



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего  
образования  
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ПОДГОТОВКИ УЧИТЕЛЕЙ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ  
КАФЕДРА ПСИХОЛОГИИ ПЕДАГОГИКИ И ПРЕДМЕТНЫХ МЕТОДИК

**Влияние компьютерных игр на проявление агрессивности у  
младших школьников**

Выпускная квалификационная работа  
по направлению 44.03.01 – «Педагогическое образование»  
Направленность программы бакалавриата  
«Начальное образование»

Выполнила:  
студентка группы ОФ-408/070-4-1  
Савко Мария Сергеевна

Проверка на объем заимствований  
54,31 % авторского текста  
Работа допущена к защите  
« 14 » 06 2018г.  
зав. кафедрой ПППМ  
\_\_\_\_\_ д. п. н.  
Волчегорская Евгения Юрьевна

Научный руководитель:  
доктор биологических наук,  
доцент кафедры ПППМ  
Шишкина Ксения Игоревна

Челябинск  
2018 год

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА I. ПРОБЛЕМА ВЛИЯНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ПРОЯВЛЕНИЯ АГРЕССИВНОСТИ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ В ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ .....	6
1.1. Компьютерные игры. Их классификация. ....	6
1.2. Понятие агрессивности. Ее проявления у младших школьников.....	14
1.3. Влияние компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников. ....	25
Выводы по I главе .....	38
ГЛАВА II. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ВЫЯВЛЕНИЮ ВЛИЯНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ПРОЯВЛЕНИЯ АГРЕССИВНОСТИ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ.....	40
2.1. Организация исследования. ....	40
2.2. Анализ результатов.....	42
2.3. Родительское собрание по проблеме влияния компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников.....	45
Выводы по II главе .....	50
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	51
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	54
ПРИЛОЖЕНИЕ .....	59

## ВВЕДЕНИЕ

С первой половины 80-х гг. XIX в. Компьютерные игры за рубежом вышли в лидеры сферы развлечений, что охватывает огромное количество людей, в большей степени детей и подростков. Инновационное увлечение расценивается двусмысленно: с одной стороны, оно связано с восхищением мира над возможностями компьютера, с другой стороны, в СМИ возникает огромное число сведений, предостерегающих о небезопасном воздействии компьютерных игр в частности на нервную систему ребенка. В исследованиях психологов Ивана Викторовича Бурмистрова, Юлии Владимировны Фомичевой, Александра Георгиевича Шмелева и других [11], высказывается убеждение, что занятия с компьютером - это зависимость, выражающаяся в подобных психопатологических симптомах, как неумение школьников переходить на иные занятия. Отмечается и такая угроза, как обнищание чувственной сферы детей, так как играющий, в случае если он стремится одержать победу, обязан непрерывно сдерживать собственные эмоции и быть невозмутимым. Определенные компьютерные игры провоцируют агрессивное поведение, возвышение войн и насилия. Ряд исследований выявил, что у испытуемых, игравших в виртуальную игру, отмечалось существенно наиболее сильное физиологическое возбуждение, а также большее количество враждебных мыслей по сравнению с контрольной группой [36].

Изучение уровня воздействия компьютерных игр на степень агрессивности младших школьников считается весьма важным, так как вносит значительный вклад в понимание природы агрессивного поведения человека.

Проблеме агрессивности посвящены множественные труды. В зарубежной психологии проблема агрессии и агрессивности регулярно располагается в поле зрения ученых. Имеется огромное количество

теоретических концепций, ведутся множественные экспериментальные исследования.

Среди концепций, разъясняющих природу, структуру и функции агрессивности, агрессивного действия человека, особенной ролью обладают идеи З. Фрейда и К. Лоренца [16] - представителей инстинктивизма, идея представителя бихевиоризма - Б.Ф. Скиннера, идея Э. Фромма [12], рассматривающего доброкачественную агрессию и деструктивность.

Все указанные ранее авторы изучали природу агрессивности человека и подразумевали под агрессией нанесение (либо желание нанести) ущерб другому человеку, животному либо предмету. Согласно суждению З. Фрейда, сущность человеческой агрессивности инстинктивна. Э. Фромм считает [12], что обоснование жестокости и деструктивности человека необходимо искать в тех условиях, которые отличают человека от его животных прародителей, в социальных условиях жизни человека.

С развитием научно-технического общества возникают новые социальные условия жизни личности. Возникновение компьютерных игр, нового вида развлекательной индустрии требует проведения новых исследований личности, её специфик. Кроме того, большую популярность имеют игры с сюжетом борьбы, они отличаются повышенным уровнем жестокости, что негативно сказывается на проявлениях агрессивности у детей. Именно это определило актуальность нашей работы.

**Проблема:** каково влияние компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников?

**Противоречие:** между необходимостью учитывать влияние компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников с одной стороны и недостаточным количеством методических разработок по данной проблеме - с другой.

