АУТОРЕФЕРАТ

С начала 80-х гг. компьютерные игры становятся частью индустрии развлечений, которая захватывает большое количество людей. Новое увлечение оценивается двояко: с одной стороны, оно сопряжено с восхищением общества по поводу возможностей компьютера, с другой стороны, в средствах массовой информации появляется большое количество сообщений, предупреждающих об опасном влиянии компьютера в целом и компьютерных игр в частности на психику подростков.

Среди концепций, объясняющих природу, структуру и функции агрессивности, агрессивного поведения человека, особое значение имеют концепции З. Фрейда и К. Лоренца - представителей инстинктивизма, концепция представителя бихевиоризма - Б.Ф. Скиннера, концепция Э. Фромма, рассматривающего доброкачественную агрессию и деструктивность.

Все отмеченные выше авторы исследовали природу агрессивности человека и понимали под агрессией причинение (или намерение причинить) вред другому человеку, животному или предмету. По мнению З. Фрейда и К. Лоренца, природа человеческой агрессивности инстинктивна.

Психоаналитический подход, представленный З. Фрейдом, утверждает, что все человеческое поведение происходит, прямо или косвенно из Эроса, чья энергия (либидо) направлена на сохранение и воспроизведение жизни. В результате агрессия рассматривается как реакция на блокирование или разрушение либидозных импульсов. [7 с. 133] Позже З. Фрейд предположил существование второго основного инстинкта - Танатоса (инстинкта влечения к смерти, направленности энергии на прекращение жизни). З. Фрейд утверждал, что человеческое поведение является результатом взаимодействия этого инстинкта с Эросом, и что между ними существует постоянное напряжение.

Представители следующего направления, социологи, предлагают свое объяснение феномена агрессии: агрессивность - это средство, с помощью которого индивидуумы пробуют получить свою долю ресурсов, что обеспечивает успех (на генетическом уровне) в естественном отборе.

Дети получают сведения об агрессии также из общения со сверстниками. Они учатся вести себя агрессивно, наблюдая за поведением других детей.

В целом же агрессивность как в форме настойчивости, упрямства (недеструктивная), так и в форме враждебности и ненависти (деструктивная) влияет на эмоциональное развитие, на формирование личности, на психическое здоровье. Способность справляться с агрессией определяет развитие индивидуальных и социальных качеств.

Непосредственные исследования различными учеными поведения здоровых детей показали, что агрессивность проявляется в различных формах у любого ребенка. Все формы агрессивности имеют одну общую черту: они вызваны попытками контролировать ситуацию, воздействовать на нее в целях, совершенствования либо себя, либо своего окружения, включая близких людей.

Э. Фромм полагает, что объяснение жестокости и деструктивности человека следует искать в тех факторах, которые отличают человека от его животных предков, в социальных условиях существования человека.

Во-первых, он развивает идею «доброкачественной агрессии». Биологически адаптивная агрессия - это реакция на угрозу витальным интересам индивида; она заложена в филогенезе. Она свойственна и животным, и человеку. Такая агрессия носит взрывной характер возникает спонтанно как реакция на угрозу; а следствие ее - устранение либо самой угрозы, либо ее причины.

Биологически неадаптивная, злокачественная агрессивность вовсе не является защитой от нападения или угрозы; она не заложена в филогенезе. Этот вид агрессии специфичен только человеку. Эта агрессия приносит биологический вред и социальное разрушение. Главные ее проявления - убийство и жестокие истязания - не имеют никакой иной цели, кроме получения удовольствия. Причем эти действия наносят вред не только жертве, но и самому агрессору. В основе злокачественной агрессивности лежит не инстинкт, а некий человеческий потенциал, уходящий корнями в условия самого существования человека.

Э. Фромм, анализируя феномен агрессии, также использует такие термины как «псевдоагрессия», «игровая агрессия», «агрессия как самоутверждение», «оборонительная агрессия». Игровая агрессия необходима в учебном тренинге на мастерство, ловкость и быстроту реакций. Она не имеет никакой разрушительной цели и никаких отрицательных мотиваций (гнев, ненависть).

