СОДЕРЖАНИЕ

Введение

Глава 1. Теоретическое исследование влияния компьютерных игр на уровень агрессивности подростков

.1 Компьютерные игры как фактор влияния на агрессивное поведение подростков

.1.1 Увлеченность компьютерными играми: психологический аспект

.1.2 Психология компьютерных игр

.2 Агрессия и компьютерные игры

Глава 2. Эмпирическое исследование влияния компьютерных игр на уровень агрессивности подростков

.1 Программа исследования

.2 Методики исследования

.2.1 Опросник, определяющий уровень увлеченности компьютерными играми

.2.2 Методика «Диагностика состояния агрессии» (опросник Басса-Дарки)

.3 Результаты исследования

.3.1 Опросник, определяющий уровень увлеченности компьютерными играми

.3.2 Методика «Диагностика состояния агрессии» (опросник Басса-Дарки)

.4 Выводы

Заключение

Приложения

Библиография

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность. Наше время характерно стремительным развитием информационных и компьютерных технологий, которые существенно перестраивают практику повседневной жизни. Нынешние дети и подростки живут в мире отличном от того, в котором выросли их родители. Эти тенденции проявляются и в таких традиционных сферах, как игра и игрушки. Развитие индустрии электронных и компьютерных игр ставит перед психологией новые вопросы: о том, какое влияние они оказывают на развитие ребенка. Игры любят все. Игра является наилучшей средой для обучения любому виду деятельности. Однако, компьютерные игры это не просто деятельность: это деятельность конструирования миров. Психологический термин «конструирование миров» появился несколько лет назад. В научный обиход его ввел российский психолог Асмолов. Конструирование миров - процесс создания образа мира в человеческой психике. Как сконструированный мир, любая популярная компьютерная игра имеет собственную физику и свойства пространства, искусственную историю и течение времени, оригинальную философию, этику и мораль. Игры дают возможность игроку активно действовать в сконструированном мире. Подобное достоинство может стать и недостатком: некоторые люди чувствуют, что в ходе игры меняются больше, чем это им нужно. Снаружи они остаются прежними, а изнутри постепенно и незаметно становятся другими. Развлекательные игры могут нести информацию и развивающий потенциал (яркий пример того игры на память и логические игры), но созданы они в большинстве своем как проекты, не связанные с образованием. На современном этапе развития компьютерных игр становится все более сложным, поскольку с одной стороны, формы обучающих игр приближаются к развлекательным, обучение через компьютер становится все более ненавязчивым, вписывается в ткань самого сюжета игры. С другой стороны сами развлекательные игры (т.е. не ставящие исходно образовательных целей) требуют освоения некоторого багажа знаний, содержат информацию, помогают приобрести разные навыки. Проблема влияния компьютерных игр на подростков приобрела широкий общественный резонанс. Причем информация об этой проблеме поступает преимущественно из двух источников - средств массовой информации и эмпирических исследований, каждый из которых обладает своей спецификой. С 80-х годов в средствах массовой информации появляется много сообщений, предупреждающих об опасном влиянии компьютера в целом и компьютерных игр в частности на психику подростков. Среди основных обвинений - зависимость, которая выражается в психопатологических симптомах (неспособность подростка переключаться на другие развлечения, чувство мнимого превосходства над окружающими, oскудение эмоциональной сферы и т.д.). Некоторые компьютерные игры провоцируют, по мнению авторов статей, агрессивное поведение, возвеличивание войн и насилия, правого экстремизма. В качестве негативных последствий 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, приводят к социальной изоляции и трудностям в межличностных контактах. Негативную картину дополняют соматические нарушения (снижение остроты зрения, быстрая утомляемость и др.), которые, как полагают, - прямое следствие «копмьютеризации» свободного времени подростков.

Вышесказанное определило в существенной степени выбор темы курсовой работы: «Влияние компьютерных игр на уровень агрессивности подростков».

Цель исследования - исследовать степень влияния компьютерных игр на уровень агрессивности подростков.

Гипотеза исследования: подростки 13-14 лет, увлекающиеся компьютерными играми и часто проводящие время за ними обладают более высоким уровнем агрессивности по сравнению с подростками не увлекающимися компьютерными играми.

Объект исследования - подростки 13-14 лет с разной степенью увлеченности компьютерными играми.

Предмет исследования - агрессивность подростков с разной степенью увлеченности компьютерными играми.

В соответствии с целью, гипотезой, объектом и предметом исследования были поставлены следующие задачи:

. Проанализировать разные подходы к изучению агрессивности человека;

. Проанализировать разные подходы к изучению влияния компьютерных игр на подростков;

. Провести исследование агрессивности подростков 13-14-ти лет с разной степенью увлеченности компьютерными играми.

Методологическую основу данного исследования составили: культурно-историческая теория Л.С. Выготского; принцип детерминизма как закономерной зависимости психических явлений от порождающих его факторов (С.Л. Рубинштейн); принцип развития (В.В. Давыдов, А.Н. Леонтьев, М.И. Лисина, А. Маслоу, А.С. Мухина, А.В. Петровский, Б.Д. Эльконин, Э. Эриксон и др.).

В работе были использованы следующие методики: опросник определяющий уровень увлеченности компьютерными играми, Методика «Басса - Дарки», определяющая агрессию.

Курсовая работа состоит из введения, двух глав, выводов, заключения, библиографического списка, приложений. Во введении обосновывается актуальность темы исследования; указаны проблемы, цель, объект, предмет исследования; сформулированы гипотеза и задачи исследования; определены теоретические и методологические предпосылки; отражена практическая значимость полученных результатов. В первой главе - «Теоретическое исследование влияния компьютерных игр на уровень агрессивности подростков» - представлен теоретико-методологический анализ проблемы компьютерных игр как фактора влияния на агрессивное поведение подростков. Во второй главе - «Эмпирическое исследование влияния компьютерных игр на уровень агрессивности подростков» представлены программа и методы исследования, проанализированы результаты исследования и сделаны выводы по практической части.

Базой исследовательской работы был выбран лицей №17 города Владимира. В первую экспериментальную группу «Низкий уровень увлеченности компьютерными играми» вошли подростки в количестве десяти человек, получившие 1 до 5 баллов по методике «Опросник, определяющий уровень увлеченности компьютерными играми». Во вторую экспериментальную группу «Средний уровень увлеченности компьютерными играми» вошли подростки-учащиеся 7 класса лицея №17 , получившие 5 до 8 баллов по методике «Опросник, определяющий уровень увлеченности компьютерными играми». В третью экспериментальную группу «Высокий уровень увлеченности компьютерными играми» вошли подростки-учащиеся 7 класса лицея №17, получившие от 8 до 10 баллов по методике «Опросник, определяющий уровень увлеченности компьютерными играми».

Практическая значимость исследования. Полученные результаты могут быть использованы в работе практического психолога, учителей и родителей при решении задач воспитания подростков. Эти данные также могут содействовать решению проблемы социально-психологической адаптации современной молодежи в новых социальных условиях. Намечены основные психолого-педагогические рекомендации по снижению негативного влияния компьютерных игр на психику подростка.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ВЛИЯНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА УРОВЕНЬ АГРЕССИВНОСТИ ПОДРОСТКОВ

.1 КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ФАКТОР ВЛИЯНИЯ НА АГРЕССИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ПОДРОСТКОВ

.1.1 УВЛЕЧЕННОСТЬ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ: ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

Агрессия - это любая форма поведения, нацеленного на оскорбление или причинение вреда другому живому существу, не желающего подобного обращения. Возникновение враждебности и формы проявления агрессии зависят от специфических условий социальной среды, в которой развивается личность. Не находя прямого выражения, агрессия заявляет о себе в символических формах. Одной из таких форм является компьютерная игра. С другой стороны, компьютерная игра может сама выступать в качестве фактора влияния на агрессивное поведение человека.

Компьютерные игры - чудо XX века, о них не мечтали фантасты, они не имеют своей предыстории. Но они покорили человечество: играют все - от малышей до людей преклонного возраста. Компьютерные игры дают возможность перенестись в мир иллюзий и грёз, но что ожидает людей там? Последствия увлеченности такими играми осуждаются в средствах массовой информации, причем, как правило, с негативных позиций, не всегда благосклонны к компьютерным играм учителя. Рассмотрим подробнее вопрос о том, как влияет современное массовое увлечение на психику игрока, на его отношение к реальному миру. Когда ребенок оказывается в пространстве компьютерной игры, куда поведет его эта игра? Будет ли она школой агрессии или школой гуманистического отношения к миру? Вот вопросы, которые ставят перед собой психологи, занимающиеся проблемой взаимодействия человека с компьютером.