Проблема и выделенное противоречие позволили нам сформулировать тему исследования.

**Тема:** Влияние компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников.

**Цель:** изучение теоретических и эмпирических аспектов проблемы влияния компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников и разработка родительского собрания на данную тему.

**Объект:** проявления агрессивности у младших школьников.

**Предмет:** влияние компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников.

**Задачи:**

1. Рассмотреть понятие компьютерных игр и их классификацию.
2. Рассмотреть понятие агрессивности и ее проявления у младших школьников.
3. Теоретически изучить влияние компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников.
4. Выявить уровень агрессивности у младших школьников и степень увлеченности компьютерными играми.
5. Разработать родительское собрание по проблеме влияния компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников.

**База исследования:** МБОУ «СОШ № 121» г. Челябинска, 4В класс.

**Методы исследования:** теоретические (анализ психолого-педагогической литературы), практические (тестирование).

**Практическая значимость:** разработанное родительское собрание может быть использовано учителями начальных классов для работы с родителями по проблеме влияния компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников.

# ГЛАВА I. ПРОБЛЕМА ВЛИЯНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ПРОЯВЛЕНИЯ АГРЕССИВНОСТИ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ В ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ

## 1.1. Компьютерные игры. Их классификация.

Игра - понятие общенаучное, по этой причине в зависимости от того, где применяется (философия, педагогика, психология, военное дело, социология), оно обладает различными значениями. [35]

По существу это идеализированное общество, в котором имеются установленные правила, наиболее конкретизированные для любого вида игр. В игре индивид удовлетворяет инстинкт познания, упражняет собственную способность предвидеть эту либо другую ситуацию, общественные либо моторные навыки, а также способен забыться от своих ежедневных трудностей (развлечение).

О том, как исторически игра зародилась, дискуссии проходят вплоть до наших времен. Во-первых, оспариваются данные первенства игры и труда, игры и религиозного обряда, что возникло первоначально? Игры животных, в особенности млекопитающих, демонстрируют глубокие биологические и этологические механизмы рвения к игре.

Не вызывает сомнения, что игра почти с первых моментов появления представляет собой форму обучения, как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их изучения. С целью формирования необходимых человеческих качеств, свойств, умений и привычек, развития способностей. Осознавая это, Платон (427 –347 до н. э.) говорил: «Я говорю и утверждаю, что человек, желающий стать выдающимся в каком бы то ни было деле, должен с ранних лет упражняться... Например, кто хочет стать хорошим земледельцем или

домостроителем, должен ещё в играх либо обрабатывать землю, либо возводить какие-либо детские сооружения». [35]

Считается, что большему числу игр присущ ряд особенностей [35]:

1. Деятельность, предпринимаемая только по желанию, для наслаждения от самого процесса, а никак не от итога;
2. Творческая, импровизационная, активная по своему характеру деятельность;
3. Эмоционально напряжённая, приподнятая, конкурсная, состязательная деятельность;
4. Деятельность, протекающая в рамках прямых либо косвенных правил, отображающих сущность игры;
5. Деятельность, имеющая подражательный вид. «Игра никак не «повседневная» жизнь и жизнь как таковая. Она скорее выход за рамки данной жизни во временную область деятельности, обладающую собственной направленностью. В том числе и маленький ребенок отлично понимает, что оно играет только «как будто бы взаправду», что это всё «не по-настоящему»;
6. Деятельность, изолированная от «повседневной» жизни местом действия - игровой областью и длительностью. Она «разыгрывается» в установленных рамках места и времени. Внутри игрового пространства правит личный абсолютный порядок;
7. Наличие минимальной игровой ситуации. Игра относится к числу ключевых видов деятельности человека, наравне с трудом и учением. Она возникла в его существовании с давних времен и вплоть до наших времен до конца не разгадана. Игра существует в жизни человека непрерывно, на всех стадиях его существования. Сложно переоценить значение игры в детстве. Игра - главный вид деятельности ребёнка. С.Л. Рубинштейн отмечал, что игра сохраняет и развивает детское в детях, что она их школа жизни и практика развития. А.С. Макаренко полагал, что «воспитание будущего деятеля совершается, в первую очередь, в игре». По

мнению Д.Б. Эльконина [42, 43], «в игре не только развиваются или заново формируются отдельные интеллектуальные операции, но и коренным образом изменяется позиция ребёнка в отношении к окружающему миру и формируется механизм возможной смены позиции и координации своей точки зрения с другими возможными точками зрения». Для взрослого человека игра также имеет большое значение. Игра всегда захватывала людей, притягивала. «Весь мир - театр, а люди в нём - актёры» - говорил В. Шекспир.

