

Влияние компьютерных игр на повышение агрессивности и изменение эмоционального состояния в подростковом возрасте

Александрова Мария Александровна

Студент

*Набережночелнинский институт социально-педагогических технологий и ресурсов,
Факультет педагогического образования, Набережные Челны, Россия*

E-mail: il.naz@mail.ru

Жизнь современного человека теснейшим образом переплетена с различными техническими устройствами и приборами, компьютеры стремительно внедряются в человеческую жизнь, занимая свое место в нашем сознании, а мы зачастую не осознаем того, что начинаем от них зависеть.

Цель исследования: выявить влияние компьютерных игр на повышение агрессивности и изменение эмоционального состояния у учащихся подросткового возраста.

Объект исследования: агрессивное поведение учащихся подросткового возраста.

Предмет исследования: компьютерные игры как причина повышения агрессивности и изменения эмоционального состояния в подростковом возрасте.

Гипотеза исследования: мы предполагаем, что некоторые современные компьютерные игры могут способствовать повышению агрессивности и изменению эмоционального состояния у подростков.

Задачи исследования:

- 1) Изучить влияние компьютерных игр на повышение агрессивного поведения и изменение эмоционального состояния у подростков.
- 2) Подобрать и использовать комплекс психологических методик для изучения и выявления уровня агрессивности и изменение эмоционального состояния у подростков.
- 3) Провести теоретический анализ понятия «агрессия», виды и причин возникновения.

Общая выборка составила 32 человек, из которых 17 мальчиков и 15 девочек. Средний возраст испытуемых составляет 12-13 лет.

По результатам проведенной методики «Тест-опросник для установления зависимости от компьютерных игр», из 32 испытуемых были выявлены те подростки, которые наиболее зависимы от компьютерных игр, у которых результаты свидетельствуют их зависимость. По итогам проведения этой методики, у нас образовалась группа из 23 человек. В каждом классе уровень зависимости разный. Так в 6 «А» классе 20 испытуемых страдают компьютерной зависимостью. В 6 «Б» классе – 16 человек. В этом классе также высок уровень средней зависимости – 25 испытуемых.

По результатам проведенной методики «Определение интегральных форм агрессивности» (В.В. Бойко) были получены следующие данные.

В 6 «А» классе невысокий уровень агрессивности был обнаружен у 2 респондентов, в 6 «Б» классе – 2 человека. Средний уровень агрессивности в 6 «А» отмечается у 6 испытуемых, в 6 «Б» классе - 4. Повышенный уровень агрессивности в 6 «А» наблюдается у 10 респондентов, в 6 «Б» классе у 8 испытуемых.

Таким образом, по результатам проведенной на констатирующем этапе исследования методики «Определения интегральных форм агрессивности» (В.В. Бойко), повышенный уровень агрессивности среди всей выборки был отмечен у 18 испытуемых.

Затем испытуемым предлагалось написать компьютерные игры, в которые они чаще всего играют. В ходе исследования нами было выявлено, какие компьютерные игры пользуются популярностью среди подростков. Это «контр страйк, кровавые шутеры, мафия». По данным исследования, было выявлено, что все испытуемые увлекаются компьютерными играми с агрессивным характером. Лишь 5 испытуемых выбрали игру «Мафия» и 2 испытуемых вовсе не играют в компьютерные игры. Далее мы замерили уровень их самочувствия, активности и настроения используя методику САН.

По завершению первичной диагностики нами было предложено испытуемым сыграть в компьютерные игры «Контр страйк», «Кровавые шутеры». После каждой игры мы вновь измеряли уровень их самочувствия, активности, настроения. Было выявлено, что действительно данные уровни изменяются, после предложенных игр. Увеличивается число респондентов с неблагоприятными уровнями самочувствия, активности и настроения.

Таким образом, математическая обработка данных при помощи χ^2 Пирсона показала, что выборки достоверно различаются, нам удалось подтвердить, что некоторые компьютерные игры влияют на эмоциональное состояние подростков, а также способствуют повышению агрессивности. Гипотеза нашей работы полностью подтвердилась.