Символическими формами агрессивности становится увлеченность агрессивной литературой, фильмами, а, учитывая современные условия существования, и увлеченность компьютерными играми.

Под «компьютерными играми» подразумевают широкий класс программ и технических устройств, на которые они инсталлированы. Классификации компьютерных игр должны учитывать степень сложности игры и ее содержание, те когнитивные и моторные навыки, которых требует игровая деятельность.

Распространение тех или иных компьютерных игр тесно связано с их предпочтением подростками. Наивысший рейтинг имеют игры, требующие ловкости, и спортивные игры: затем идут «боевые» игры, а также игры с элементами насилия, самый низкий рейтинг имеют порнографические игры. В работе Лукеша в качестве самых любимых назывались игры-путешествия по лабиринтам, после них - игры на «выживание» и футуристические. Опрос детей от 6 до 10 лет показал, что наиболее любимыми играми являются «Тетрис» и «Супер-Марио».

По данным Лукеша [15, c. 26], почти каждый подросток в возрасте от 13 до 16 лет хотя бы один раз пробовал играть в компьютерную игру. Около половины опрошенных, однако, играют достаточно редко (не более одного раза в месяц), и только около 6% играют каждый день. Большинство пользователей (82,1%) тратят на игру не более часа.

Обнаружены отчетливые половые различия в предпочтении игр. Некоторые данные позволяют построить гипотезу, согласно которой выбор подростком компьютера в качестве хобби в большей степени обусловлен позицией родителей.

Изучение когнитивных способностей подростков, увлекающихся компьютерными играми, показало следующее: у подростков, проводящих свободное время за компьютером, способность к различению сложных пространственных паттернов значимо выше, чем у их сверстников. «Компьютерная» группа подростков показала также более обширные знания в области техники и технологии. Исследования сферы интересов показывают, что у подростков, увлекающихся компьютером, получены более низкие показатели интересов в гуманитарной области (музыка, искусство, литература).

Проблема агрессивности несовершеннолетних и связанных с ней правонарушений имеет в западном обществе широкий резонанс. Опубликовано большое число работ о влиянии компьютерных игр на формирование агрессивности у детей и подростков, анализ которых позволяет констатировать сильную поляризацию мнений: одни авторы доказывают, что компьютерные игры агрессивного содержания повышают агрессивность пользователей, другие отрицают эту взаимосвязь.

В данной работе выдвигается следующая гипотеза: принадлежащие к определенной социо-культурной среде подростки 13-14-ти лет, увлекающиеся компьютерными играми и часто проводящие время за ними обладают более высоким уровнем агрессивности по сравнению с подростками из той же среды, не увлекающимися компьютерными играми.

База эксперимента – Рижская 87 школа-лицей (учащиеся 5-х классов).

Для достижения цели в работе решаются следующие задачи:

1. Анализируются разные подходы к изучению агрессивности человека;
2. Анализируются разные подходы к изучению феномена компьютерной игры;
3. Формулируется гипотеза относительно уровня агрессивности подростков с разной степенью увлеченности компьютерными играми;
4. Проводится исследование агрессивности подростков 13-14-ти лет из одной социо-культурной среды с разной степенью увлеченности компьютерными играми.

Методы исследования:

1. Опросник определяющий уровень увлеченности компьютерными играми.
2. Методика «Басса – Дарки».

В исследовании принимали участие две экспериментальные группы:

1. 23 человека – не увлекающиеся компьютерными играми;
2. 16 человек - увлекающиеся компьютерными играми.

Результаты показали, что:

1. подростки 13-14 лет, принадлежащие к определенной социо-культурной среде, увлекающиеся компьютерными играми и часто проводящие время за ними обладают более высоким уровнем агрессивности по сравнению с подростками из той же среды, не увлекающимися компьютерными играми.
2. подростки увлекающиеся компьютерными играми более обособлены от группы, имеют меньше друзей.
3. подростки увлекающиеся компьютерными играми имеют меньший набор коммуникативных программ, что может быть скорректировано их участием в социальных психологических тренингах общения.