

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Саратовский национальный исследовательский
государственный университет имени Н.Г. Чернышевского»
Балашовский институт (филиал)

Кафедра психологии

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

**ВЗАИМОСВЯЗЬ ЛИЧНОСТНОЙ АГРЕССИВНОСТИ И
ЗАВИСИМОСТИ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ПОДРОСТКОВОМ
ВОЗРАСТЕ**

студентки 4 курса 541 группы
направления подготовки 44.03.02 «Психолого – педагогическое образование»
профиль – «Практическая психология образования»
социально - гуманитарного факультета
Чертищевой Элеоноры Александровны.

Научный руководитель

доцент кафедры психологии,
кандидат педагогических наук,

доцент _____ Е.М. Кравцова

(подпись, дата)

Зав. кафедрой психологии

кандидат психологических наук,

доцент _____ О.В. Карина

(подпись, дата)

Балашов 2017

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования.

Противоречия между потребностями общества в здоровом подрастающем поколении и недостаточной теоретической и практической разработанностью психологических условий для предупреждения и коррекции формирования игровых зависимостей у подростков обуславливают актуальностью изучения заявленной проблемы.

В настоящее время ученые-психологи, такие как Д.П. Блонский, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, К.К. Платонов, Д.Б. Эльконин, В.В. Давыдов, А.В. Петровский, Л.И. Божович, И.С. Кон и др. придают большое значение исследованиям отклонений поведения подростков. Недовольство реальной жизнью и желание уйти от переживаний является одной из сложнейших проблем человеческого существования. Формы и способы ухода от реальной жизни у подростков чрезвычайно разнообразны и нередко носят патологический характер. Одной из таких форм является аддиктивное поведение, когда жизнь человека, его состояние и поведение начинают жестко зависеть от различных факторов (наркотиков, алкоголя, еды, азартных и компьютерных игр и др.).

Аддиктивное поведение выражается в стремлении к уходу от реальности путём изменения своего психического состояния посредством приёма некоторых веществ или постоянной фиксации внимания на определённых предметах или активностях (видах деятельности), что сопровождается развитием интенсивных эмоций. Этот процесс настолько захватывает человека, что начинает управлять его жизнью. Человек становится беспомощным перед своим пристрастием. Волевые усилия ослабевают и не дают возможности противостоять аддикции.

Появление персональных компьютеров породило огромное количество мифов, касающихся как пользы, так и вреда от их использования. Подростки проводят много времени за компьютером, главным образом, играя в компьютерные игры.

С ростом влияния компьютерных технологий на сознание подростка наметилась тенденция, позволяющая с тревогой констатировать возрастающую динамику агрессивных проявлений со стороны подростков.

Агрессивность как личностные качества изучали З. Фрейд, К. Юнг, А. Адлер, К.Лоренц, Б.Г. Ананьев, Л.И. Божович, Ж. Годфруа, А.И. Захаров, Д. Майерс, Н.А. Волкова и др.

Исследования, касающиеся связи компьютерной зависимости и агрессивности подростков, достаточно противоречивы. В исследованиях ученых утвердились две полярные точки зрения на агрессию в виртуальном пространстве и её влияние на подростков.

Существует много мнений о том, что компьютерные игры оказывают влияние, в том числе и отрицательное, на подростков. Увлечения, порожденные компьютерными играми, привели к появлению нового термина – «компьютера зависимость». Подростки готовы просиживать, не отходя от компьютера, часами и даже сутками. Компьютерная зависимость приводит к тому, что дети прогуливают школу, становятся замкнутыми, не общаются с ровесниками. Кроме того, считается, что игры с элементами насилия и жестокости влияют на формирование у подростка личностной агрессивности. Поиск ответа на данный вопрос является значимым и актуальным на современном этапе развития общества. Именно это повлияло на выбор темы бакалаврской работы.

Цель: изучить взаимосвязь личностной агрессивности и зависимости от компьютерных игр в подростковом возрасте.

Объект: личностная агрессивность и зависимость от компьютерных игр в подростковом возрасте.

