

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.
ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра консультативной психологии

**Влияние квестов в реальности как совместной игровой деятельности на
уровень тревожности и агрессивности и их проявление в
межличностном взаимодействии**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Студентки 4 курса 461 группы
направления 37.03.01 «Психология»

Факультет психологии
Донковцевой Алены Александровны

Научный руководитель
доцент

подпись, дата

А.А. Карелин

Зав. кафедрой
Профессор

подпись, дата

Т.В. Белых

Саратов 2019

Общие характеристики работы

В современном мире, насыщенном социально-экономическими преобразованиями и техническими явлениями, имеется серьезный дефицит ярких эмоций, что создает условия для увеличения уровня агрессивности и тревожности.

Агрессия, направленная на себя или на других, принимает непосредственное участие в различных формах поведенческих девиаций. В контексте современной социальной ситуации в России проявление агрессивности из года в год становится все более интенсивным.

Наибольшие трудности и отклонения от нормального становления личности отмечают исследователи в эмоционально-волевой сфере: в нарушении социального взаимодействия, неуверенности в себе, недостаточном развитии самостоятельности, снижении целеустремленности, неадекватной самооценки, неспособности выстроить нормальные взаимоотношения с окружающими, вплоть до полного отсутствия тенденции к сотрудничеству.

Нарушения подобного рода проявляются чаще всего в повышенной тревожности, эмоциональной напряженности, психическом утомлении, эмоциональном стрессе, повышенной чувствительности к различным препятствиям, неготовности преодолевать трудности, недоверчивости, уходе в себя, нарастании пассивности и депрессии. Среди подобных негативных переживаний тревожность занимает особое место. Чаще всего повышенная тревожность ведет к снижению работоспособности и невозможности выстраивать взаимоотношения с окружающими. Своевременная и качественная диагностика подобного неблагополучия и адекватные коррекционные меры могут уменьшить риск возникновения нежелательных тенденций в развитии личности.

В данной работе предполагается обратиться к одному из видов активного совместного времяпровождения – квесты в реальности. Квест – это относительно новый формат мероприятий, позволяющий в игровой форме

сформировать полезные навыки и умения. Квест является уникальным способом развития познавательной и коммуникативной сфер. В настоящее время наблюдается возрастающий интерес к данному формату мероприятий и некоторые исследователи предлагают использовать квест технологии в образовании и воспитании.

Актуальность исследования обусловлена, с одной стороны, ростом уровня агрессивности и тревожности в современном обществе, с другой – недостаточностью эмпирических исследований группового взаимодействия в рамках квеста.

Цель данного исследования выявить специфику влияния квестов как совместной игровой развивающей деятельности на уровень агрессивности и тревожности личности.

Задачи:

1. Раскрыть сущность и психологические механизмы агрессивности и тревожности, определить понятие квеста в реальности как совместной игровой деятельности.
2. Эмпирически исследовать влияние совместной деятельности в условиях квеста на особенности проявления агрессивности и тревожности и специфику взаимодействия участников.
3. Сравнить и проанализировать полученные результаты.

Гипотеза: Квест как вид совместной игровой деятельности оказывает влияние на уровень агрессивности и тревожности и особенности межличностного общения.

Объект – особенности проявления агрессивности и тревожности современных подростков и их межличностное взаимодействие в рамках квеста в реальности.

Предмет – влияние квестов как групповой деятельности на уровень агрессивности и тревожности.

Методы и методики исследования:

1. Анализ литературных источников;

2. Метод наблюдения (Методика Е.О. Смирновой);
3. Психодиагностические методики: опросник А.Басса-А.Дарки, опросник тревожности Ч.Д. Спилберга (адаптация Ю.Л.Ханин).

Теоретико-методологическая база исследования: работы Ениколопова С.Н., Прихожан А.М., Спилберга Ч.Д., Д. Коннор, Семенюк Л.М., Е.В. Новикова и других.

Выборка состоит из 30 человек в возрасте 16-18 лет, прошедших более 10 квестов, и 25 человек того же возраста, не прошедших ни одного квеста.

Научная новизна и теоретическая значимость данной работы заключается в расширении подходов к изучению проблемы тревожности и агрессивности.

Практическая значимость исследования состоит в том, что выявленные в ходе работы особенности влияния квестов на агрессивность и тревожность могут быть использованы психологами в целях их коррекции.

Объем и структура дипломной работы. Дипломная работа состоит из введения, двух глав, выводов, заключения, списка использованной литературы.

Основное содержание дипломной работы

Во введение обоснованы актуальность исследуемой работы, определены, цель; объект и предмет, гипотезы и задачи исследования; раскрыты методологические основы, научная новизна, теоретическая и практическая значимость исследования; изложены основные положения, которые вынесены на защиту.

Первая глава «Проблема изучения влияния квестов как совместной игровой деятельности на особенности проявления в межличностном взаимодействии агрессивности и тревожности» состоит из пяти параграфов. Она посвящена рассмотрению «тревожности» и «агрессивности» в разных научных концепциях. Изучены психологические особенности этих

понятий, а также данная глава посвящена изучению особенностей квестов как совместной игровой деятельности.