Понимая, что компьютерные игры амбивалентны по своему влиянию на личность игрока, попробуем остановиться на позитивных моментах этого влияния, на тех статистически значимых результатах психологических исследований, которые опубликованы в научных изданиях.

В работе С.А. Шапкина приводится обзор психологических работ, посвященных компьютерным играм. Результаты исследований показали, что существуют отчетливые половые различия в предпочтении игр. Мальчики чаще играют в игры, связанные с борьбой и соревнованиями, затем идут игры на ловкость, игры - приключения, стратегические игры, на последнем месте - логические игры. Девочкам больше всего нравятся игры на ловкость, затем логические, игры-приключения, игры, связанные с борьбой или соревнованием, и последними идут игры-стратегии. Для проверки положения о том, что интенсивное занятие с компьютером ведет к обособлению личности и нарушению контактов с окружающими, были обследованы игроки от 10 до 20 лет. Чаще предпочитают играть в компании друзей опрошенные старшей возрастной группы (от 14 до 20 лет), подростки в возрасте от 10 до 13 лет чаще играют в одиночку. Подростки «компьютерной» группы чаще, чем их сверстники из контрольной группы, посещают молодежные центры, дискотеки и спортивные мероприятия, устраиваются на разовую работу курьерами или разносчиками газет.

Проблема агрессивности несовершеннолетних и связанных с ней правонарушений имеет широкий резонанс и выступает как одна из центральных тем психологических исследований. 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, последних примерно в два раза больше. Достоверны лишь полученные данные о том, что игры с агрессивным содержанием способны стимулировать агрессивность у детей, но только младшего школьного возраста (6-9 лет). 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 [5].

Анализируя психологические особенности так называемых DOOM-образных игр, И. Бурлаков отмечает, что любой, кто видел эти игры, согласится с тем, что гуманизма в них мало. И дело даже не в страшных чудовищах - не они самый агрессивный компонент игры. Виртуальные миры обречены от рождения. Они существуют лишь до того момента, пока в них не проник игрок и не уничтожил всех его обитателей. Даже играя в командную ролевую игру, главная цель, каждого - уничтожить противника. Почти каждое мгновение такой игры - тяжелый и упорный труд. Различия в оценке этих игр отражают разную субъективную сложность картины мира в области агрессии: одни люди могут отличить игровое поведение от реального, другие - нет. Взросление обычно увеличивает эту способность: маленький ребенок часто переносит в реальную жизнь эмоциональные отношения к партнеру, возникшие в ролевой игре. Взрослый спортсмен демонстративно пожимает руку сопернику после жестокой схватки. Усложнение структуры сознания позволяет точнее направлять агрессию за счет увеличения количества учитываемых параметров при оценке "свой-чужой". Чем больше критериев для анализа имеет человек, тем более агрессивным может быть его поведение, оставаясь при этом в рамках общепринятых моральных норм. Высокая когнитивная сложность позволяет гибче выбирать пути достижения цели, уменьшая ущерб чьим-то интересам - частных лиц, общества или всей окружающей среде. Если не противопоставлять виртуальную реальность настоящей, а рассматривать их как части одной жизни, то компьютерные игры становятся тренажером для обучения тому, как управлять агрессивностью. Когда игрок сменит игру на какое-либо другое занятие, отмечает И. Бурлаков, навык останется, и будет приносить пользу. Таким образом, компьютерные игры формируют привычку использовать компьютер в качестве инструмента управления агрессией. Возможно, игрокам в будущем это облегчит самоактуализацию.

Можно отметить ещё и следующие положительные моменты использования DOOM-образных игр - это навыки быстрого, точного и тонкого движения рук. Ловкость игрока сосредоточивается в кончиках пальцев. Причем сейчас появляются «двурукие» игры. Возможно, в будущем этот навык потребуется для управления транспортными средствами или сложным технологическим оборудованием. Другой навык более востребован уже сейчас. Это навык «управления автоматизированной системой». Труд оператора сложной автоматизированной системы является высоко напряженным и ответственным. И нет ничего в повседневной жизни современных детей, что так хорошо готовит их к операторскому труду, чем DOOM-образные игры. Мало того, что для игрока он становится комфортным, ребенок учится получать от него удовольствие [25].

Наименьшее зло, как считает общество, представляют стратегические игры. Они дают возможность игроку идентифицировать себя с руководителем. Главным их достоинством, которое отмечают исследователи, является развитие навыка системного мышления. Игрок не видит все поле сразу и вынужден строить его образ. Размер образа превышает объем сознания, поэтому работа с образом переживается как рост влияния бессознательных импульсов на процесс принятия решения, что можно описать словом «интуиция». Стратегическая игра - это работа с черным ящиком. Игрок одержит победу только тогда, когда узнает все правила, заложенные в программу, научится прогнозировать ход игры, учитывать достаточное количество разных параметров. Раньше такие навыки системного аналитика были необходимы только элите, сейчас потребность в таких специалистах резко возросла.

Отметим основные положительные аспекты компьютерных игр другой тематики. Так называемые логические игры способствуют развитию формально-логического, комбинаторного мышления. Азартные игры, в противовес им, требуют от игрока интуитивного, иррационального мышления. Спортивные и конвейерные («Тетрис») игры развивают сенсомоторную координацию, концентрацию внимания. Игры типа преследование-избегание («Пакман», «Диг-Даг») включают в игровой процесс интуитивный компонент мышления и эмоционально-чувственное восприятия.

В практической деятельности психологи используют компьютерные игры для диагностики особенностей ребенка. Отношение к репертуару, темпу, рекордам, трудностям, проблемам, наблюдение за тем, как играет ребенок, дает много информации для понимания его психического склада. А использование компьютерных игр в коррекционной работе позволяют решить ряд психологических проблем, связанных, например, с заниженной самооценкой, плохой переключаемостью внимания, медлительностью, помочь в развитии пространственного мышления, ключевых процессов социальной перцепции и коммуникации [26].

Взрослые часто жалуются на отсутствие у детей интереса к чтению, к книгам. Но немного найдется родителей, которые пожалуются на равнодушное отношение их ребенка к компьютеру. Напротив, дети слишком много времени проводят у монитора - в этом главная причина «нелюбви» пап и мам к умной машине. Заниматься спортом не уговоришь, в поездку за город приходится тянуть на аркане, зрение ухудшается, а осанка, как у старичка.

Любую проблему лучше решать с помощью специалиста. Поэтому приведём пример исследования Бориса Моисеевича Шлимовича, руководителя детского клуба «Компьютер». Создан был этот клуб по инициативе академика А. Аганбегяна, чемпиона мира по шахматам Г. Каспарова, президента компьютерной фирмы «Параграф» С. Пачикова. Понятно, что они ставили цель - не навредить детям, а помочь.

Не стоит, очевидно, повторять ставшее уже прописной истиной утверждение, что современная жизнь, коммуникации невозможны без компьютеров, а завтра будут еще невозможнее. Поэтому, если родители не из материальных соображений (нет денег), а потому что «это вредно» не покупают ребенку компьютер, они резко уменьшают интеллектуальный потенциал, с которым их сын или дочь войдут во взрослую жизнь. С таким же успехом можно было бы запретить пользоваться шариковыми ручками, заставлять писать перьевыми. Почерк будет замечательным, а скорость письма в несколько раз ниже, чем у сверстников [28].

Конечно, ничто не заменит маленькому человечку теплого общения, когда он «тычет в книжку пальчик» на коленях у отца или деда. Но у одного могут быть дела, другому нужно отдохнуть, а ребенку хочется именно сейчас задать кучу вопросов. Вот и приходит на помощь умная игрушка. Умная в том смысле, что она умеет запоминать, отвечать и подсказывать. Здесь и ответ на вопрос, почему дети так любят общаться с компьютером. Потому что он позволяет выбирать нужный интеллектуальный уровень разговора, потому что он бесконечно терпелив к ошибкам, потому что он не устает от глупостей и несуразных вопросов, а при умелом обращении и эмоции может проявлять в соответствии с действиями человека.