Сегодняшний свет насыщен игрой еще более чем прежде. Игры, конкурсы, розыгрыши, лотереи наполнили программы телевиденья. Стремительными темпами раскручиваются информационные и компьютерные технологии, которые значительно перестраивают практику повседневной жизни. На сегодняшний день ребенок живет уже в обществе отличном от того, в котором возросли его родители. Эти направленности выражаются и в таких традиционных областях, как игра. Развитие индустрии электронных и компьютерных игр ставит перед психологией новые вопросы: о том, какое воздействие они оказывают на развитие ребенка, можно ли эту деятельность назвать игрой, в каком отношении она стоит к классической сюжетно-ролевой игре.

Детально анализируются возможности и условия к созданию развивающих обучающих программ, методы организации деятельности ребенка и взрослого в условия использования компьютерной техники, функции компьютера в учебной деятельности. В то же время развлекательные, в т.ч. сюжетные компьютерные игры в той форме, в которой они попадают на персональных компьютерах и игровых приставках практически не рассматриваются, несмотря на то, что именно они обретают всё значительную распространенность и становятся первой легкодоступной ребятам конфигурацией взаимодействия с компьютером. Соотношение их с сюжетно-ролевой игрой и влияние на развитие детей требует особенного рассмотрения, так как персональные компьютеры



приобретают все наибольшее распространение, видеоигры становятся частью детской и подростковой субкультуры, вытесняя последовательно традиционные игры с существования ребенка.

Компьютерные игры — это программы, предназначенные для развлечения людей на компьютере [24]. Такие игры получили чрезвычайно мощное развитие и вылились в огромный рынок за последние тридцать лет. Многие люди часами и сутками сидят за компьютером, играя в разного рода шутеры, стратегии, симуляторы и другие жанры компьютерных игр. Не меньше людей готовы платить за такого рода развлечения. Это весело и интересно, увлекает и вызывает зависимость. С развитием компьютерной электроники и улучшением программного и аппаратного обеспечения, игры становятся мощнее и реалистичнее, все больше приближаясь по качеству визуализации к реальному миру.

Компьютерные игры возникли в 70-х годах и в течение десяти лет стали востребованы среди детей первоначально на Западе, а затем, с распространением компьютерной техники, и у нас. Стремительный прыжок в распространении видеоигр сопряжен с появлением на рынке игровых видеоприставок, типа Денди и Нинтендо, не требующих приобретения дорогого компьютера, а работающих при подключении к телевизору [10].

Точная систематизация компьютерных игр затруднена из-за того, что порой сложно причислить игру к какому-либо определенному жанру. Игра способна представлять собою как слияние имеющихся жанров, так и не иметь отношение ни к одному из них. Невзирая на это, в процессе развития компьютерных игр сформировалась последующая классификация [24]:

*3D Shooter* (3D-шутеры, "бродилки"). Термин произошел от понятия 3D - 3 dimensions (три измерения) и shooter (англ. "стрелок"). Главное правило заключается в изображении виртуального пространства и объектов с помощью видеоигровой программы, выполняемой на компьютере. При этом играющий способен оказывать воздействие на

игровой мир. Используется с целью обозначения абсолютно всех типов компьютерных игр, включающих компоненты битвы в виртуальном трехмерном пространстве. В основном применяется техника "шутер от первого лица" - при этом изображение на экране монитора компьютера моделирует вид из глаз игрока. С точки зрения компании игры отличаются Singleplayer и Multiplayer - игра против компьютера и игра с другими игроками.

Примеры: Doom, Quake, Counter-strike, Половина-life, Unreal, Tomb Raider.

*Arcade (аркада)*. Игра, в которой игроку необходимо действовать моментально, рассчитывая в первую очередь на собственные рефлексы и реакцию [32]. Аркады характеризуются сформированной концепцией бонусов: зачисление очков, поэтапно раскрываемые компоненты игры и т.д. Термин "аркада" по отношению к компьютерным играм зародился в период игровых автоматов, которые ставились в торговых галереях. Игры на них были несложными в овладении (для того чтобы заинтересовать больше играющих). В дальнейшем данные игры перешли в игровые приставки и вплоть до нашего времени считаются главным жанром на них.

*Fighting (Драки)*. В драках два персонажа бьются на арене, используя разнообразные удары, броски и комбинации. Характеризуется огромным числом героев (воинов) и ударов (в некоторых случаях более ста для каждого персонажа). Жанр не востребован на компьютерах из-за ориентации на совместную игру, а в клавиатуре достаточно проблемно вместе играть. Но хорошо раскручен на игровых приставках. По отдельным играм данного жанра даже проводятся всемирные чемпионаты.

Примеры: Mortal Combat, Street Fighter, Tekken .

*Platformer (Платформеры)*. Понятие платформеров пришло с игровых приставок. Именно там данный жанр преимущественно распространен. Главной задачей игрока считается прохождение преград (ям, шипов, противников и т.д.) с помощью прыжков. Нередко необходимо

прыгать по абстрактно расставленным в воздухе "палочкам" (т.е. платформам), отсюда и появилось название жанра.