В первом параграфе «Сущность и психологические механизмы агрессивности. Структура и причины агрессивного поведения» представлено описание подходов и способов к изучению понятия «агрессивность».

Рассмотрены понятие «агрессивности» и «агрессии» в различных концепциях отечественных и зарубежных ученых, дана характеристика структуры, причин и психологических механизмов агрессивного поведения (Авдулова Т.П. 2008, Алфимова М.В. Трубников В.И. 2000, Бреслав Г.Б. 2003, Илешева Р.Г. 1990, Конон Д. 2005, Крэйхи Б. 2003, Лоренц К. 1994 и др.).

Во втором параграфе «Понятие тревожности в отечественной и зарубежной психологии. Причины развития тревожности» представлено описание различных подходов к изучению тревожности, основные характеристики.

В данном параграфе обсуждаются понятия «тревожность» и «тревога», характеристики причин ее возникновения и развития, основные психологические механизмы тревожности (Габдреева Г.Ш. 2000, Имададзе Н.В. 1966, Ковпак Д.В. 2012, Козлова, Е.В. 2007, Прихожан А.М. 2000 и др.).

В третьем параграфе «Взаимосвязь тревожности и агрессивности. Их проявления в межличностном взаимодействии» различные взгляды и исследования на тему взаимосвязи и взаимовлиянии тревожности и агрессивности.

В данной параграфе рассматриваются исследования взаимосвязи агрессивности и тревожности, понятие «маски тревожности», схожие проявления тревожности и агрессивности (Прихожан А. М. 2000, Миславский, Ю.А. 1991, Тарасова С.Ю. 2014 и др.) .

В четвертом параграфе «Понятие «квест в реальности» обсуждаются особенности квестов в реальности, дается их классификация, рассматриваются причины их популярности в молодежной среде и описывается история их возникновения (Безносова О.А., Боброва Д.В., Старшинова Е.С. 2018, Глизбург В.И., Самойлова Е.С. 2016, Милущенко В. 2005, Сокол И.Н. 2014, Толмачева Е.В. 2015, и др.).

В пятом параграфе сделаны краткие выводы к первой главе, в которой дается основные определения и теоретические высказывания по отношению к изучаемой проблематике.

Вторая глава «Эмпирическое исследование влияния квестов как совместной игровой деятельности на уровни тревожности и агрессивности и их проявления в межличностном взаимодействии старших подростков» состоит из четырех параграфов. Она посвящена описанию проведенного исследования, также в ней представлены методы и результаты исследования, посвященных изучению взаимосвязей между квестами в реальности и агрессивностью и тревожностью, влияние совместной игровой деятельности на проявление данных характеристик в межличностном взаимодействии.

В первом параграфе «Анализ методов исследования» обсуждаются особенности методов и методик исследования, т.е. метода наблюдения (по методике Е.О.Смирновой), опросника Ч.Д. Спилберга, опросника А. Басса-А. Дарки.

Во втором параграфе «Процедура исследования. Описание выборки» описывается процедура исследования, включающая констатирующий, формирующий и контрольный эксперимент. Участниками данного исследования были люди в возрасте от 16 до 18 лет. Им предлагалось пройти ряд методик, что бы выявить взаимосвязь квестов как совместной деятельности на уровень тревожности и агрессивности.

В ходе формирующего эксперимента была проведена следующая работа:

1. Подготовительный этап, на котором осуждалась общая тематика квестов и готовность участников к ним, в связи с этим было выбрано 3 квеста в реальности («Дом фобий», «Ходячие» и «Сквозь века») и выявлены три группы соответственно (группа А, группа В, группа С). Была проведена коррекция сценариев в соответствии с возрастными особенностями испытуемых.

2. Организационное собрание. На данном этапе в первую очередь проводилась индивидуальная беседа с каждым испытуемым, в процессе которой выяснялось его желание и возможность участвовать в квесте. При согласии испытуемого, ему выдавались правила для прочтения до начала квеста. При нежелании участвовать на испытуемых не оказывалось никакого давления и влияния. Непосредственно на собрании происходило знакомство с испытуемыми, после чего у них была возможность высказать и обсудить свои мысли и опасения относительно участия в квесте. После собрания испытуемые разделились на группы по 5 человек, дальнейшая работа велась именно с группами.

3. Проведение квеста:

4. Обратная связь. Испытуемые делились своими чувствами и эмоциями, возникающими в процессе игры, а также ощущениями того, какие факторы влияли на их состояния.

Во время этапа проведения квеста был осуществлен метод наблюдения на основе методики Е.О. Смирновой. Целью данной методики было исследование особенностей поведения испытуемых в рамках квеста как совместной игровой деятельности, вследствие чего были получены результаты по таким параметрам внутригруппового общения, как инициативность, чувствительность к воздействиям других членов группы и эмоциональный фон. В ходе наблюдения были получены следующие результаты:

Уровень слабой инициативности был выявлен у 5 испытуемых (16,6%) – они отличались скованностью, нерешительностью, следовали за другими.