Любой педагог подтвердит, что освоение компьютера даст качественный скачок в освоении знаний. А удовольствие от того, что «стал умнее», испытывает, прежде всего, сам ребенок. Одному из подопечных клуба, Диме Мечникову, английский язык давался с трудом. Пять лет назад он едва-едва составлял фразы на ломаном английском, а сейчас он студент третьего курса университета в Бостоне, опора семьи. В школе вашей дочери не стыдно получать «трояк» за диктант по русскому, ведь так же написало полкласса. Но когда девочке приходится по электронной почте отправлять письмо в Тверь или в Красноярск, она уже по-другому относится к своим пробелам в грамматике: не хочется ударить в грязь лицом перед получателями и неизвестным оператором. И внимательно отнесется к редакторам текстов, которые указывают на ошибки.

Но речь должна идти не только об улучшении академических знаний, то есть школьных предметов. Компьютер - это катализатор развития интеллекта в целом. Может показаться странным, но свое положительное значение имеют здесь так не любимые многими родителями компьютерные игры. Тут вам придется поверить на слово: многие современные компьютерные игры, так называемые «стратегии», например, требуют сообразительности, умения мыслить логически, памяти, способности быстро перебирать варианты и держать множество их в уме - не меньше, чем шахматы [28].

Было бы нелепо утверждать: прилип ваш ребенок к компьютеру, целыми днями одни игры - и это замечательно. Конечно, нет. Все хорошо в меру. А как раз с мерой у наших детой плохо. Тут уж должен прийти на помощь педагогический опыт. Кому-то годятся жесткие запретительные меры: при ухудшении зрения компьютер будет продан, занимайся, голубчик, гимнастикой для глаз, сутулишься - вот тебе комплекс упражнений, выполняй три раза в день. Другим подходит не кнут, а пряник - поощрения за правильное поведение с компьютером. Но одно бесспорно - родителям нельзя делать из компьютера врага, который «дурно влияет» на ребенка. Как реагирует ваш сын на уговоры перестать дружить с плохим мальчиком Петей? Обиженно замыкается («Ничего они не понимают, Петька отличный друг») и отдаляется от родителей. Здесь произойдет то же самое. Бороться с компьютером так же нелепо, как сражаться с ветряными мельницами. А вот сделать из него помощника в воспитании - весьма реально. Конечно, лучший вариант, когда родители что-то смыслят в компьютерах. Тогда они смогут запрограммировать машину так, что она будет в нужное время напоминать о завершении «сеанса», отправлять на прогулку, проверять меру утомления (по количеству ошибок), шутить: «Выплюни жвачку, возьми вместо нее морковку», подсказывать: «Позвони бабушке, она без тебя соскучилась». Так компьютер станет оболочкой для нашего заочного общения. Но не каждому это под силу - нет возможности да и желания осваивать мудреную технику. А вот направлять компьютерное общение ребенка реально и нужно. Мы все покупаем детям книжки, от простых к сложным, от тех, что читаем им вслух, до тех, которые они, по нашим представлениям, должны обязательно осилить. Пришло другое время: так же, как книжки, надо выбирать компьютерные программы. Даже для самых маленьких. Ассоциация «Компьютер и дети» разработала программы для детских садов. Представим себе путешествие по земному шару. На широте Якутии стоит пританцовывающая веселая крошка в шубке. Ваш ребенок нажимает на кнопку «вниз», и девчушка шагает под музыку к югу, скидывает шубку в теплых краях - жарко здесь. Или другая программа, где на арене цирка ребенок раздает персонажам головные уборы: клоуну - колпачок, слону - накидку, ведущему - цилиндр и т. д. Если все одеты верно, то с экрана несутся аплодисменты, появляются улыбки. Любитель математики, конечно, узнает в этом задачи о множествах. Детский тренажер «Раrole» в игровой фирме учит и языку, и навыкам работы на клавиатуре 3-4-летних детей!

О программах для детей постарше можно говорить очень долго. Их множество: от кроссвордов и логических задач до репетиторов по школьным предметам и всевозможных тренажеров; энциклопедии, справочники - всего не перечислишь.

Рассмотрим ещё один аспект проблемы «компьютер и дети». Речь идет о вещах вполне прагматичных и материальных. Освоив компьютер чуть лучше среднего пользователя, подростки не только уже делают первые шаги в приобретении перспективных профессий, но и могут обрести материальную независимость или даже стать помощниками в пополнении семейного бюджета. Приведём такой пример. В полной базе данных («Продукция предприятий России», которую ведет ВНИИстандарт, есть сведения о том, кто отвечает за достоверность данных о показателях продукции от ее изготовителя, кто отвечает за соответствие этих данных нормативным документам и за регистрацию их в государственной системе и кто ввел эту информацию в компьютер. Вот этой последней операцией занимались на домашних компьютерах учащиеся Открытого лицея при Всероссийской заочной многопредметной школе [22].

Первый из начинающих операторов Дмитрий Кулаков за два летних месяца заработал на вводе данных лишь на новый костюм, родителям на утешение, как говорится в старой гимназической молитве. Сейчас Дима имеет компьютер дома и активно работает в системе как один из ведущих специалистов по программно-техническому обеспечению. Следующий поток лицеистов привел в сис¬тему каталогизации еще двух Дмитриев - Черняка и Плущевского, которые ввели более тысячи описаний продукции и глубоко изучили систему управления базами данных. Оба этих подростка сейчас не только окупают свои компьютерные потребности (СD-RОМ, аксессуары), но и поддерживают родителей. И, без сомнения, станут хорошими студентами, улучшив свои знания по химии, физике и русскому языку. Ведь в описаниях продукции есть и составы химических веществ, и механические, электрические, гидравлические, электронные показатели, да и с математическими задачами классификации приходится сталкиваться, чтобы, к примеру, детские соски не попали в группу садово-огородных шлангов или в герметики.

Итак, компьютер поможет ребенку самоутвердиться во многих планах: от хороших оценок в школе до удовлетворенности собственной ловкостью и смекалкой, от общения (на чужом языке!) со сверстниками на другом конце Земли до осознанного выбора будущей профессии. Родители, приобретая своим детям компьютеры, открывают для них путь в интересный и увлекательный мир. Но идти по этому пути, конечно же, лучше вместе.

1.1.2 Психология компьютерных игр

Компьютерные игры - не просто деятельность: это деятельность конструирования миров. Конструирование миров - процесс создания образа мира в человеческой психике. Люди, народы, континенты, эпохи и галактики упаковываются в мир души. Чтобы поместиться в человеческую голову, Вселенная должна быть свернута в «сконструированный мир». Как сконструированный мир, любая популярная компьютерная игра имеет собственную физику и свойства пространства, искусственную историю и течение времени, оригинальную философию, этику и мораль. Игры дают возможность игроку активно действовать в сконструированном мире. Чем-то это похоже на карнавал, но только степень свободы «смены масок» в компьютерных играх неизмеримо выше.

Психология ролевых игр - RPG (ROLE PLAYING GAMES)

Ролевые игры - понятие широкое. В психологии термин «role game» применяют уже не одно десятилетие - так называются игры, моделирующие разнообразные бытовые и производственные ситуации. Немногие помнят сейчас о том, что компьютерные игры имеют прямых предшественников из реального мира, причем эти предки живы и, мало того, не стареют. Речь идет о так называемых «настольных» ролевых играх: веселая компания за большим столом играет в монстров, магов, героев и злодеев. В ход идут кубики (от 4- до 100-гранных), карта фантастического мира и «Руководство игрока» - солидное произведение, подробно описывающее данное мироустройство и возможные варианты действий. Каждый персонаж имеет определенное количество жизненных ресурсов, умений, свойств и, самое главное, обладает уникальным характером, исходя из которого и должен действовать.

Традиция «настольных» RPG пришла к нам из Великобритании и США. «Бум» литературной и кинофантастики, рождение жанра фэнтези послужили мощным толчком для внедрения в жизнь «самодеятельных приключений». Так в шестидесятые - семидесятые годы и возникли первые клубы «настольных» игр. На базе многих таких RPG уже созданы популярные компьютерные «геймы».

Иной вид RPG - на Западе его называют LARP, а у нас «полигонными», или «полевыми», играми - завоевал особую любовь на территории постсоветского пространства. Представьте себе: на нескольких квадратных километрах лесного пространства «тусуется» сотня-другая (а иногда и тысяча) молодых людей в средневековых одеяниях, при мечах, топорах, луках и гитарах. На глазах у изумленных жителей близлежащих деревень они идут на очередной лесной «полигон», чтобы вновь сыграть некий спектакль - не для зрителей, для самих себя.

