.

По данным статистического обзора, опубликованного Национальным статистическим комитетом Республики Беларусь в мае 2022 г., 92,3% детей в возрасте 6–17 лет пользуются Интернетом, причем 81,6% выходят в Интернет ежедневно [4]. Многие педагоги отмечают, что перемены в школе стали намного спокойнее, т.к. забрав свои телефоны после урока, дети начинают играть.

До сих пор идут обсуждения, есть ли какая-либо польза от компьютерных игр или они наносят вред тем, кто играет.

Исследование, проведенное в 2017 г. (University of Vermont, Burlington), показало, что у детей, играющих в видеоигры, по сравнению с теми, кто этого не делал, наблюдался небольшой уровень улучшения когнитивных функций [6]. Кроме того, было обнаружено, что в видеоиграх подростки осваивают пространственную, зрительную и зрительно-моторную координацию. Считается, что мозг обрабатывает все данные в игре (отслеживание позиции, скорости, направление и т.д.) и координирует действия с руками. Исследователи видеоигр утверждают, что развитие пространственных навыков способствует достижению успехов в СТЕМ-областях [6]. Наряду с этим в видеоиграх игрокам требуются быстрота мышления и точность, пристальное внимание, чтобы справиться с неожиданными изменениями в играх. Стратегические игры, такие как ролевые, помогают развивать способность решать проблемы [6]. Вряд ли кто будет спорить, что игра – это деятельность, имеющая цель и смысл. У каждого подростка своя цель в игре, однако цели не постоянны. Игры имеют активную креативную природу и часто высокую эмоциональную интенсивность.

Вместе с тем у видеоигр есть существенные недостатки. И один из них – повышенная агрессия игроков. Комплексный метаанализ, который включал более 100 исследований видеоигр, показал, что воздействие агрессивного содержания игр является причиной риска повышения агрессивного поведения [6]. Некоторые психологи уверены, что такого рода игры могут снизить вероятность просоциального поведения [1].

**Основная часть.** *Целью* нашего исследования стало изучение различий, связанных с полом, в проявлении агрессии у подростков, увлекающихся играми. Была построена гипотеза: мальчики и девочки, увлекающиеся играми, различаются в проявлении агрессии в подростковом возрасте.

В исследовании приняли участие 58 учащихся 8–10 классов ГУО «СШ № 12 г. Новополоцка» в возрасте от 13 до 16 лет, из них 26 девочек и 32 мальчика. Исследование проводилось с помощью опросника Е.П. Ильина, П.А. Ковалева «Агрессивное поведение» [2] и авторской методики на определение отношения подростков и их родителей к компьютерным играм.

Среднее время, которое подростки проводят за компьютерными играми ежедневно, было определено после обработки результатов нашего опросника (рисунок 1).

Согласно рисунку 1, 46% подростков относятся ко второму уровню, т.е. они проводят за компьютерными играми в среднем от 2 до 6 ч в день; 36% – к первому уровню, т.е. они проводят за компьютерными играми до 2 ч в день; 18% относятся к третьему уровню, т.е. они проводят за компьютерными играми более 6 ч в день.

Уровни по времени, выделенные, основаны на исследованиях, в которых утверждается, что норма составляет 3–5 ч [5].

Проверка гипотезы производилась при помощи эмпирической обработки сырых баллов посредством подсчета критерия Манна–Уитни. Результаты представлены в таблице 1. По ее данным уровень значимости относительно переменных «Пол» и «Косвенная вербальная агрессия» равен 0,03, что говорит о значимости различий, т.к.  $p < 0,05$ . Следовательно, гипотеза подтвердилась частично.