Предмет: взаимосвязь личностной агрессивности и зависимости от компьютерных игр в подростковом возрасте.

Гипотеза: предположим, что существует взаимосвязь между уровнями позитивной и негативной личностной агрессивностью и зависимостью компьютерных игр в подростковом возрасте.

Для проверки выдвинутой гипотезы были выполнены следующие **задачи:**

1. Проанализировать понятия «личностная агрессивность» и «зависимость от компьютерных игр».
2. Изучить психологическую зависимость подростков от компьютерных игр.
3. Рассмотреть психологические особенности подросткового возраста.
4. Изучить исследования ученых о влиянии компьютерных игр на развитие подростков.
5. Обосновать и провести эмпирическое исследование взаимосвязи личностной агрессивности и зависимости от компьютерных игр в подростковом возрасте.
6. Обобщить и проанализировать полученные экспериментальные данные.
7. Спроектировать психолого-педагогическую программу коррекции агрессивности и компьютерной зависимости у подростков.

Методологическая и теоретическая основа исследования:

Исследования личностной агрессивности - С. Холл, Э. Эриксона, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, Л.И. Божович, А.Е. Личко и многие другие авторы; проблема влияния компьютерной зависимости на агрессивность подростков - Т. Райт, П. Бриденбах, Г. Петрусь, Д. Бака, Д. Томпсон, Д. Гроссман, Д. Карнели, А. Г. Мазур, Л.В. Ускова и многие другие авторы.

Методы исследования:

- 1) Метод теоретического анализа литературных источников (психологической литературы).
- 2) Методы психологической диагностики:
 - а) «Личностная агрессивность и конфликтность» (Е.П. Ильин, П.А. Ковалев).
 - б) «Тест на выявление игровой зависимости» (Томас Такер).

- 3) Метод обобщения и интерпретации экспериментальных данных.
- 4) Метод математической статистики (Коэффициент ранговой корреляции Спирмена).
- 5) Метод психолого-педагогического проектирования.

Экспериментальная база исследования:

Учащиеся 7 - 9 классов МОУ СОШ № 5 г. Балашова, в количестве 50 человек.

Научная новизна:

Показана значимость исследования взаимосвязи позитивной и негативной агрессивности и зависимости от компьютерных игр в подростковом возрасте.

Практическая значимость:

Данные эмпирического исследования могут быть использованы практическими психологами в работе с подростками.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Основное содержание работы включает краткое изложение глав исследования.

В *первой главе* нашего исследования сделан анализ проблемы личностной агрессивности и зависимости от компьютерных игр в подростковом возрасте.

Подростковый возраст — это стадия становления личности, которая как правило наступает с 11 - 12 и длится до 16 - 17 лет — периода, когда человек вступает во «взрослую жизнь».

Подростковый возраст в античности рассматривался как этап становления, имеющий собственную специфику. Сообразно Платону, в 12 - 16 лет подростки обязаны навещать среднее учебное заведение физиологического воспитания, а в 16 - 18 исследовать математику, геометрию и астрономию, большей частью с практическими целями. То есть

эти периоды рассматривались как подготовка к практической работе в последующей жизни человека.

Агрессивность (Враждебность) - стойкая линия личности, которая имеет место быть в готовности субъекта к брутальному поведению» [7].

Позитивная агрессивность/Положительная враждебность - это проявления «нормальной», «здоровой» злости, т.е. конкретных личных свойств и установок, которые обеспечивают «необходимую самозащиту» (и эмоциональную, и физическую). Положительная враждебность проявляется как ситуативное, инструментальное качество - т.е. в истории, когда сего настоятельно просит амуниция.

Деструктивная (негативная) враждебность содержит немотивированный, самопроизвольный нрав неуправляемой психологической возбудимости.

Игровая зависимость - предполагаемая форма психологической зависимости, проявляющаяся в навязчивом увлечении видеоиграми и компьютерными играми.

В психологии влияние игр на психику разъясняется доктриной стимулирования. Доктрина стимулирования беседует о том, собственно, что игра воздействует на подростка и его понимание. В зависимости от высококачественной оценки сего воздействия, ученые делятся на 2 группы. Первая – «игры вредны», вторая – «игры полезны».