«Полевые» ролевики вызывают в обществе неоднозначную реакцию: некоторые спешат наклеить на них ярлык «ненормальных», иные же, впадая в благодушное настроение, ласково называют «толкиенистов» экстравагантными романтиками. Кто же они на самом деле? Во что играют?

В середине уходящего века Европу и Америку захлестнула «эпидемия хиппи». Попадая в унисон настроению эпохи, в свет вышла знаменитая эпопея английского профессора Дж.Р.Р.Толкиена «Властелин колец», почитатели которой организовали десятки обществ и клубов по всему земному шару. Одержимые толкиеновским миром, молодые люди начали инсценировать эпизоды из «культовой», почти священной для них книги.

Костюмированные представления, техника исторического боя и изготовление средневекового оружия - вот чему с огромным азартом отдавалась молодежь Америки и Европы 60-х годов. И когда западная волна RPG обмелела, на мир с грохотом обрушился новый ее вал - трилогию профессора прочли в СССР.

Одним из первых опытов советских ролевиков были «Хоббитские игрища» («ХИ»), проведенные в дремучих лесах на северо-востоке России. С той достопамятной игры и начались массовые «полевые» RPG в СССР. Именно тогда был апробирован новый, «отечественный», стиль - история с непредсказуемым финалом, театр для самих себя, подобие современной мистерии или карнавала.

Каждый ищет в «живой» RPG свое: одни бегут от действительности, другие азартно рубятся на мечах, третьи отдыхают на лоне природы. А иные просто осуществляют извечное желание человека играть роль, «казаться» кем-то другим, прожить еще одну жизнь. Ведь, не отправившись в Путешествие, не испытаешь сладости возвращения Домой и не ощутишь радости познания самого себя.

С появлением компьютеров немедленно появились и компьютерные RPG. Компания Sony создала особый портал Everquest, где можно играть в сложную ролевую игру. В Everquest играют более 350 тыс. человек (они платят 10 долл. в месяц за право участия в этой игре).

Психология КВЕСТА.

Квесты получили свое название от компьютерной игры «King’s Quest», которая переводится на русский язык - «Королевское поручение». В таких играх король отправляет героя в путешествие, в ходе которого ему предстоит преодолеть все препятствия и вернуть похищенное злодеем сокровище. Путешествие складывается из собирания различных предметов, с помощью которых решаются всевозможные трудные задачи. Квест основан на одном из любимых занятий людей - разгадывании загадок. Об этом свидетельствуют не только официальные рейтинги популярности телевизионных программ, где конкурсы и викторины занимают лучшие места. Достаточно взять в руки практически любую газету - в ней обязательно найдется кроссворд. Человеческую потребность раскрывать тайны давно используют театр, кинематограф и литература, создав на ее основе детективный жанр.

И искусство, и средства массовой информации могли предложить только пассивное участие в этих играх. Компьютер поднял их на новый уровень. Игрок, в отличие от читателя или зрителя, разгадывает загадку сам, без помощи патера Брауна или Шерлока Холмса. На каждый свой шаг игрок получает реакцию. Квест дает обратную связь: прав игрок или ошибся, верен ход его мыслей или нет. Квесты обладают значительным познавательным потенциалом. В этом они равноценны чтению сказок и мифов, на материале которых построены. В компьютерной игре ребенок не просто знакомится со сказкой и мифом, как это он делает при чтении книги - он проигрывает ее, так же как проигрывает различные роли, участвуя, например, в школьном театре. Игра в сказку становится разновидностью экзистенциальной терапии, т.е. усвоением жизненно важных ценностей и моделей поведения. Коротко обозначим, в чем заключаются экзистенциальные ценности сказкотерапии. В обобщенном сюжете сказок, согласно Проппу, после изначального вредительства герой принимает от короля поручение и отправляется в путешествие, в котором он благодаря помощникам приобретает волшебные ресурсы, попадает в тридевятое царство, где находит чудовище и побеждает его в сражении. По пути назад герой спасается от преследования и прибывает домой, где его не узнают. После испытаний - сравнения с ложным героем, претендовавшим на выигрыш, - герой получает заслуженную царевну и царство во владение.

Эта модель соотносится с жизненным циклом человека: призыв к путешествию - родительское желание о выборе профессии; путешествие по «древу мира» - поиски смысла жизни; трудные задачи и элементы состязания, встречающиеся в сказке, можно даже не дешифрировать - в реальной жизни их немало; драконоборство - борьба со злом - с этим встречается каждый.

Судя по упорству, с которым геймеры играют в стратегические игры, в будущем они намерены пускать в ход системные навыки на каждом шагу. Возможно, быт через двадцать лет наполнят чрезвычайно сложные системы, в которые превратится современная домашняя техника. Возможно, отношения между людьми станут лучше - глубже и доверительней - в результате массового овладения системными навыками. Психология 3D ACTION (ДУМ-ОБРАЗНЫЕ ИГРЫ) Сразу после своего появления в 1994 году игра «Doom» стала невероятно популярной. Она стояла первой в рейтингах, получала награды, породила другие дум-образные игры, ставшие бестселлерами, такие, как «Doom «Ultimate», «Doome II», «Quake», «Quake II», «Hexen», «Unreal». Все это копии «Doom», только на новом технологическом уровне. Популярность подобных игр определить довольно легко - они тиражируются многими миллионами, и их встретишь едва ли не на любом компьютере. Возникший культ «Doom» породил и влияние игры за пределами мира компьютеров. Популярная книга становится основой балета или кинофильма, сказка или миф - темой для живописи. «Doom» - первая компьютерная игра, породившая собственную музыку и литературу. Чтобы понять, что руководит фанатами дум-образной игры, необходимо хотя бы очень примитивно объяснить некоторые понятия психологии. В частности, понятие «архетип». С точки зрения Карла Юнга, вся психика состоит из сознательного и бессознательного. Последнее делится на две части: коллективное и индивидуальное. Индивидуальное бессознательное образуется из забытых или вытесненных содержаний сознания и существует в виде комплексов. Коллективное бессознательное - схемы инстинктивного поведения, передаваемые по наследству. Это и есть архетип. Сколько типичных жизненных ситуаций - столько архетипов. Архетип - регулятор поведения, появившийся раньше сознания. Пока он в неактивном состоянии, его нельзя обнаружить. Если что-то его активировало - он управляет поведением человека вопреки воле и разуму. Напрямую осознать архетип человек не может, доступна лишь косвенная информация - сны, искусство и анализ деятельности. Архетип агрессивного лабиринта проявляется в культуре и истории западной цивилизации мощно и часто. Впервые наличие архетипа агрессивного лабиринта было зафиксировано почти три тысячи лет назад, когда древние греки создали миф о Тезее и Минотавре. Миф рассказывает о том, как на острове Крит по приказу царя Миноса мастер Дедал построил лабиринт для Минотавра - сына жены Миноса и быка. Основной компонент данного архетипа - лабиринт. В этом сооружении Минотавр мог жить, но не мог найти из него выход. И любой человек, войдя в лабиринт, не мог найти выход. Механических препятствий на пути назад нет. Запирали человека в подземелье свойства его собственной психики. Несчастная жертва блуждала в темных коридорах до тех пор, пока не встречала голодного людоеда Минотавра. Второй компонент - чудовище. Минотавр - опасный людоед, не человек и не животное. У него тело человека, а голова быка. Третий компонент - герой Тезей. Он единственный, кто входит в лабиринт добровольно. Его цель - уничтожить людоеда. В средние века архетип лабиринта перестал реализовываться только на уровне слов. Люди начали его материализовывать - воплощать в камне и ландшафтном дизайне. Полагали, что «прогулки» укрепляют душевное здоровье. Лабиринты в Англии стали обязательным элементом парка загородной усадьбы. Самый известный лабиринт в России - Водный лабиринт в Гатчине. Но полный вариант архетипа: лабиринт, герой и чудовища - в реальности так и не воплотился. Он продолжает существовать только в виде идеи или художественного образа. Только в виртуальном мире оказалась возможной наиболее полная реализация агрессивного лабиринта, включающая в себя все три компонента: лабиринт, чудовища и герой. Люди привычно говорят: «Я зашел в тупик», «Я прижал его к стенке», «Жизненный путь», «Ложный путь», «Неожиданный поворот», - подразумевая, что жизнь - это очень большой лабиринт. Современное общество предполагает, что любой человек может справиться с лабиринтом и достичь цели. Нужно только правильно проложить путь. В этом помогает шаблон, иногда осознаваемый как агрессивный лабиринт. Дум-образные игры изначально спроектированы для работы с подсознанием: эффект присутствия дум-образной игры создан из инвариантов, мир игры - из архетипов. Сознание для игры не нужно. Человек в момент игры находится в бессознательном состоянии. С точки зрения Карла Юнга, бессознательное выполняет компенсаторную функцию по отношению к сознанию. Как только в сознательной установке человека по отношению к жизни, являющейся единством противоположностей, появляется односторонность, бессознательная часть психики эту односторонность компенсирует. Психическое здоровье, успех в жизни дает равновесие сознательного и бессознательного. Они не смешиваются, каждый компонент остается сам собой. Благополучные люди всегда точно знают источник своих побуждений. Современный человек жертвует душевным комфортом ради сиюминутного успеха. Часто его поступки следуют формуле «Я это сделаю, хоть мне и противно». Очень редко - «Я это сделаю просто так, потому что я сам этого очень хочу». Недостаточная адаптация к изменившимся условиям вынуждает многих людей чаще пускать в ход логику и меньше, чем это необходимо для равновесия сознательного и бессознательного в их психике, прислушиваться к самому себе. Для них дум-образная игра стала инструментом поддержания душевного баланса. Как правило, люди с достаточно высокой душевной культурой в дум-образных играх не нуждаются. Они ищут и находят адекватное приложение рациональным и иррациональным душевным порывам в реальном мире. Симуляторами называются компьютерные игры, имитирующие управление транспортным средством. Они дают возможность «примерить» социальную роль, в реальной жизни недостижимую: побыть пилотом «Формулы-1» или МиГ-29, командиром танка или капитаном подводной лодки. Симуляторы больше других типов игр используют исторические факты, особенно из области развития техники. Часто критерием их оценки становится сходство поведения виртуальной техники и реально существующего прототипа. Симуляторы появились одними из первых и успели доставить немало удовольствия своим почитателям. Эффект присутствия в симуляторе основан на тех же принципах, что и в дум-образной игре, а наполнение виртуального мира близко к стилистике документального кино: там есть психология, давно осмысленная в соответствующих профессиональных приложениях (например, в авиационной). Степень усвоения и понимания, которую обеспечивают обучающие компьютерные симуляторы, составляет 70 - 90%. Для сравнения, при обучении без обучающих симуляторов степень усвоения и понимания составляет 10 - 20%. Реализуется принцип обучения, сформулированный еще Конфуцием: «Я слышу - и забываю, я вижу - и запоминаю, я делаю - и понимаю».

