ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО ПО ОБРАЗОВАНИЮ

Государственное учреждение высшего профессионального образования

"Национальный исследовательский Томский политехнический университет"

Реферат на тему:

"Влияние компьютерных игр на агрессивность подростков"

Выполнила студентка гр. О11191:

Валеева Альбина

Проверил:

**Филиппов М.Ю.**

Изобретение компьютеров послужило переломным моментом в развитии многих отраслей промышленности, на порядок повысило мощь и эффективность военной техники, внесло множество прогрессивных изменений в работу средств массовой информации.

Вместе с появлением компьютеров появились компьютерные игры, которые сразу же нашли массу поклонников. На сегодняшний день компьютерная техника достигла такого уровня развития, что позволяет программистам разрабатывать очень реалистичные игры с хорошим графическим и звуковым оформлением.

С каждым скачком в области компьютерных технологий растет количество людей, которых в народе называют "геймерами".

Игры агрессивного содержания могут представлять серьезную угрозу психическому развитию личности подростка. На протяжении пятнадцати лет ведется дискуссия. Существует ли неразрывная связь между злом, созданным в фантазии (в игре), и злом реальным.

Прежде всего, агрессия в какой бы форме она не проявлялась, представляет собой поведения, нацеленного на оскорбление или причинение вреда другому живому существу.

Предполагают, что источником агрессии является, в первую очередь, вызываемый внешними причинами позыв, или побуждение, причинить вред другим.

Одним из самых сложных периодов в онтогенезе человека является подростковый возраст. В этот период не только происходит перестройка ранее сложившихся психологических структур.

Агрессивность в личностных характеристиках подростков формируется в основном как форма протеста против непонимания взрослых, например из-за неудовлетворения своим положением в обществе. Вместе с тем на развитие агрессивности подростка могут влиять природные особенности, способствующие формированию таких черт характера, как вспыльчивость, раздражительность, неумение сдерживать себя. Естественно, что в состоянии фрустрации подросток ищет выхода напряжению: в драке, ругани.

В целом сегодня в нашем обществе имеется серьезный дефицит позитивного воздействия на растущих детей. Происходит "деформация" семьи, которая не выполняет такие важные функции, как формирование у детей чувства психологического комфорта, защищенности. В результате для многих подростков характерна эмоциональная грубость, агрессивный способ самоутверждения.

Следует отметить, что для многих подростков типично умышленное подражание определенным манерам как конкретных людей, так и тем стереотипам которые предлагаются различными средствами информации. Отсюда обилие боевиков, детективов и т.п. Провоцирующие агрессивные формы поведения подростков, делая его взрослым в собственных глазах.

# ***Влияние компьютерных игр на подростков, проводящих большое количество времени за компьютерными играми***

Проблемы таковы: у ребят пропадает интерес к творчеству, чтению, музыки, беднеет словарный запас. Подростки не увлеченные компьютером, чаще посещают кружки, разные массовые мероприятия.

Хотелось бы отметить одно важное отличие компьютерных игр от реальных. В реальной игре участники сами придумывают условия игры, взаимодействуют друг с другом, могут изменять свое поведение в процессе игры, что позволяет мыслить более гибко, развиваются коммуникативные навыки. Виртуальные игры в определенной степени снижают эти возможности, так как игра обычно имеет разработчика, закладывающего в нее определенный алгоритм, который в процессе игры кардинально не изменяется.

компьютерная игра психический агрессивность

# ***Классификация компьютерных игр по влиянию на психическое состояние игрока***

Компьютерные игры: их главное качество - максимальное воздействие на психику играющего, особое возникновение на необходимости вхождения в роль, чтобы отключиться от действительности. По мнению ученых, так называемые "стрелялки", которые характеризуются примитивным сюжетом, основанным на насилии, могут отрицательно сказаться на психике и стать причиной чрезмерной агрессивности.

**Игры от первого лица.** Такая разновидность игр отличается максимальной силой "затягивания" или "вхождения" в виртуальный мир. Главная особенность в том, что вид от первого лица дает участнику видимое сращивание с компьютерным героем, целиком вводит человека в роль. В течение даже короткого отрезка времени игрок начинает все более удаляться от действительности, сосредоточивая свое внимание только на виртуальной реальности. Участник может абсолютно серьезно относиться к игре и приравнивать качества своего персонажа к своим качествам и человек может терять связь с реальной жизнью.

Интересной, является особенность парадигмы "жизнь-смерть" в игровом пространстве. С одной стороны, переживания по поводу гибели героя, с которым индивид идентифицирует себя в игре, достаточно сильны, с другой - есть основания предполагать, что дети и подростки (у которых представления о смерти и так относительно незрелые) отчасти перенесут представления виртуальной реальности в обычную жизнь.

### Агрессия, причины ее возникновения и возможное влияние компьютерных игр на агрессивность подростка

В качестве негативных последствий от компьютерных игр указывают сужение круга интересов подростка, стремление к созданию собственного мира, уход от реальности. Занятия с компьютером один на один, часто в ущерб общению со сверстниками и трудностям в межличностных контактах.

Считается, что в игре изначально заложена конструктивная агрессия: чтобы чего-то добиться, нужно победить противника. Но следует заметить, что большинство компьютерных игр, разработанных для детей начальной школы и более старшего возраста, не способствуют обучению, а носят агрессивный характер. Как правило, в них для прохождения на следующий уровень требуется либо убивать (червячков, монстров, людей, армии), либо разрушать (ящики, технику, постройки, города, государства, планеты).

С одной стороны, действия в виртуальном мире могут быть впоследствии спроецированы в мир реальный. Не зря в некоторых компьютерных салонах мониторы закрыты прочным стеклом: иногда потасовки с игрового поля переходят в зал, и в дело пускаются не только кулаки, но и другие предметы. Если в игровом мире действие становится привычным, оно может стать шаблоном поведения.

Компьютер и открываемая им виртуальная реальность не так безобидны, как кажутся на первый взгляд. Пострадать может и физическое, и душевное здоровье.

**В одной из школ было проведено анкетирование 9-10 классов.**

В опросе участвовало 37 учащихся старших классов. Результаты анкетирования показали, что все имеют дома компьютер;

% подростков испытывают постоянное желание играть в компьютерные игры;

практически половина подростков, придя домой со школы, сразу садятся за компьютерные игры;

около 60% учащихся пребывали в плохом, раздраженном состоянии, если сломан компьютер и они не могут играть в компьютерные игры;

более 60 % опрошенных ответили, что испытывают агрессию, если их отвлекли от компьютерной игры;

% подростков ответили, что им хочется сорвать зло на ком-нибудь, если не удается пройти уровень;

примерно 50% подростков снятся сны с агрессивным сюжетом после игры в компьютер;

около 60 % видят в компьютерных "врагах" конкретных знакомых и испытывают чувство удовлетворения при их виртуальном уничтожении.

# ***Заключение***

Сделала вывод, что подростки более уязвимы в плане отношений с виртуальным миром по сравнению с другими категориями людей. Психика и личность подростка находятся на стадии становления, а многие компьютерные игры, могут вызвать агрессивный настрой.