Средняя инициативность у 15 испытуемых (50%) – достаточно активны, но не отличаются настойчивостью, если что-то не получалось, сразу бросали и брались за другое дело. Высокая – у 10 испытуемых (33,3%) – активно приступали ко всем заданиям, привлекали к своей деятельности остальных членов группы.

У 2 испытуемых (6,6%) был отмечен слабый уровень чувствительности к воздействиям членов группы - их отличала невосприимчивость на предложения других участников группы, предпочитали играть индивидуально, но в критических ситуациях прислушивались к группе. У 21 испытуемых (70%) – средний уровень – относительно часто реагировали на предложения остальных. У 7 испытуемых (23,4%) – высокий уровень – они активно подхватывали предложения и действия членов группы.

Эмоциональный фон испытуемых по большей части состоял из положительных эмоций (у 26 испытуемых – 86,66%), во время проведения квеста они активно делились эмоциями, смеялись и даже пугающие моменты переводили в шутку, поддерживали друг друга и совместно принимали решения. У 3 испытуемых (10%) был выявлен нейтральный эмоциональный фон. Они довольно спокойно проходили через все испытания, не реагируя ни на членов группы, ни на аниматоров. Один испытуемый был подвержен негативным эмоциям, он грубо общался с членами группы, все их действия высмеивал, как и действия аниматоров.

В целом можно отметить, что взаимодействие членов группы было продуктивным и носило неформальный характер общения. Каждый испытуемый действовал по большей части в команде. Так же очень важной особенностью стало выделение лидерских качеств в испытуемых каждой группы. Один или два испытуемых во всех группах вели за собой остальных, направляя и двигая команду.

Интересным замечанием будет то, что разные группы, проходившие различные квесты, выявляли свои особенности взаимодействия в рамках квеста. Например, на квесте «Ходячие» гораздо больше было отмечено

кинестетических проявлений внутри группы: прикосновений, передвижений «гурьбой», объятий – нежели на остальных квестах. В свою очередь на квесте «Сквозь века» гораздо больше присутствовала вербальная активность. Испытуемые очень активно обсуждали каждую деталь друг с другом и с аниматорами. На квесте «Дом фобий» больше выделялось безоговорочное взаимопонимание, являющееся следствием, невозможности иначе решить задачу. Им приходилось выручать друг друга, не узнавая деталей, которые могли бы им помочь.

В третьем параграфе «Анализ результатов исследования» Был проведен статистический анализ, который производился с использованием t-критерия Стьюдента (для парных выборок), который был посчитан при помощи статистического пакета SPSS - Statistics 17.0.

Были выявлены значимые различия по шкалам вербальная агрессия, обида, подозрительность. Данные результаты косвенно свидетельствуют о том, что испытуемые в ходе квеста больше открываются, меньше выражают грубость, как в словесной форме, так и в содержании, с большим доверием относятся к окружающим. Также же стоит отметить, что уровень ситуативной тревожности у них значимо понижается, т.е. они спокойнее относятся к происходящему в данный момент времени, во время квеста происходит сброс эмоционального напряжения.

Результаты расчета t-критерия Стьюдента по данным контрольной группы позволили выявить различия лишь в уровне физической агрессии. Данный показатель возрос при повторном замере.

В четвертом параграфе сделано, краткое резюмирование второй главы. По результатам проведенного исследования были выявлены различия показателей уровней тревожности и агрессивности. У контрольной группы показатели ситуативной и личностной тревожности были выше, нежели у экспериментальной группы. Индексы агрессивности и враждебности контрольной группы также выше, чем у экспериментальной.

Дальнейший анализ общих результатов диагностики уровней тревожности и агрессивности показал, что после проведения формирующего эксперимента произошли изменения. Имеющаяся ранее картина результатов экспериментальной группы выявила понижение показателей шкал вербальной агрессии, обиды и подозрительности. Данная тенденция может быть связана с наличием внутригруппового межличностного общения и вербальной коммуникации, о чем косвенно свидетельствуют результаты метода наблюдения. Данные результаты говорят о том, что в ходе формирующего эксперимента испытуемые по большей части испытывали положительный эмоциональный фон, были инициативны и чувствительны к воздействиям членов группы. Также были отмечены такие характеристики испытуемых как активность, готовность к принятию совместных решений, взаимопомощь и решительность. Были выявлены и изменения по шкале ситуативной тревожности в экспериментальной группе, т.е. после формирующего эксперимента они спокойнее относились к происходящему в данный момент времени, что косвенно свидетельствует о том, что во время квеста произошла переработка эмоционального напряжения, накопившегося в ожидании самого квеста.

В целом, невозможно сказать, что совместная деятельность в рамках квеста является эффективным методом коррекции уровней тревожности и агрессивности, но она имеет косвенное влияние на данные характеристики. Полученные результаты указывают на то, что для подростков квесты могут служить фактором, способствующим развитию их социальной компетентности, что, несомненно, важно для социализации современных подростков.

В Заключении подведены итоги проведенного теоретического анализа и практического исследования влияния квестов как совместной игровой деятельности на уровень агрессивности и тревожности старших подростков, и проявления их в межличностном взаимодействии и обсуждение дальнейшей перспективы дальнейшего исследования.