Агрессивность и агрессивные компьютерные игры

Кастина О.А.

Проблема агрессивности подростков и связанных с ней правонарушений имеет в западном обществе широкий резонанс и, видимо, выступает как одна из центральных тем психологических исследований.

Взаимосвязь компьютерных игр с агрессивностью можно трактовать двояко: либо агрессивное поведение игрока вызвано агрессивным содержанием компьютерной игры, либо, наоборот, агрессивные дети и подростки предпочитают компьютерные игры с агрессивным содержанием.

Очевидно, что на вопрос о причинно-следственных связях можно ответить, рассмотрев природу агрессивности, а также проанализировав результаты экспериментальных исследований.

Психоаналитический подход, представленный З. Фрейдом [1], 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.

Позже З. Фрейд предположил существование второго основного инстинкта - Танатос (инстинкта влечения к смерти, направленности энергии на прекращение жизни) [2]. З. Фрейд утверждал, что человеческое поведение является результатом взаимодействия этого инстинкта с Эросом, и что между ними существует постоянное напряжение, то есть конфликт между сохранением жизни (Эросом) и ее разрушением (Танатосом). Другие механизмы нацелены направлять энергию Танатос во все направления от «Я».

Таким образом, Танатос косвенно способствует тому, что агрессия выводится наружу и направляется на других (см. рис.1.1).

Но, это поведение не только врожденное, берущее начало из «встроенного» в человеке инстинкта смерти, но также и неизбежное, поскольку, если энергия Танатос не будет обращена вовне, это скоро приведет к разрушению самого индивидуума. Поэтому внешнее проявление эмоций, сопровождающих агрессию, может вызвать разрядку разрушительной энергии и, таким образом, уменьшить вероятность появления более опасных действий. Таким образом, агрессия, которая возникает, в результате столкновения двух инстинктов может воплощаться в предпочтении агрессивных игр.

Рис. 1.1

Схема механизма возникновения агрессии, направленной на окружение

Однако, американские психологи - исследователи Андерсон и Дилл [3] которые, занимались изучением влияния компьютерных игр содержащих сцены насилия на формирование агрессивного поведения подростков, обнаружили, обследовав группу школьников, что между проведением длительного времени за компьютерными играми с элементами насилия и агрессивным асоциальным поведением имеется высокая корреляция. Приняв во внимание личностные различия, ученые сумели показать, что на подростков, для которых в высокой степени характерна агрессивность, компьютерные игры с жестокими сценами оказывают гораздо более неблагоприятное воздействие, чем на тех, у кого агрессивность в характере не преобладают. Андерсон и Дилл сравнивали воздействие компьютерных игр с содержанием насилия и пришли к выводу, что испытуемые, которые играли в игры с элементами насилия и проиграли, затем в задании на скорость реакции производили на своего оппонента более длительное, неприятное шумовое воздействие, чем те, кто проиграл в игре неагрессивного характера. Анализируя значение своих выводов, Андеосон и Дилл называют причины того, почему, по их мнению, влияние компьютерных игр с содержанием насилия потенциально еще более пагубно, чем насилие в кино- или телефильмах:

Компьютерные игры требуют от игрока выполнение роли агрессора и действия с позиции последнего на всём протяжении игры;

Они предполагают активное участие со стороны игрока, а не пассивное наблюдение;

Они по своей природе способствуют привыканию, предоставляя неизменно доступное, обеспечивающее подкрепление средство.

Также необходимо отметить, что компьютерные игры, содержащие сцены насилия могут привести к следующим последствиям для подростка: к освоению новых типов агрессивных реакций. Игры, содержащие сцены агрессивного характера могут стимулировать процессы социального научения, что приводит к освоению новых типов поведения; к ослаблению запретов на агрессию, поскольку агрессия представляется как обыкновенная распространенная черта социальных взаимодействий виртуального мира игры; к снижению чувствительности к страданию жертвы т.к. игры требующие жестокого обращения формируют у игрока привыкание, которое способствует эмоциональному притуплению в отношении страданий жертвы; к усилению возбуждения вследствие того, что игрок выступает в роли агрессора, это повышает уровень активности индивида и усиливает преобладающие реакции. Например, подросток, столкнувшийся с подстрекательством, скорее будет реагировать агрессивно, если к этому моменту уже находится в состоянии повышенного раздражения, которое увеличивает его готовность к соответствующей реакции; к активизации агрессивных мыслей и чувств, т.к. играя у подростка, облегчается доступ к собственным агрессивным мыслям и чувствам.