Примеры: Mario, Aladdin.

*Scrollers (Скроллеры)*. В скроллерах экран постоянно перемещается в определенном направлении, а игроку необходимо нейтрализовать возникающих противников и собирать возникающие бонусы. По течению движения отличают вертикальные и горизонтальные скроллеры. Жанр был весьма востребован в половине 90-х годов, в настоящее время скроллеры почти не издаются.

Примеры: Jets'n'Guns, AirStrike, DemonStar, KaiJin .

*Simulation (симуляторы)*. Игра-симулирование. С помощью компьютера наиболее подробно имитируется руководство какой-либо сложной технической системой (к примеру: военным истребителем, машиной либо человеком). [32]

Примеры: ряд Need for Speed, Descent III, Aviator, Sims.

*Strategy (стратегии)*. Игра, целью которой является выработка стратегии, к примеру, для победы в боевых действиях. Игрок распоряжается не одним персонажем, а целым подразделением, предприятием или даже миром. Отличают:

- походные либо пошаговые стратегические игры. Игроки поочередно осуществляют ходы, и каждому игроку отводится безграничное или ограниченное (в зависимости от вида и сложности игры) время на свой ход.

- стратегические игры в реальном времени. Все игроки осуществляют свои операции синхронно, и ход времени никак не останавливается.

Примеры: WarCraft, StarCraft, Dune.

*Sport (спортивные)*. Как и вытекает из названия - моделирование какой-нибудь спортивной игры, к примеру футбола.

Примеры: FIFA, NBA, Tennis .

*Puzzle (головоломки, логические).* В некомпьютерной головоломке место судьи, отслеживающего соблюдение правил, исполняет либо непосредственно играющий (пасьянс), либо определенное механическое устройство (кубик Рубика). С возникновением компьютеров возможности головоломок расширились, так как составить компьютерную программу легче, нежели сконструировать механическое устройство. Головоломки, как правило, не требуют отклика от игрока (но почти все ведут счёт времени, затраченного на ответ). [32]

Примеры: Сапёр (Minesweeper); Sokoban.

*Traditional (традиционные) и board (настольные).* Компьютерная трактовка настольных игр, к примеру шахмат.

Примеры: CGoban .

Классификация игр по количеству игроков [5]:

*Одиночные.* Рассчитаны на игру в одиночку, против компьютера.

*Многопользовательские.* Рассчитаны на игру многих людей (обычно до 32) по локальной сети, модему либо Интернету.

*Многопользовательские на одном компьютере (hotseat и splitscreen).* На современных персональных компьютерах бывают нечасто, но зачастую встречаются на старых ПК и приставках.

*Массовые.* Массовые игры по Интернету. Преимущественно встречающиеся жанры - настольные и ролевые игры.

Таким образом, компьютерные игры — это программы, предназначенные для развлечения людей на компьютере.

Можно выделить следующие виды компьютерных игр:

По жанрам:

- 3D - шутеры;
- аркады;
- драки;

- платформеры;
- скроллеры;
- симуляторы;
- стратегии;
- спортивные;
- логические, головоломки;
- традиционные, настольные.

По количеству игроков:

- одиночные;
- многопользовательские по сети;
- многопользовательские на одном компьютере;
- массовые.

## **1.2. Понятие агрессивности. Ее проявления у младших школьников.**

Агрессивность представляет собой особую форму поведения человека, которое находит свое проявление в отношении к другим людям и отличается намерением наносить вред или ущерб, а также создавать им различного рода неприятности. Р. Немов считает агрессивность человека необходимой ответной реакцией, неспровоцированной враждебностью, которая направлена как к отдельным людям, так и к окружающему миру.

Большинство психологов агрессивность относят к свойствам личности, но, несмотря на то, что она стоит рядом с жестокостью, агрессивность человека можно смело считать более моральной категорией, так как не всякое действие, подкрепленное агрессией, будет характеризоваться как жестокое. В принципе, агрессивность можно определить как свойство личности, проявляющееся в готовности совершить какие-либо агрессивные действия в рамках своих интересов и с целью достижения определенных результатов [28]. Таким образом, чтобы разобраться в сущности агрессивности следует рассмотреть понятие «агрессии».