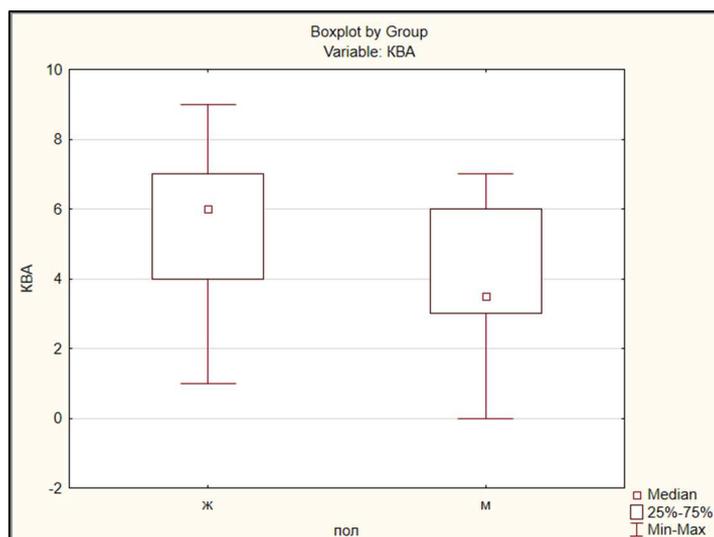
Таким образом, полученные результаты указывают на то, что мальчики и девочки, увлекающиеся компьютерными играми, имеют значимые различия в проявлении только косвенной вербальной агрессии. Более подробно рассмотреть данное различие нам поможет ящичная диаграмма (рисунок 2).



**Рисунок 1. – Среднее время, которое подростки проводят за компьютерными играми ежедневно**

Таблица 1. – Расчет критерия Манна–Уитни для переменных «Пол» и «Прямая физическая агрессия», «Косвенная физическая агрессия», «Прямая вербальная агрессия», «Косвенная вербальная агрессия»

Переменные	Критерий Манна–Уитни	Уровень значимости
Пол / Прямая вербальная агрессия	409,00	0,92
Пол / Косвенная вербальная агрессия	275,00	0,03
Пол / Прямая физическая агрессия	324,50	0,15
Пол / Косвенная физическая агрессия	361,00	0,39



**Рисунок 2. – Различия мальчиков и девочек, увлекающиеся компьютерными играми, по уровню выраженности косвенной вербальной агрессии**

Примечание: КВА – косвенная вербальная агрессия.

На рисунке 2 видно, что наиболее выражено проявление косвенной вербальной агрессии у девочек-подростков.

Косвенная вербальная агрессия – это агрессия, окольным путем направленная на другое лицо, а также агрессия, которая ни на кого не направлена [3]. Она может проявляться по-разному:

- 1) в виде жалоб;
- 2) демонстративного крика, направленного на устрашение сверстника;
- 3) агрессивных фантазий [1].

Данные формы проявления направлены на угрозы или обвинения в адрес сверстника, выражаемые в различных высказываниях. Также сюда можно отнести слухи, сплетни, злословие, шутки.

Исследование Тани Рейнолдс, опубликованное в журнале «Journal of Experimental Social Psychology», показало, что юные девушки в той же мере, что и взрослые женщины, падки до злословия о других девушках; они готовы распространять информацию, порочащую репутацию, если девушка красива, модно одета; кроме того, чем более девушка в целом склонна к конкуренции, тем охотнее она распускает слухи [7]. По данным М.М. Лепешинной, девушки-подростки сильнее предрасположены ко лжи и сплетням, чем мальчики того же возраста [3].

На наш взгляд, более выраженная косвенная вербальная агрессия у девочек по сравнению с мальчиками может быть связана с особенностями воспитания детей, т.к. в нашем обществе разнятся подходы к воспитанию мальчиков и девочек.

Агрессия – часть жизни, она присуща каждому человеку в той или иной степени. Ребенок, сталкиваясь с негативными чувствами (в т.ч. и с агрессией), пробует с ними справиться, и на этом пути встречает социальное одобрение или неодобрение. Так, например, если какой-либо ребенок возьмет без спроса любимую игрушку какой-либо маленькой девочки и она выразит свое недовольство, ударив обидчика (проявление прямой физической агрессии), или обозвав его (проявление прямой вербальной агрессии), или бросив на пол игрушку, принадлежащую обидчику (проявление косвенной физической агрессии), то ей обязательно скажут, что это неподобающее для девочки поведение или, что хуже, так ведут себя только мальчики. Если на месте ребенка рассматривать девочку, которая в данном случае пойдет и пожалуется (проявление косвенной вербальной агрессии), то никакого порицания в ее сторону от взрослых не поступит. А теперь представим на месте ребенка мальчика – получим обратную ситуацию. Мальчика вряд ли сильно осудят за то, что он кого-то ударит, обзовет или сломает чью-то игрушку: это же мальчик, они все такие, а на жалобу ответят, что только девочки ябедничают. В настоящее время ситуация относительно гендерного воспитания меняется, однако гендерные стереотипы в воспитании детей еще сильны.