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

Во второй главе было рассмотрено эмпирическое исследование взаимосвязи личностной агрессивности и зависимости от компьютерных игр в подростковом возрасте.

По результатам методики «Личностная агрессивность и конфликтность человека» (Е.П.Ильин и П.А.Ковалев) нами были получены следующие результаты:

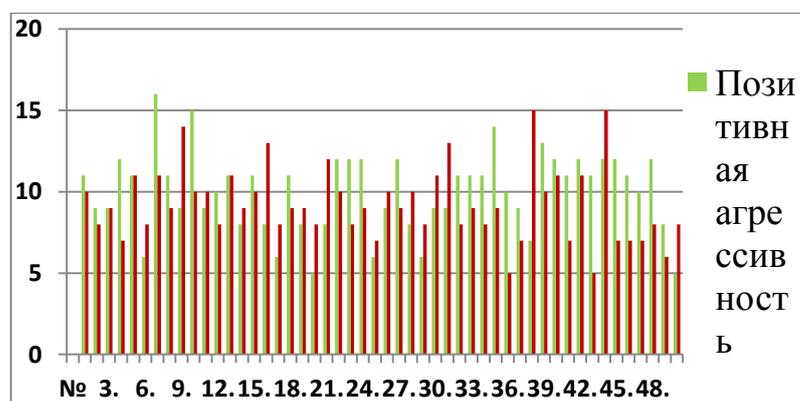


Рисунок 1 - Суммарные показатели «позитивной агрессивности» и «негативной агрессивности» у подростков.

Подростки с низким уровнем позитивной агрессивности составили 14% от выборки (0 - 7 баллов). Им свойственна уступчивость, но не хватает напористости в достижении целей, так же таким людям трудно отстаивать собственное мнение.

Подростки с высоким уровнем позитивной агрессивности составили 4% от выборки (15 - 20 баллов). Им характерна неуступчивость и напористость в отстаивании своего мнения и в достижении желаемого.

Подростки со средним уровнем позитивной агрессивности составили 82% от выборки (8 - 14 баллов). В зависимости от ситуации они могут проявлять черты, как характерные для низкого, так и для высокого уровня позитивной агрессивности.

Позитивная агрессивность - это проявления «нормальной», «здоровой» агрессивности, т.е. определенных личностных качеств и установок, которые обеспечивают «необходимую самозащиту» (и психологическую, и физическую), противодействие манипуляциям, давлению, а также связаны с волевыми качествами - способность к достижению поставленных целей, преодолению препятствий, самостоятельность суждений и умение их отстаивать.

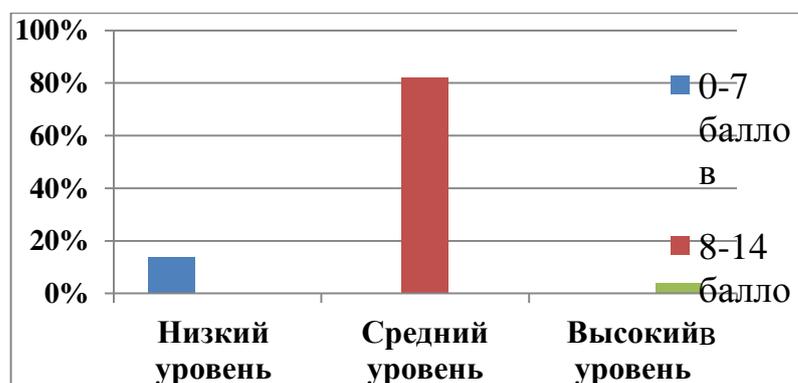


Рисунок 2 – показатели «позитивной агрессивности» у подростков по методике «Личностная агрессивность и конфликтность человека (Е.П. Ильин и П.А. Ковалев).

Подростки с высоким уровнем негативной агрессивности составили 4% от выборки (15 - 20 баллов). Им характерна мстительность, они склонны к проявлению враждебной агрессии, то есть агрессии, которая является не средством достижения какой-то значимой цели (как например, защитить себя, отстоять свое мнение и т.п.), а агрессии как разрушения, причинения вреда.