1.2 Агрессия и компьютерные игры

агрессивный поведение компьютерный игра

Любой, кто видел «Doom», «Quake» или «Unreal», согласится, что гуманизма там мало. И дело даже не в страшных чудовищах - не они самый агрессивный компонент игры.

Виртуальные миры обречены от рождения. Они существуют лишь до того момента, пока в них не проник игрок. Машины будут взорваны, чудовища уничтожены, а игрок, сея смерть и разрушения, продолжит свой путь на новый «уровень» или в новую игру.

Про одинокого игрока еще можно сказать, что его интересуют загадки лабиринта или фантастический дизайн. Но командная игра идет в хорошо знакомом пространстве, для игрока здесь нет ничего нового. Он «погибает» и «воскресает» только ради агрессии. Ее уровень в некоторых местах «Botmatch» «Unreal» так велик, что начинающий игрок «гибнет» меньше чем через секунду после начала игры.

Почти каждое мгновение такой игры - тяжелый и упорный труд. Игрок готов к нему - ради того, чтобы быть агрессивным. Что значит быть агрессивным?

Слово «агрессия» происходит от латинского слова «adgradi», образованного с помощью предлога «ad» («на») от слова «gradus» («шаг»). Дословный перевод близок русскому слову «наступать». Обычно так обозначают стремление к распространению влияния. Это касается и живых, и неживых объектов.

Химики говорят об «агрессивных средах» - химически активных субстанциях, обращение с которыми требует особого внимания. Экономисты называют «агрессивной ценовой политикой» удачные коммерческие операции по захвату рынка. Политики иногда характеризуют чужую страну как «государство-агрессор».

Чаще всего этим термином описывают взаимоотношения людей. На житейском уровне «частная агрессия» - вещь знакомая, повседневная и привычная. Раньше она больше проявлялась в очередях и общественном транспорте, теперь - на автодорогах. На социальном уровне («государственная агрессия») в последнюю треть двадцатого века была так высока, что едва не разрушила биосферу всей планеты. Какое-то время перспектива «гарантированного взаимного уничтожения» (абсолютно бескорыстной войны) казалась вполне разумной и реальной. Агрессия - свойство человека, по влиянию на поведение конкурирующее с интеллектом. Когда человек теряет сознание, агрессивно-оборонительный инстинкт угасает самым последним.

Слова «агрессия» и «жизнь» почти синонимы. Жизнь на Земле возникла и развивалась в условиях единственного источника энергии - Солнца. Равномерное разрушение этой звезды обеспечивает землян теплом и светом. Непосредственно использовать солнечные лучи для поддержания своей жизни могут только малоподвижные или очень простые организмы. Все остальные добывают энергию за счет разрушения других организмов. Образуется «цепь питания» - система накопления и передачи энергии и ценных веществ. Каждое звено - чья-то жизнь.

Отношения «хищник-жертва» редко называют агрессией. Охота и игра кошки с мышкой сильно отличается от конфликта двух котов. Под словом «агрессия» чаще всего понимают внутривидовую агрессию.

Животные одного вида редко убивают друг друга. Обычно средства нападения уравновешивают средства защиты: клыкам и когтям противостоит прочная шкура. Дополнительно внутривидовую агрессию сдерживает популяционноцентрический инстинкт: «ворон ворону глаз не выклюет». Весенние поединки самцов больше ритуал, чей бой.

Придумав орудия, человек разрушил естественный баланс. Кости черепа не предназначены для защиты от каменного топора. Тонкая кожа - для защиты от ножа. Возросший интеллект подавил все инстинкты, в том числе и популяционноцентрический. С точки зрения археологов, в первый раз человечество попыталось уничтожить себя несколько сотен тысяч лет назад [16].

Изобретение орудий породило первый антропогенный кризис. Люди сами себе создали такие условия, в которых нельзя было жить по-прежнему. Требовалось либо отказаться от орудий, либо научиться управлять своей агрессией. Иначе - самоистребление.

Конструктивным ответом на антропогенный кризис стало резкое усложнение структуры и объема психики. Ослабшие инстинкты заменила протокультура - психическое распознавание объектов по принципу «свой-чужой». Агрессия допустима только по отношению к «чужаку». Она особенно сильна, когда биологические различия несущественны. Этот случай антропологи называют «ненависть к двойнику».

Направив свою вооруженную инструментами агрессию во внешний мир, человечество превратило всех крупных животных в предмет охоты. Когда многие виды (мамонты, пещерные медведи и т.п.) были истреблены, возник новый антропогенный кризис [16].

По современным оценкам, максимальная плотность расселения охотников - приблизительно один человек на двадцать километров охотничьих угодий. Когда на Земле оказалось три-четыре миллиона охотников, возник кризис перенаселенности [16].

Из нового антропогенного кризиса было несколько выходов. Один - снизить агрессивность. Это значит «держать» свою экологическую нишу, контролируя численность за счет убийства собственных детей и прекратив прогресс. Например, так поступили австралийские аборигены. Их жизнь в равновесии с природой длилась долго - до тех пор, пока пришельцы из-за океана не установили другой порядок.

Другой путь - наращивать объем и сложность структуры сознания [16]. Охотник не способен бросить в землю пригодное в пищу зерно или пасти животных, вместо того, что бы на них охотиться. Его психика не в состоянии отражать настолько сложные и долгосрочные причинно-следственные связи. Мышление земледельца позволяет использовать территорию в сотни раз более продуктивно. Сельскохозяйственная деятельность намного более агрессивна по отношению к природе: охотники не преобразуют ландшафт, не строят каналы для искусственного орошения и не превращают время от времени леса и степи в пустыни (или наоборот).