Термин агрессия происходит от латинского “aggredi”, что обозначает “нападать”. Оно уже давно существует в европейских языках, но, значение ему давалось не всегда равное. Вплоть до начала XIX столетия агрессивным значилось каждое активное действие, равно как доброжелательное, так и агрессивное. Позже, роль этого слова поменялось, стало наиболее узким. Под агрессией начали иметь в виду враждебное действия в отношении находящихся вокруг людей. Для того, чтобы проанализировать вопрос детской агрессивности в младшем школьном возрасте для начала объясним, каково общее представление агрессии, какова её структура и сущность. Р.Бэрн и Д.Ричардсон [3], полагают, что агрессия, в какой бы форме она не выражалась, предполагает собой действия, нацеленное на нанесение ущерба либо вреда иному

живому существу, имеющего все основания остерегаться такого обращения с собою. Это комплексное определение содержит в себе следующие положения:

1. Агрессия непременно предполагает намеренное, целенаправленное нанесение ущерба жертве;
2. В качестве агрессии возможно рассматривать только лишь такое поведение, которое предполагает нанесение ущерба либо вреда живым организмам;
3. Потерпевшие обязаны владеть мотивацией предотвращения такого обращения с собою.

Один с основных вопросов в определении агрессии в том, что данный термин предполагает огромное многообразие действий. Если люди определяют кого-то как агрессивного, они могут заявить, что он как правило обижает других, либо то, что он зачастую враждебен, либо же, что он, находясь довольно сильным, стремится выполнять все по-своему, или, может быть, что он решительно защищает личные взгляды, или, вероятно, в отсутствии страха кидается в водоворот неразрешимых вопросов. Таким образом, при исследовании агрессивного поведения человека мы сразу же встречаемся с серьезной и двойственной проблемой: как найти выразительное и подходящее определение ключевого понятия.

Согласно одному из определений, предложенному Бассом [20], агрессия – это любое поведение, содержащее угрозу либо наносящее ущерб другим. Другое определение, предложенное, некоторыми популярными исследователями, включает следующее положение: для того чтобы те или иные действия были квалифицированы как агрессия, они обязаны содержать в себе намерение обиды либо оскорбления, а не просто являться источником к подобным последствиям. И, в конечном итоге, третья точка зрения, высказанная Зильманом [19], ограничивает использование термина агрессия попыткой нанесения другим телесных либо физических повреждений. Несмотря на существенные расхождения,

относительно определений агрессии, многие специалисты в сфере социальных наук склоняются к принятию определения, близкого ко второму. В данное определение входит как категория намерения, так и актуальное нанесение оскорбления либо вреда другим. Таким образом, в настоящее время основной массой принимается следующее определение: Агрессия – это любая форма поведения, нацеленного на оскорбление или причинение вреда другому живому существу, не желающему подобного обращения [34].

Данное определение подразумевает, что агрессию необходимо расценивать как модель поведения, а не как эмоцию, мотив или установку. Такое существенное утверждение вызвало немалую путаницу. Термин агрессия зачастую ассоциируется с отрицательными эмоциями, – такими как гнев; с мотивами, – такими как желание, оскорбить или нанести вред; и даже с негативными установками, – такими как расовые или этнические предрассудки. Несмотря на то, что все данные факторы, безусловно, представляют важную роль в действии, результатом которого становится нанесение вреда, их наличие не считается важным обстоятельством для подобных поступков. Гнев вовсе не считается важным обстоятельством нападения на других; агрессия происходит как в состоянии абсолютного спокойствия, так и крайне эмоционального возбуждения. Кроме того абсолютно не обязательно чтобы агрессоры ненавидели или даже не симпатизировали тем, на кого ориентированы их воздействия. Многие наносят страдания людям, к которым относятся скорее позитивно, нежели негативно.

По данным доктора психологии, специалиста по семейному и детскому консультированию В. Оклендера [14], агрессивное поведение ребенка связано в первую очередь с окружением, а не с его внутренними побуждениями, с каким-то внутренним стремлением поступать так, а не иначе. Однако именно окружение (а не внутренние трудности) провоцируют ребенка; если ему чего и недостает, так это способности



справиться с окружением, которое возбуждает в нем чувство страха и гнева. В. Оклендер[14] подчеркивает, что обучение культурным формам выражения гнева является профилактической мерой и способом работы с агрессивным поведением. Практически в каждом коллективе детей младшего школьного возраста встречается хотя бы один с признаками агрессивного поведения. Он нападает на других, обзывает их, умышленно применяет грубые выражения, т.е. становится «грозой» всего коллектива. Этого несговорчивого, агрессивного, жесткого ребёнка сложно принять таким, какой он есть, а еще сложнее понять. Но, агрессивный ребёнок, как и каждый другой, нуждается в ласке и поддержки взрослых, потому, что его агрессия - это, в первую очередь, отображение внутреннего дискомфорта, неумения адекватно реагировать на происходящие вокруг него действия.

Агрессивный ребёнок зачастую чувствует себя отверженным, никому не нужным. Жестокость и безразличие родителей приводит к нарушению отношений между родителями и детьми и вселяет в ребёнка мысли, что его не любят. «Как стать любимым и нужным» - неразрешимый вопрос, стоящий перед ребёнком. Вот он и находит способы привлечения внимания взрослых и ровесников. К сожалению, эти поиски не всегда завершаются так, как хотелось бы нам и ребёнку, однако как сделать лучше - он не понимает [2].

