

Секция «Человек в цифровом обществе: киберпсихология и медиапсихология»

Исследование агрессии интернет-зависимых подростков, увлекающихся компьютерными играми насильственного содержания

Научный руководитель – Глазырина Лидия Геннадьевна

Кузнецова Оксана Дмитриевна

Студент (бакалавр)

Волгоградский государственный социально-педагогический университет, Волгоград,
Россия

E-mail: ksanakuznecova@mail.ru

Мы живем в век технологического и информационного прогресса, современные подростки растут под влиянием интернет-технологий, социальных сетей, культивированием СМИ проблем терроризма и насилия. Получая весь этот поток информации, зачастую они испытывают огромный информационный стресс. С точки зрения ученых одним из защитных механизмов личности от воздействий на неё внешнего мира является агрессия, которая согласно исследованиям за последнее десятилетие растет с каждым годом. Особое внимание уделяется учеными влиянию неоднозначно направленной информации, представленной в Интернете. Общаясь на форумах, читая информацию, просматривая видеороликов посвященные суициду, деструктивным молодежным субкультурам, радикальным политическим группам и т.д. подростки неосознанно осваивают деструктивные модели поведения. Еще одним важнейшим аспектом формирования агрессии у подростков являются компьютерные игры. Исследования американских ученых показали, что подростки, постоянно играющие в компьютерные игры, содержащие сцены насилия, наиболее склонны к негативным мыслям, чувствам и агрессивным действиям [1]. Согласно теории социального научения Бандуры А., чувства, вызываемые пассивным наблюдением (в нашем случае жестокость и агрессия) с большей долей вероятности ведут к возбуждению реальной агрессии [2].

Опираясь на данное положение, мы предположили, что уровень агрессии у интернет-зависимых подростков, увлекающихся компьютерными играми насильственного содержания выше, чем у независимых. Для проверки данной гипотезы, в 2018 г. нами было проведено эмпирическое исследование на базе ряда школ г.Волгограда среди учащихся, 8-11-х классов общим количеством 200 человек. Целью исследования стало выявление интернет-зависимых подростков, склонных к зависимости от компьютерных игр и установление уровня агрессивности в их поведении.

Исследование проводилось с помощью тестовых методик:

- для выявления склонности подростков к интернет-зависимости была выбрана методика Кимберли Янга «Тест интернет-зависимости»;
- для выявления склонности подростков к игровой зависимости - «Тест Такера», модифицированный и адаптированный для несовершеннолетних Коньгиной И.А.;
- для установления вида и уровня агрессии испытуемых - методика Почебут Л.Г. «Опросник агрессивности».

Сравнительный анализ результатов исследования по первым двум методикам позволил нам установить, что у 60% испытуемых имеется склонность к интернет-зависимости. У данных подростков так же был выявлен высокий показатель зависимость от компьютерных игр, характеризующийся от потери контроля до вероятности патологического гемблинга. Подростков, которые имеют проблемы с чрезмерным использованием интернета, оказалось 30% и только 10% испытуемых являются обычными пользователями Сети. Не

смотря на то, что данные подростки так же играют в компьютерные игры, зависимых выявлено не было.

При подсчете результатов исследования по методике Почебут Л.Г. было выявлено, что уровень агрессии подростков проявляется по-разному в разных группах испытуемых: 1) обычные пользователи Сети обладают средним уровнем агрессии, стремящимся к низкому; 2) испытуемые имеющие проблемы с чрезмерным использованием интернета обладают средним уровнем агрессивности; 3) интернет-зависимые подростки имеют уровень агрессии находится на верхней границе среднего и нижней завышенного.

Сравнительный анализ результатов исследования интернет-зависимых испытуемых позволил нам выявить динамику роста уровня агрессии, чем больше время подросток проводит в Интернете и выше имеет показатель зависимости от

компьютерных игр, тем выше его уровень агрессии. Самый высокий уровень агрессии обнаружен у подростков, проводивших время в Интернете более 15 часов в сутки посвящая его в большей части играм, таким как «стрелялки» и прочие «экшены».

Обоснование данного результата мы нашли в исследованиях Беловешкина А., Жмуров Д.В., Щедрина Е.В и др., доказывающие, что компьютерные игры напрямую воздействуют на психоэмоциональное состояние человека. Так, например, у игроков после серии победных «раундов» в крови был обнаружен серотанин (гормон счастья), а после ряда проигрышей - высокое содержание тестостерона (гормон агрессии и стресса) [3]. Закономерность появления зависимости от компьютерных игр заключается в том, что испытывая положительные эмоции, индивид стремится снова их испытать и возвращается к игре вновь. Поражение, не возможность достижения цели, связаны с переживанием индивидом негативных эмоций, фрустрации. Кроме этого подростки подвержены эмоциональности в силу полового созревания и перестройки эндокринной системы. Чрезмерная эмоциональность в определенных ситуациях у подростка может вызвать агрессивные действия без сознательного контроля. Бонусы и количество баллов, которые подросток получает, виртуально совершая деструктивные действия, являются своеобразным подкреплением агрессивного поведения, на основе которого формируется установка - агрессия приемлемый способ поведения, помогающий добиться цели. Следующим «шагам» является перенос данной модели поведения в реальные жизненные ситуации в разных ее проявлениях.

Так, например, согласно результатам нашего исследования у 83% испытуемых зависимых от интернет и компьютерных игр наблюдается завышенный уровень самоагрессии, который выражается в неудовлетворенности подростков собой, в отсутствии либо слабости механизмов психологической защиты, делающих их незащитными в агрессивной среде. У 58% наблюдается завышенный уровень вербальной агрессии в поведении, у 33% выплеск агрессии происходит на окружающие предметы. У одинакового количества подростков (по 25%) наблюдается физическая и эмоциональная агрессия. У этих испытуемых возникает эмоциональное отчуждение при общении с другим человеком, сопровождаемое подозрительностью, враждебностью, неприязнью или недоброжелательностью по отношению к нему, которое может сопровождаться применением физической силы.

Обобщая все вышесказанное, можно сделать вывод, что уровень агрессии подростков непосредственно зависит от наличия у него зависимости от интернета и в частности от компьютерных игр, имеющих агрессивный характер.

Источники и литература

- 1) Жмуров Д.В. Компьютерные игры и подростковая агрессия // Домашний ПК. – 2003. №5, С.3-15
- 2) Майерс Д. Социальная психология / пер. с англ. СПб.: Питер, 1997. 688 с.

- 3) Беловешкин А. Влияние гормонов на поведение // [Электронный ресурс]. - URL: <http://econet.ru/articles/148307> (дата обращения: 22.01.2018)