Дополнительно проводился письменный опрос в 5-ти компьютерных клубах г. Астрахани всего было орошено 48 человек. Возраст посетителей клуба колеблется от 6-ти до 42-х (См. табл. 1.1.), но в исследовании приняли участие те, кто владеет письмом, т.к. 6-ти-9-ти летние дети в большинстве не умели писать, но умели играть.

«Таблица» 1.1.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Возраст игроков | 10 лет | 14,70% |
|  | 11 лет | 10,40% |
|  | 12 лет | 8,30% |
|  | 13 лет | 16,60% |
|  | 14 лет | 8,30% |
|  | 15 лет | 12,70% |
|  | 16 лет | 10,40% |
|  | 17 лет | 4,10% |
|  | 18 лет | 4,10% |
|  | 19 лет | 4,10% |
|  | 21 лет | 2,10% |
|  | 22 лет | 2,10% |
|  | 42 лет | 2,10% |
|  | всего | 100% |

По результатам опроса были получены следующие данные:

Наиболее популярными играми являются так называемые игры - стрелялки, это агрессивные игры, в которых основная цель убить противника используя, разнообразные виды оружия. (См. диаграмма 1.2.)



На диаграмме видно, что игры содержащие сцены жестокости вызывают у игроков больше всего азарт и удовольствие, а это подтверждает утверждение о том, что людям нравится быть не просто пассивными наблюдателями, а активными агрессорами как это отмечали в своих исследованиях Андерсон и Дилл. Наряду с этими чувствами у геймеров также присутствуют и эмоциональное возбуждение, и сопереживание своим компьютерным героям, и агрессия, и страх которые вместе составляют яркое и сильное сочетание эмоций которое при наличии определенных личностных особенностей могут повлечь за собой ряд бесконтрольных действий. Администраторами клубов это было отмечено.

На вопрос: «Любишь ли ты играть в игры, в которых соперники причиняют вред друг другу?» 64% игроков ответили «ДА!», и только 35% сказали «НЕТ». агрессивность компьютерная игра

Таким образом, можно сказать, что агрессивные компьютерные игры (стрелялки) могут служить как способ разрядки агрессии, которая возникает, в результате столкновения двух инстинктов. Но выбор подобного рода игр может закрепить подобную реакцию и способствовать в дальнейшем стимулированию процессов социального научения, что приводит к освоению новых типов агрессивного поведения, т.к. ещё игрокам нравится играть, в игры причиняя, вред своим виртуальным соперникам. Также может привести к ослаблению запретов на агрессию, поскольку агрессия представляется как обыкновенная распространенная черта социальных взаимодействий виртуального мира игры; к снижению чувствительности к страданию жертвы т.к. игры, требующие жестокого обращения формируют у игрока привыкание, которое способствует эмоциональному притуплению в отношении страданий жертвы. В заключении необходимо отметить, что выбор агрессивных игр агрессивными подростками является не просто взаимообусловленным, но и имеющий свое продолжение и агрессивное развитие.

Литература

Майерс Д. Социальная психология. - СПб, 2004. -442 с.

Бандура Альберт., Уолтерс Ричард. Подростковая агрессия. Изучение влияния воспитания и семейных отношений. Пер. с англ. Ю Брянцевой и Б Красовского. - М.: Апрель Пресс, Изд. ЭКСМО-Пресс, 1999.- 95 с.

Крэйхи Барбара Социальная психология агрессии.- СПб.: Питер, 2003.-199 с