Известный детский психолог Н.Л. Кряжева вот как описывает поведение этих детей: «Агрессивный ребёнок, используя любую возможность, стремится разозлить маму, учителя, сверстников; он не успокоится до тех пор, пока взрослые не взорвутся, а дети не вступят в драку». Отцу с матерью и преподавателям не всегда известно, чего пытается добиться ребенок и по какой причине он ведёт себя таким образом, несмотря на то, что заранее понимает, что со стороны детей может получить сопротивление, а со стороны взрослых - наказание. В реальности, это иногда только безрассудная попытка добиться собственное

«место под солнцем». Ребенок не понимает, как иным методом возможно сражаться за выживание в этом необычном и жестоком мире, как защитить себя [2].

Враждебные дети нередко подозрительны и настороженны, выбирают переключать вину за предпринятую ими ссору на других. Такие дети нередко не могут без помощи других дать оценку своей агрессивности, они не видят, что вселяют в окружающих опасение и тревогу. Им, наоборот, кажется, что всё общество старается обидеть непосредственно их. Таким образом, получается замкнутый круг: агрессивные дети опасаются и недолюбливают окружающих, а те в свою очередь, опасаются их. Агрессия, в какой бы форме она ни выражалась, предполагает собою действие, нацеленное на нанесение ущерба либо вреда иному живому существу, обладающему всеми причинами избегать такого с собою обращения. Таким образом, имеются последующие характерные черты, провоцирующие агрессивные действия: недостаточное развитие интеллекта, заниженная самооценка, низкий уровень самоконтроля, малоразвитость коммуникативных умений, высокая возбудимость нервной системы вследствие разных обстоятельств (травмы, заболевания и пр.). Изучения и исследования показывают: агрессивность, сформировавшаяся в раннем возрасте, остается стабильной чертой и сохраняется в течение последующей жизни человека. Выражение детской агрессивности считается одной из более известных форм нарушения поведения, с которыми требуется иметь дело родителям и специалистам. Значительную роль в коррекции детской агрессивности представляет психолого-педагогическое сопровождение агрессивных детей.

Ребенка с высокой агрессивностью выделяют ожесточенность, самоуверенность, вспыльчивость. Разговаривая с ним, учитель обязан быть акцентировано мягким, сдержанным, терпеливым, своим видом демонстрировать, что хорошо понимает душевное состояние маленького драчуна: так как, терроризируя других, он зачастую испытывает страдания

от собственной упрямости, несдержанности. Ребенок должен почувствовать, что его любят, ценят, хотят видеть более сдержанным, благородным, способным обладать собою, что необходимо освободиться от плохих действий. Нужно не забывать, что агрессивные дети нуждаются в понимании и помощи взрослых, по этой причине основная наша цель состоит не в том, что бы ставить «четкий» диагноз, либо «наклеить ярлык», в оказании возможной и оперативной помощи ребенку.

Опыт показывает, что у детей, которые получили возможность выплеснуть отрицательные эмоции, а затем услышавших что-то приятное о себе, снижается стремление поступать агрессивно. Но далеко не всегда дети ограничиваются вербальной реакцией на события. Нередко импульсивные дети сначала пускают в ход кулаки, а уже затем выдумывают оскорбительные слова. В таких случаях нам также необходимо обучить детей преодолевать свою физическую агрессию. Видя, что дети уже склонны вступить в схватку, можно моментально среагировать и организовать, к примеру, спортивные состязания по бегу, прыжкам, метанию мячей [9].

Эмоциональный мир враждебного ребенка весьма скуден. Они с трудом могут назвать всего лишь пару ключевых эмоциональных состояний, а о наличии других (либо их оттенков) они даже не подразумевают. Несложно понять, что в данном случае ребятам трудно определить собственные и чужие чувства. Для того чтобы дети имели возможность правильно давать оценку своему состоянию, а в необходимый период и управлять им, следует обучить каждого ребенка понимать себя, и в первую очередь - ощущения своего тела. Необходимо обучить ребенка конкретно производить оценку эмоциональному состоянию, и, значит, своевременно обращать внимание на сигналы, которые подает нам организм [9]. Таким образом, ребенок, если он правильно «расшифрует» послание собственного тела, сам сумеет понять: «Мое состояние близко к критическому. Ожидай бури». А в случае если

ребенок к тому же понимает ряд приемлемых способов выплескивания гнева, он способен успеть принять правильное решение, тем самым, предупредив конфликт.