Подростки с низким уровнем негативной агрессивности составили 20% от выборки (0 - 7 баллов). Им не характерно стремление к причинению вреда, они не склонны к мстительности.

Подростки со средним уровнем негативной агрессивности составили 76% от выборки (8 - 14 баллов). В зависимости от ситуации они могут проявлять черты, как характерные для низкого, так и для высокого уровня негативной агрессивности.

Негативная (деструктивная) агрессивность имеет немотивированный, спонтанный характер неуправляемой эмоциональной возбудимости. В любом случае высокие показатели агрессивности (что позитивной, что негативной) говорят, что человек склонен предпочесть силовое решение проблемы.

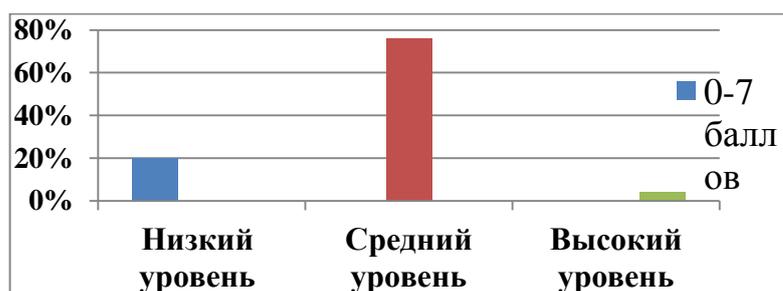


Рисунок 3 – Показатели «негативной агрессивности» у подростков по методике «Личностная агрессивность и конфликтность человека (Е.П.Ильин и П.А.Ковалев)».

По результатам методики Методика «Тест на выявление игровой зависимости» (Томас Такер) нами были получены следующие результаты:

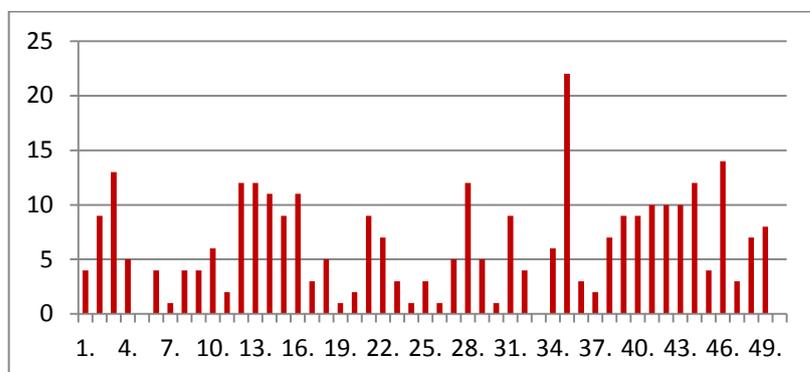


Рисунок 4 – Суммарные показатели подростков по методике «Тест на выявление игровой зависимости (Томас Такер)».

Подростки с низким уровнем зависимости от компьютерных игр составили 22% от выборки (0 – 2 баллов). У таких детей нет никаких проблем с компьютерной зависимостью.

Подростки со средним уровнем зависимости от компьютерных игр составили 40% от выборки (3 – 7 баллов), эти подростки играют в компьютерные игры на уровне, который может привести к негативным последствиям.

Подростки с высоким уровнем зависимости от компьютерных игр составили 38% от выборки (8 – 27 баллов), эти подростки играют на уровне, ведущим к негативным последствиям; возможно, контроль над пристрастием к компьютерным играм уже потерян – чем выше результат, интенсивнее игра, тем серьезнее могут быть проблемы; высока вероятность патологического формирования зависимости.

Психологическая зависимость от компьютера - это своеобразное рабство, человек перестает уделять внимание социальному общению, собственному развитию, не интересуется романтическими и дружескими отношениями. Все, что ему важно – пройти новый уровень, заработать виртуальные бонусы, стать лучшим в игре, изучить форумы.