С момента изобретения орудия основным инструментом человеческой агрессии стал интеллект. Технический прогресс почти всегда увеличивает агрессию. Когда уровень агрессии превышает возможность психики ею управлять, возникает антропогенный кризис. Иногда цивилизация гибнет под собственными руинами. Биологический аналог этого явления - поведение колонии бактерий в чашке Петри: в питательную среду экспериментатор вносит споры бактерий. Они начинают размножаться, их агрессию ничто не ограничивает. Через определенное время они захватывают все доступное пространство. Затем гибнут в собственных отходах.

Каждый удачный выход из антропогенного кризиса происходит за счет усложнения структуры психики, что проявляется как рост уровня культуры. Возможность проявлять агрессию становится более доступной, но психически более ограниченной. Человек оказывается и агрессивней, и цивилизованней одновременно [16]. Если вспомнить пословицу про слона в посудной лавке, то с каждым кризисом «слон» становится все мощнее, но все грациознее.

Это подтверждает статистика: в расчете на единицу популяции современный человек убивает человека реже, чем волк волка или лев льва. Последние три века процент людей, погибших в войнах, остается почти одинаковым [16]. Двадцатый век кажется кровавым, потому что изменилось отношение людей к кровопролитию: то, что было нормой, теперь выглядит неприемлемым. Оружие массового поражения уже больше полувека не находит применения.

Кризисов в истории цивилизации было много: замена бронзового оружия на стальное, появление городов и промышленная революция. Один из самых заметных антропогенных кризисов начался в двадцатом веке. Многие люди оценивали вероятность гибели человечества в результате ядерной войны или распада среды обитания как очень высокую.

В ответ на угрозу человек изменился. Увеличение объема психики позволяет дальше просчитывать последствия собственных деяний, отражать и учитывать большее количество связей и отношений в мире. Например, по этой причине требования экологической безопасности (как прогнозирование отдаленных последствий) стали влиять на промышленное развитие: современный гражданин большинства высокоразвитых стран оплачивает разработку и эксплуатацию автомобиля с малотоксичным выхлопом. Полвека назад это казалось невозможным. В России в восьмидесятых-девяностых годах рост способности отражать более сложные причинно-следственные связи проявился в виде интереса к новым историческим концепциям: получили массовое распространение работы В. Суворова (Резуна) и А.Т. Фоменко.

Одним из наиболее очевидных «бытовых» показателей изменения психики стали различия в оценке популярных агрессивных компьютерных игр. Для молодежи они модное и ценное времяпрепровождение, а старшее поколение относится к ним критически, иногда даже идентифицирует себя с родителями из рассказа Рэя Брэдбери «Вельд». (Время действия рассказа - будущее, персонажи - обычная семья: двое родителей и двое детей-подростков. Они живут в доме, наполненном разумной бытовой техникой. Однажды родители замечают, что дети в игровой комнате постоянно играют в «Вельд»: специальная машина создает иллюзию присутствия в группе охотящихся африканских львов. Проконсультировавшись со специалистом, родители принимают решение запретить игру. Узнав об этом, дети заманивают родителей в игровую комнату, где на них нападают ожившие игрушечные львы. Выясняется, что в этом и состоял смысл «Вельда»: дети каждый день убивали своих родителей в игре, прежде чем сделать это по-настоящему).

Различия в оценке First person shooter отражают разную субъективную сложность картины мира в области агрессии: одни люди могут отличить игровое поведение от реального, другие - нет. Взросление обычно увеличивает эту способность: маленький ребенок часто переносит в реальную жизнь эмоциональные отношения к партнеру, возникшие в ролевой игре. Взрослый спортсмен демонстративно пожимает руку сопернику после жесткой схватки. Дальнейшее развитие этого навыка проявляется как типичная для современных людей способность убивать друг друга в виртуальном пространстве и дружить в реальном.

Усложнение структуры сознания позволяет точнее направлять агрессию за счет увеличения количества учитываемых параметров при оценке «свой-чужой». Образ врага по-прежнему сплачивает людей, но он становится менее «человечным». На общественном уровне это выразилось в сотрудничестве государств с противоречащими геополитическими целями. Один самых очевидных примеров - освоение космоса.

На личном уровне рост управляемости агрессии привел к появлению Интернета. С одной стороны, это общедоступная возможность личной культурной экспансии. Есть немало общеизвестных примеров того, как частный информационный ресурс получал признание большинства пользователей сети. С другой стороны, само существование Интернета свидетельствует о том, что потребность общаться друг с другом, обмениваться информацией и координировать свою деятельность выросла в последние годы во много раз. Всего двадцать лет назад для граждан СССР неконтролируемые государством контакты с подданными других стран могли иметь дурные последствия. Сейчас это уже невозможно.

Чем больше критериев для анализа имеет человек, тем более агрессивным может быть его поведение, оставаясь при этом в рамках общепринятых моральных норм. Уважаемый член общества часто отличается от преступника не тем, что он делает, - а тем, как. Высокая когнитивная сложность восприятия мира позволяет гибче выбирать пути достижения цели, уменьшая ущерб чьим-либо интересам - частных лиц, общества или всей окружающей среде.

Это характерно для всех видов человеческой деятельности, особенно для творческого мышления. Часто о жизни крупного ученого или известного художника люди рассказывают чуть ли не в военных терминах: «внедрение», «революция», «переворот мировоззрения», «борьба идей».

Если не противопоставлять виртуальную реальность настоящей, а рассматривать их как части одной жизни, то компьютерные игры становятся тренажером для обучения тому, как управлять агрессивностью. Когда игрок сменит игру на какое-либо другое занятие, навык останется и будет приносить пользу.

Другая привлекательная особенность компьютерных игр - использование компьютера. Роль и значение операторского труда растет: все больше людей управляют чем-либо или кем-либо при помощи клавиатуры, мыши и монитора. Компьютерные игры формируют привычку использовать компьютер в качестве инструмента агрессии. Возможно, игрокам в будущем это облегчит самоактуализацию.

ГЛАВА 2. ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ВЛИЯНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА УРОВЕНЬ АГРЕССИВНОСТИ ПОДРОСТКОВ

2.1 Программа исследования

Для проведения экспериментальной работы была выявлена главная цель исследования: выявление степени влияния компьютерных игр на уровень агрессивности подростков.

Гипотезой исследования послужило предположение о том, что подростки 13-14 лет, увлекающиеся компьютерными играми и часто проводящие время за ними обладают более высоким уровнем агрессивности по сравнению с подростками не увлекающимися компьютерными играми.

Объектом исследования явились учащиеся 13-14 лет лицея №17 города Владимира с разной степенью увлеченности компьютерными играми.

Предметом исследования явилась агрессивность подростков с разной степенью увлеченности компьютерными играми.

Этапы исследования:

. Выбор методов исследования.

. Констатирующее обследование подростков с разной степенью увлеченности компьютерными играми.

. Анализ полученных результатов.

. Обработка выводов.

2.2 Методики исследования

.2.1 Опросник, определяющий уровень увлеченности компьютерными играми

Опросник предназначен для родителей. Опросник включает 10 вопросов, каждый из которых оценивается от 1 до 10 баллов. Диапазон от 1 до 4 баллов соответствует низкому уровню сформированности указанного в вопросе поведенческого проявления, диапазон показателей от 5 до 7 баллов соответствует среднему уровню сформированности данного поведенческого проявления, диапазон показателей от 8 до 10 баллов соответствует высокому уровню сформированности данного поведенческого проявления. Полученные баллы суммируются, и выводится средний арифметический показатель, который служит основанием для формирования экспериментальных групп по уровню увлеченности компьютерными играми. Инструкция для родителей: «В настоящее время дети увлекаются компьютерными играми. Чтобы определить как дети проводят свое свободное время, что их больше интересует, был разработан этот опросник, на вопросы которого мы просим Вас ответить». Полный вариант методики представлен в приложении 1.

2.2.2 Методика «Диагностика состояния агрессии» (опросник Басса-Дарки)

В житейском сознании агрессивность является синонимом «злонамеренной активности». Однако само по себе деструктивное поведение «злонамеренностью» не обладает, таковой его делает мотив деятельности, те ценности, ради достижения и обладания которыми активность разворачивается. Внешние практические действия могут быть сходны, но их мотивационные компоненты прямо противоположны.