Агрессивные дети, как правило, обладают низким уровнем эмпатии. Развитие способности к эмпатии, доверию, сочувствию, сопереживанию. Эмпатия - это умение ощущать состояние другого человека, способность встать на его место. Агрессивных же детей чаще всего никак не заботят мучения окружающих, они даже представить себе не могут, что другим людям может быть тяжело и плохо. Считается, что если агрессор сумеет выразить сочувствие «жертве», враждебность в последующий раз станет слабее. Научившись сопереживать окружающим людям, агрессивный ребенок сумеет освободиться от подозрительности и мнительности которые приносят так много проблем и самому «агрессору и тем, кто присутствует с ним рядом. Как результат - научится брать на себя ответственность за свершенные им поступки, а не перекладывать вину на других. Разумеется, взрослым, работающим с агрессивными детьми, также не помешает освободиться от привычки осуждать его в абсолютно всех смертных грехах. К примеру, в случае если ребенок швыряет в бешенстве игрушки, легко сказать ему: «Ты - поганец! С тобой одни проблемы. Ты постоянно мешаешь абсолютно всем!» Однако маловероятно подобное обращение уменьшит эмоциональное напряжение «поганца». Напротив, ребенок, который и так убежден, что он никому не нужен и целый свет настроен наперекор ему, обозлится ещё больше. В этом случае значительно полезнее сказать ребенку о собственных чувствах, применяя при этом местоимение «я», а никак не «ты». К примеру, взамен: «Ты, по какой причине не прибрал игрушки?», можно сказать: «Я расстраиваюсь, если игрушки раскиданы». Иными словами, необходимо прибегать к технологии «Я - сообщение» [40].

У агрессивных детей отмечается высокий уровень мышечного напряжения. Особенно он высок в области рук, лица, шеи, плеч, грудной

клетки и живота. Такие дети нуждаются в мышечной релаксации. Релаксационные упражнения лучше проводить под спокойную музыку. Регулярное выполнение релаксационных упражнений делает ребенка более спокойным, уравновешенным, а также позволяет ему лучше понять, осознать чувство собственного гнева. Релаксационные упражнения позволяют ребенку овладеть навыками саморегуляции и сохранить более ровное эмоциональное состояние.

Агрессию в действиях и поведении ребенка, можно наблюдать уже с раннего детства. Чаще всего это приступы упрямства, выраженные криками, слезами, попытками ударить, падениями на пол, а также агрессивным поведением, капризами, негативизмом, строптивостью, своеволием, обесцениванием взрослых, протестом, и даже бунтом и стремлением к деспотизму [9].

- Негативизм - это такие проявления в поведении детей, когда он никак не хочет совершить что-либо только лишь потому, что это предложил кто-то из взрослых, т.е. это реакция не на смысл операции, а на само предложение взрослых.

- Упрямство - такая реакция ребенка, когда он требует что-то не потому, что ему это очень захотелось, а потому что он это потребовал, т.е. отклик на свое собственное решение.

- Строптивость: носит, в отличие от негативизма, безличный характер. Она направлена наперекор нормам воспитания, определенных для ребенка.

- Своёволие: состоит в желании детей к самостоятельности. Прослеживается самостоятельность в намерении, в зачатке.

- Обесценивание взрослых: к примеру, когда мама услышала от ребенка в собственный адрес ругательное слово: "Дура!". Протест-бунт, который выражается в нередких ссорах с родителями. "Все действия детей обретают признаки протеста, как будто бы ребенок пребывает в состоянии

войны с окружающими, в непрерывном конфликте с ними”,- писал Л.С.Выготский [4].

Главными причинами проявлений детской агрессивности являются:

- стремление привлечь к себе интерес ровесников;
- стремление получить желаемый результат;
- стремление быть главным;
- защита и месть;
- желание оскорбить достоинство другого с целью подчеркнуть собственное преимущество.

обственное преимущество.

Формы проявления агрессии.

Существует две формы проявления агрессии: недеструктивная агрессивность и враждебная деструктивность. Первая – это механизм удовлетворения желания, достижения цели и способности к адаптации, она служит для развития познания и способности положиться на себя. А вторая – не просто ожесточенное и злобное поведение, но и стремление нанести боль, получить наслаждение от этого [26]. У отдельных детей агрессия может быть биологического характера и выражается с первых дней жизни: её простым выражением являются реакции ярости и гнева, она сопряжена с Y-хромосомами, присуща в основном мальчикам, имеющим дополнительную хромосому.

Следует подчеркнуть, что проявления агрессивного поведения чаще наблюдаются в ситуациях защиты своих интересов и отстаивания своего превосходства, когда агрессия используется как средство достижения определенной цели.

Агрессивное поведение ребенка 7 лет – это своеобразный сигнал SOS, крик о помощи, в котором накопилось слишком много разрушительных эмоций, с которыми самостоятельно ребёнок справиться не в силах.

Агрессивное поведение может быть *вербальным и физическим*.