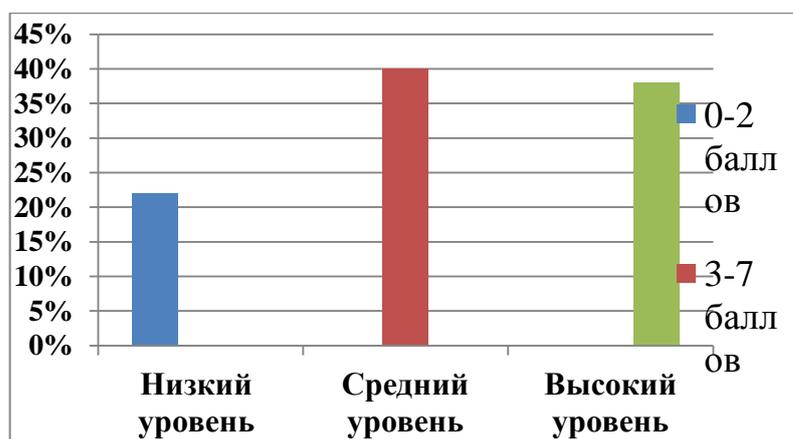


Рисунок 5 - Показатели по методике «Тест на выявление игровой зависимости (Томас Такер)».

Для выявления взаимосвязи между показателями «позитивная агрессивность»; «негативная агрессивность»; «наступательность»; «неуступчивость»; «мстительность»; и «нетерпимость к мнению других» и показателем «компьютерной зависимости» нами использован коэффициент ранговой корреляции Спирмена. С его помощью было получено:

1. Независимо от уровня позитивной агрессивности подростки могут не иметь компьютерную зависимость.

2. Независимо, на сколько подросткам свойственна наступательность, неуступчивость и нетерпимость к мнению других, они могут не иметь компьютерную зависимость.

3. Чем выше уровень мстительности, тем более выражена компьютерная зависимость подростков.

В третьей главе была спроектирована психолого-педагогическая программа коррекции агрессивности и компьютерной зависимости у подростков.

Цель данной программы: коррекция агрессивности и компьютерной зависимости у подростков.

Так же наша работа предполагает рекомендации для учителей, родителей и подростков по снижению агрессивности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Исследование уровня личностной агрессивности (позитивная и негативная) и зависимости от компьютерных игр у группы подросткового возраста (13 - 15 лет) показало, что данная тема является недостаточно разработанной и исследованной.

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. Реакция в виде агрессивного поведения, вероятно, приводится в действие некой внутренней мотивирующей силой.

Увлечение компьютерными играми 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. В статьях авторы высказывают мнение, что занятия с компьютером - это своего рода зависимость, которая выражается в таких психопатологических симптомах, как неспособность подростков переключаться на другие развлечения, чувство мнимого превосходства над окружающими. Отмечается и такая опасность, как оскудение эмоциональной сферы подростка. Некоторые компьютерные игры провоцируют агрессивное поведение, возвеличивание войн и насилия.

Результаты методик показали, что:

1. Независимо от уровня позитивной агрессивности подростки могут не иметь компьютерную зависимость.

2. Независимо, на сколько подросткам свойственна наступательность, неуступчивость и нетерпимость к мнению других, они могут не иметь компьютерную зависимость.

3. Чем выше уровень мстительности, тем более выражена компьютерная зависимость подростков.

В качестве негативных последствий компьютерных игр указывают сужение круга интересов подростка, стремление к созданию собственного мира, уход от реальности. По мнению некоторых ученых, занятия с компьютером один на один, часто идет в ущерб общению со сверстниками, приводит к социальной изоляции и трудностям в межличностных контактах. Поскольку именно общение служит для подростков главным средством развития их личности, то общение, вызванное компьютером, представляется наиболее драматичным. Большинство игр созданы по типу соревнования пользователя с компьютером или другим игроком; практически отсутствуют игры, требующие общего взаимодействия. Негативную картину дополняют соматические нарушения (снижение остроты зрения, быстрая утомляемость и др.), которые, как полагают, являются прямым следствием «компьютеризации» свободного времени подростков.