Исходя из этого, можно разделить агрессивные проявления на два основных типа: первый - мотивационная агрессия, как самоценность, второй - инструментальная, как средство (подразумевая при этом, что и та, и другая могут проявляться как под контролем сознания, так и вне него, и сопряжены с эмоциональными переживаниями: гнев, враждебность). В данном исследовании представляет интерес мотивационная агрессия как прямое проявление реализации присущих личности деструктивных тенденций. Определив уровень таких деструктивных тенденций, можно с большой степенью вероятности прогнозировать возможность проявления открытой мотивационной агрессии, рисунок поведения подростка. Одной из подобных диагностических процедур является опросник Басса-Дарки. А. Басс, воспринявший ряд положений своих предшественников, разделил понятия агрессию и враждебность и определил последнюю как: «. . . реакцию, развивающую негативные чувства и негативные оценки людей и событий».

Результаты методики призваны выявить потенциальную взаимосвязь между степенью увлеченности компьютерными играми и агрессивностью в подростковой популяции.

Создавая свой опросник, дифференцирующий проявления агрессии и враждебности, А.Басс и А.Дарки выделили следующие виды реакций:

Физическая агрессия - использование физической силы против другого лица.

Косвенная - агрессия, окольным путем направленная на другое лицо или ни на кого не направленная.

Раздражение - готовность к проявлению негативных чувств при малейшем возбуждении (вспыльчивость, грубость).

Негативизм - оппозиционная манера в поведении от пассивного сопротивления до активной борьбы против установившихся обычаев и законов.

Обида - зависть и ненависть к окружающим за действительные и вымышленные действия.

Подозрительность - в диапазоне от недоверия и осторожности по отношению к людям до убеждения в том, что другие люди планируют и приносят вред.

Вербальная агрессия - выражение негативных чувств как через форму (крик, визг), так и через содержание словесных ответов (проклятия, угрозы).

Чувство вины - выражает возможное убеждение субъекта в том, что он является плохим человеком, что поступает зло, а также ощущаемые им угрызения совести.

При составлении опросника использовались следующие принципы:

• вопрос может относиться только к одной форме агрессии;

• вопросы формулируются таким образом, чтобы в наибольшей степени ослабить влияние общественного одобрения ответа на вопрос.

Опросник состоит из 75 утверждений, на которые испытуемый отвечает «да» или «нет» (полный вариант методики см. приложение 2).

2.3 Результаты исследования

.3.1 Опросник, определяющий уровень увлеченности компьютерными играми

Средние показатели опросника явились основанием для того, чтобы сформировать три экспериментальные группы по 10 человек в каждой. В первую группу вошли подростки, получившие средний балл от 8 до 10 баллов, что соответствует высокому уровню увлеченности компьютерными играми. Во вторую группу вошли подростки, получившие средний балл от 5 до 8 баллов, что соответствует среднему уровню увлеченности компьютерными играми. В третью группу вошли подростки, получившие средний балл от 1 до 5 баллов, что соответствует низкому уровню увлеченности компьютерными играми. Результаты опросника представлены в приложении 3. На основе таблиц были построены диаграммы средних баллов по каждой группе (см. приложение 4).

2.3.2 Методика «Диагностика состояния агрессии» (опросник Басса-Дарки)

Методика «Диагностика состояния агрессии» использовалась для того, чтобы определить зависимость уровня агрессивности в характере подростков от степени их увлеченности компьютерными играми. Интерес в данном исследовании представляют шкалы, отвечающие за уровень агрессивности, а именно: шкала «Физическая агрессия», «Раздражительность», «Вербальная агрессия».

Результаты по методике «Диагностика состояния агрессии» были обработаны, сведены в таблицу (см. приложение ), так же были построены диаграммы по шкалам «Физическая агрессия», «Раздражительность», «Вербальная агрессия» (см. приложение ).

Сравнение показателей подростков, принявших участие в эксперименте выявило, что у подростков с низким уровнем увлеченности компьютерными играми уровень агрессивности ниже, чем у подростков со средним и высоким уровнем увлеченности компьютерными играми. Показатели индекса агрессивности у подростков с низким уровнем увлеченности компьютерными играми составляет диапазон с 11 баллов до 20 баллов. Показатели индекса агрессивности у подростков со средним уровнем увлеченности компьютерными играми составляет диапазон с 18 баллов до 22 баллов. Показатели индекса агрессивности у подростков с высоким уровнем увлеченности компьютерными играми составляет диапазон с 21 баллов до 28 баллов.

Сравнение средних баллов по шкалам «Физическая агрессия», «Раздражительность», «Вербальная агрессия» показало интересную закономерность. Сильные различия получены по шкале «Раздражительность». У подростков с низким уровнем увлеченности компьютерными играми средний показатель составляет 5,2 балла, у подростков со средним уровнем увлеченности компьютерными играми средний показатель составляет 8,3 балла, у подростков с высоким уровнем увлеченности компьютерными играми средний показатель составляет 9,5 балла. У подростков с низким и средним уровнем увлеченности компьютерными играми показания по всем шкалам методики, в том числе индекса агрессивности, находятся в пределах возрастной нормы. У подростков с высоким уровнем увлеченности компьютерными играми в некоторых случаях зафиксированы данные, превышающие возрастной диапазон.

Вероятно, все выводы носят вероятностный характер, требующий дополнительных исследований на более многочисленной выборке. Лонгитюдное обследование, возможно, выявило бы более существенные различия через несколько лет.

2.4 Выводы

Результаты эмпирического исследования позволили выявить связь соотношения актуального состояния увлеченности компьютерными играми и уровнем агрессивности подростков и сделать следующие выводы:

• У подростков с низким уровнем увлеченности компьютерными играми уровень индекса агрессивности ниже, чем у подростков со средним и высоким уровнем увлеченности компьютерными играми.

• У подростков с низким уровнем увлеченности компьютерными играми показатели по шкале «Раздражительность» особенно отличаются от таковых у подростков с высоким уровнем увлеченности компьютерными играми.

• У подростков со средним уровнем увлеченности компьютерными играми уровень индекса агрессивности и всех шкал соответствует возрастной норме.

• У подростков с высоким уровнем увлеченности компьютерными играми в некоторых случаях зафиксированы данные, превышающие возрастной диапазон.

Вышесказанное позволяет сформулировать рекомендации для родителей современных подростков. Ниже приводится текст обращения к родителям.

« Дорогие родители! Совсем запретить пользоваться компьютером не выход и нужно делать все постепенно и с умом, а не просто запретить и все. Для начала, можно максимально уменьшить его негативное влияние. Вот несколько советов как это можно сделать.

. Больше общайтесь с ребенком. Статистика свидетельствует, что в большинстве компьютероманами становятся дети, у которых общение с родителями сводится к 15-20 минутам в день.

. Войдите в доверие ребенка, так что бы он не боялся и рассказывал вам, в какие игры играет и какие больше всего любит. Тогда вы сможете плавно рассказывать ему о негативном влияние таких игр, и например, заинтриговать его какой-то другой интересной игрой, необязательно компьютерной, которая будет менее опасна для него. Ведь существуют много разных интересных не компьютерных игр.

. Больше уделяйте внимания ребенку, играйте в игры вместе с ним. И так, постепенно заменяйте компьютерные игры настольными играми. Главное побольше общения, внимания. Возможно, ребенок внезапно сам увлечется спортом или запишется в какой-то творческий кружок, когда влияние компьютера ослабнет. Сейчас, да и раньше всегда было очень много интересных и развивающих настольных игр - например, экономические настольные игры, в которых можно покупать недвижимость, машины, акции, получать приятные сюрпризы. Дети очень любят такие игры, так как в них, как и в компьютерных играх, можно зарабатывать деньги и покупать на них все, что захочется (в рамках игры). Такие игры очень интересные и развивающиеся, особенно экономические. Ребенок начинает понимать настоящую цену деньгам, основы экономики, термины, например, что такое актив, пассив, дебет, кредит и т.д. Единственно что, от вас требуется так это играть и принимать участие в играх с вашим ребенком. Ведь в настольные игры не поиграешь один! Это одна из причин, почему дети больше играют в компьютерные игры, ведь там есть с кем играть - с искусственным интеллектом. Родители стали мало уделять времени для своего ребенка и играть с ним, многие сами становятся причиной тому, что ребенок начинает играть в компьютерные игры - покупают ему компьютер и тот молча сидит и играет, одним словом никому не мешает. Родители начали меньше играть с детьми в настольные игры, в солдатиков, в машинки, в куклы и т.д., да во что угодно, кроме компьютерных игр. Причина для всех одна и та же - стремление зарабатывать все больше и больше. Переключитесь с себя на ребенка.