**Заключение.** На наш взгляд, девочкам, увлекающимся компьютерными играми, наиболее свойственно проявление косвенной вербальной агрессии в связи с столкновением в процессе взросления с социальным одобрением одних форм проявления отрицательных переживаний и неодобрением других.

На основании полученных данных можно предложить некоторые рекомендации, чтобы помочь детям справиться с агрессией:

1. Родителям необходимо научать детей грамотному выплеску негативных переживаний.
2. Не стоит ставить в антипример детей противоположного пола, чтобы не формировать гендерные стереотипы.
3. Необходимо как психологу, так и самим родителям способствовать профилактике агрессии у детей.
4. Если ребенок склонен к повышенной возбудимости, необходимо адекватно контролировать его время за компьютерными играми.
5. Если родителейстораживает, сколько времени ребенок проводит за компьютерными играми, не стоит резко негативно на это реагировать. Необходимо попросить его объяснить, как устроена игра, которая ему нравится, чтобы разобраться в ней и понять, есть ли что-то действительно плохое в увлечении ребенка.
6. Нужно научить ребенка грамотно пользоваться современными технологиями, чтобы не вредить своему физическому и психическому здоровью.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Агрессивные дети [Электронный ресурс] // Институт клинической психиатрии и психологии. – 2013. – URL: <http://psv1.ru/index/0-88> (дата обращения: 24.09.2023).
2. Ильин Е.П. Психология воли. – СПб.: Питер, 2009. – 368 с.
3. Лепешинская М.М. Половые особенности подростковой лжи [Электронный ресурс] // elib.bspu.by. – URL: [https://elib.bspu.by/bitstream/doc/55369/1/Лепешинская\\_17.pdf](https://elib.bspu.by/bitstream/doc/55369/1/Лепешинская_17.pdf) (дата обращения: 22.09.2023).
4. Статистический обзор к Международному дню защиты детей [Электронный ресурс]. – URL: [statobzor-deti-2022.pdf](http://statobzor-deti-2022.pdf) (belstat.gov.by) (дата обращения: 30.05.2022).
5. Сколько часов можно играть в игры [Электронный ресурс]. – URL: <https://gamesqa.ru/games/skolko-chasov-igrat-v-igrы-19465/> (дата обращения: 12.02.2023).
6. Bavelier D. Ever Wondered What Playing Video Games Does to Your Brain? [Electronic resource]. – URL: <https://kids.frontiersin.org/articles/10.3389/frym.2013.00015> (дата обращения: 13.11.2013).
7. Reynolds T., Baumeister Roy F., Maner Jon K. Competitive reputation manipulation: Women strategically transmit social information about romantic rivals // Journal of Experimental Social Psychology. – September 2018. – Vol. 78. – P. 195–209. DOI: 10.1016/j.jesp.2018.03.011

Поступила 23.10.2023

#### DIFFERENCES BETWEEN BOYS AND GIRLS INVOLVED IN COMPUTER GAMES IN MANIFESTATION OF AGGRESSION IN ADOLESCENCE

S. ASTAPCHUK, Ya. MYADEL  
(Euphrosyne Polotskaya State University of Polotsk)

*This article examines the differences between boys and girls in the manifestation of different types of aggression. The author presents the data obtained in the course of an empirical study. Based on the results of the study, a significant difference was revealed between boys and girls in the severity of indirect verbal aggression. The study contributes to the prevention of aggressive behavior among adolescents.*

**Keywords:** aggression, indirect verbal aggression, adolescence, boys, girls, computer games.