. Станьте лучшим другом для своего ребенка. Время от времени (чем чаще, тем лучше) интересуйтесь его делами, самочувствием, интересами, происходящем в сегодняшнем дне и т.д. Если ребенок вам ничего не рассказывает, то вы ничего не добьетесь положительного. Крики, злость, наказания - не помогут, а только навредят. Лучший выход из этой ситуации - стать другом своему ребенку. На время, станьте для него не родителями, а друзьями. Не кричите, и не ругайте своего ребенка, и ни в коем случае не вините его ни в чем. Когда у вас получиться стать друзьями с вашим ребенком, то он будет вам все рассказывать, начиная с того, как начался день, что делал на протяжении дня, с кем общался и т.д.

. Разнообразьте жизнь ребенка. Многие дети могут быть не заинтересованными в компьютерных играх, а могут проводить сутками, ночами в чатах и заниматься виртуальным общением и знакомствами. В таком случае ребенку явно не хватает живого общения, то ли от своих родителей, то ли нет своих реальных друзей. С вашим общением с ребенком все понятно, а вот как быть с друзьями-ровесниками. Запишите своего ребенка на какой-то интересный кружок. Это может быть как спортивная секция - футбол, баскетбол, теннис, волейбол, плавание и т.д. Или же что-то творческое для души - пение, танцы, игра на музыкальных инструментах и т.д. Главное выбирайте кружок не тот, что вам нравиться и вам по душе, а тот, который ребенок сам выберет. Дайте ребенку свободу выбора и не навязывайте, а только предложите ему и предоставьте право выбора. Вы же не будете выбирать невесту (жениха) за ребенка?

. Искусственные же ограничения не дают никакого положительного эффекта. Ребенку расти и жить в том мире, который мы имеем - с тем компьютерным бумом, который мы наблюдаем. Оградить ребенка от компьютера означает вызвать у него неадекватную реакцию, когда он все-таки столкнется с этим проявлением современного мира. Другое дело, что нужно отдавать себе отчет: если папа предпочитает общению с мамой сидение перед дисплеем компьютера, если маме легче погрузиться в переживания «мыльной оперы», нежели поговорить с сыном или дочерью, то ожидать от ребенка другой реакции на компьютер или телевизор, по крайней мере, наивно. Беда не в том, что в нашей жизни есть электронные средства информации и коммуникации. Беда в том, что нам самим, взрослым, удобнее заменить ими непосредственное общение.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В теоретической главе курсовой работы были освещены вопросы взаимосвязи между увлеченностью компьютерными играми и агрессивностью подростков. Для этого был проведен теоретический анализ разных подходов к изучению агрессивности человека и влияния компьютерных игр на психику подростков, изучена психология компьютерных игр, психологический аспект увлеченности компьютерными играми.

Детальное изучение психолого-педагогической литературы по проблеме влияния компьютерных игр на уровень агрессивности подростков позволило выдвинуть гипотезу: подростки 13-14 лет, увлекающиеся компьютерными играми и часто проводящие время за ними обладают более высоким уровнем агрессивности по сравнению с подростками не увлекающимися компьютерными играми.

Для ее подтверждения был подобран диагностический инструментарий и проведено экспериментальное исследование взаимосвязи уровня увлеченности компьютерными играми и уровнем агрессивности у подростков. Первым этапом в доказательстве гипотезы стало проведение анкетирования родителей. По результатам анкетирования были сформированы три группы подростков. В первую экспериментальную группу вошли подростки с низким уровнем увлеченности компьютерными играми, во вторую со средним уровнем увлеченности компьютерными играми, в третью вошли подростки с высоким уровнем увлеченности компьютерными играми. Суть второго этапа состояла в выявлении связи уровня агрессивности и степенью увлеченности компьютерными играми. Результаты методики «Диагностика состояния агрессии» табулировались, анализировались и сопоставлялись между собой во всех трех группах подростков. Были построены диаграммы, которые позволили наглядно представить результаты и заметить закономерность увеличения индекса агрессивности в зависимости от увеличения степени увлеченности компьютерными играми. Выявлено также, что у подростков с низким и средним уровнем увлеченности компьютерными играми показания по всем шкалам методики, в том числе индекса агрессивности, находятся в пределах возрастной нормы, а у подростков с высоким уровнем увлеченности компьютерными играми в некоторых случаях зафиксированы данные, превышающие возрастной диапазон.

Был сделан итоговый вывод: у подростков, увлекающихся компьютерными играми и часто проводящих время за ними зафиксирован более высокий уровень агрессивности по сравнению с подростками не увлекающимися компьютерными играми.

Итак, гипотеза доказана, задачи исследования решены, цели достигнуты. Значит, проведенная работа является эффективной.

Актуальность полученных данных в том факте, что современным подросткам расти и жить в мире с компьютерным бумом. Искусственные ограничения со стороны родителей не дают никакого положительного эффекта. Родителям необходимо принять этот факт и строить свое общение с ребенком, учитывая приведенные выше рекомендации.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Антон Платов. Дети, Сеть и родители. Мир компьютеров. - № 3. - 2004.

. Берн Э. Игры, в которые играют люди. СПб. 2002.

. Бэрон Р., Ричардсон Д. Агрессия, СП, 1997.

. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. - №6. -1966.

. Гордеева А. В. Увлеченность компьютерными играми: психологический аспект. - К. - 2004.

. Гримак Л.П., Бодрствование как активная фаза гипноза // Прикладная психология. - №5. -1998.

. Коган Л. Н. Цель и смысл жизни человека. - М. - 2004.

. Краткий психологический словарь. Сост. Л. А. Карпенко, под общей редакцией А. В. Петровского, М. Г. Ярошевского. - М. 2005.

. Лоренц Конрад. Агрессия. Издательская фирма «Универс». Перевод на русский язык Г.ф. Швейника, 1994. Издательская группа «Прогресс», 1994.

. Назаретян А.П. Агрессия, мораль и кризисы в развитии мировой культуры. М.: Наследие, 1996.

. Немов Р. С. Психология. Москва. «Владос». - 1999.

. Общая психодиагностика. Под ред. А. А. Бодалева, В. В. Столина. - М.: Изд-во Московского ун-та, 1997.

. Паренс Г. Агрессия наших детей. М, 1997.

. Парыгин В. Д. Научно-технический прогресс и про¬блема самореализации личности // Психология личности и образ жизни. - 2001.

. Практикум по общей психологии / Под ред. А. И. Щербакова. М. 1990.

. Практическая психология образования. Под ред. И. В. Дубровиной М.: ТЦ «Сфера», 1997.

. Психологический словарь. Под ред. В. П. Зинченко, Б. Г. Мещерякова. - М.: Педагогика-Пресс, 1996. - 2004.

. Разумова Т. Компьютерный яд. // Наука и жизнь. - № 6. - 2002.

. Ремшмидт Х. Подростковый и юношеский возраст: Проблемы становления личности: Пер с нем. - М.: Мир, 2004.

. Рогов Е. И. Настольная книга практического психолога в образовании: Учебное пособие. -М: Владос, 2005.

. Рубинштейн С. Л. Проблемы общей психологии. - М.- 2006.

. Фомичева Ю. В., Шмелев А. Г., Бурмистров И. В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми. Вестник МГУ. Сер. 14. Психология. 2001.

. Фрейд З., Я и Оно / Труды разных лет (в двух томах). Тбилиси: Мерани, 1991.

. Фресс А., Пиаже Ж. Экспериментальная психология. М. - 1986.

. Хоперская О. Осторожно, компьютер! // Природа и человек. Свет. - № 8. - 2000.

. Шапкин А. Компьютерные игры: новая область психологических исследований. Психологический журнал, 2007. №1.

. Шлимович Б. Компьютеры и дети. // Наука и жизнь. - № 11. - 1998.

. Шмелев А. Мир поправимых ошибок. Вычислительная техника и ее применение. Компьютерные игры. -2008, №3.

. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.

. Юнг К.Г. Понятие коллективного бессознательного / Аналитическая психология. М.: Мартис, 1997.

. Юнг К.Г. Психологические типы. М.: АСТ; СПб.: Университетская книга, 1996.