Вербальная агрессия направлена на обвинение или угрозу сверстнику («А Петя меня стукнул»); демонстративного крика, направленного на устранение сверстника («Уходи, надоел», «Не мешай»); агрессивных фантазий («Если не будешь слушаться, к тебе придет милиционер и посадит в тюрьму»); оскорбления («Урод», «Дебил»).

Физическая агрессия заключается в разрушении продуктов деятельности другого (ребенок ломает постройку из кубиков другого); уничтожении или порче чужих вещей.

Конечно, родителям, прежде всего стоит выяснить причины агрессии, и мотивы его поступков. Очевидно, каждое агрессивное действие имеет определенный повод и проявляется в конкретной ситуации.

Заметим, что агрессивность, сложившаяся в детстве, остается устойчивой чертой характера и сохраняется на протяжении дальнейшей жизни человека.

Рекомендации родителям по профилактике агрессивного поведения детей [40]:

- Особое место следует уделять формированию круга интересов детей, учитывая особенности его характера и способности. Постарайтесь занять своего ребенка, положительными занятиями, чтению, музыке, спорту и т.д.
- Избегайте применения силы в ответ на агрессивное поведение детей.
- Старайтесь отмечать положительные и интересные стороны своего ребенка, не концентрируйте свое внимание только на отрицательных моментах.
- Прислушивайтесь к чувствам детей, поощряя их откровенность. Но потом не используйте эту информацию для наказания или для упреков.
- Развитие ребенка осуществляется в деятельности. Необходимо создать возможность подростку реализовать и утвердить себя на уровне взрослых (средний школьный возраст). Это различные виды социально признаваемой деятельности – трудовая, спортивная, художественная, организаторская и т.д.

- Постарайтесь найти компромиссные решения во всех ситуациях, «Я вижу, это действительно важно для тебя, и когда ты успокоишься, мы вместе все обсудим, я постараюсь тебе помочь».
- Для детей важно, что их чувства уважают и они естественны, ведь злиться может любой человек.

Таким образом, под агрессией понимают любую форму поведения, нацеленного на оскорбление или причинение вреда другому живому существу, не желающему подобного обращения.

Основными формами проявления агрессии являются: недеструктивная агрессивность и враждебная деструктивность.



### **1.3. Влияние компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников.**

В 80-х годах – начале 90-х в западной психологии было проведено большое число исследований по проблеме вероятного воздействия видеоигр на детей. Последнее время ученые снова обращаются к данной области в связи с внезапным скачком в эволюции технологий, которые качественно поменяли компьютерную игру [11].

Выделяют два ключевые тенденции исследований в данной сфере: влияние компьютерных игр на характерные черты развития личности, социальную адаптацию детей и на его познавательное развитие. Небольшое количество исследований касается и второго «вектора» во взаимодействии детей и компьютера - предпочтения игр ребенком в зависимости от особенностей характера ребенка, исследование игр, созданных самими детьми. К эффектам компьютерной игры в области социального и личностного развития детей причисляют привыкание, усвоение стандартов враждебного и агрессивного поведения, полоролевых стереотипов и влияние на особенности характера играющих. Остановимся на данных нюансах подробнее.

Исследование вопроса предпочтения компьютерных игр связано с обширной распространенностью игр и превращением их в главную форму досуга ребенка. В исследовании Гриффитса было выделено два типа мотивов, принуждающих ребенка снова и снова прибегать к компьютерной игре [29]. Игроки с первым типом играют для наслаждения от самой игры и для результата, удовлетворения мотива достижения, возможного соперничества с другими игроками. При данном типе мотивации игра смешивается с другими вариантами деятельности, ребенок нормально контактирует с окружающими, а к компьютерной игре обращается в период развлечения, досуга. Для игроков со вторым типом мотивации игра становится формой эскапизма. Именно данный тип привыкания к игре и уход в реальность игры притягивает интерес не только психологов, но и

психиатров. Причиной такого пристрастия компьютерными играми может быть неумение детей преодолевать трудности обыденной существования, учебной, сложные взаимоотношения с родителями, ровесниками — в подобных случаях игра является формой реакции на стресс, способом ухода от реальности, выражением чувства беспомощности. Компьютерная игра для подобного ребенка становится главным времяпровождением, он утрачивает интерес к другим делам. Такой ребенок требует внимания взрослого, может быть помощи психолога. Фишер выделил дезадаптивные поведенческие черты при таком типе привыкания, к которым относятся нарушения общественных контактов (семья, друзья), обман и мелкие преступления ради денег необходимых для приобретения игр, огромное количество времени проводимого у компьютера или в видеозале, обращение к игре в ситуации стресса, плохого настроения. Но число игроков с ярко выраженным типом привыкания к игре как ухода от действительности сравнительно невелико и описанные в литературе случаи психотерапии подобных уходов, заявляют о том, что при решении внешних проблем, нормализации взаимоотношений детей с окружающими такая привязанность к игре исчезает.

Более широко исследуемой областью влияния компьютерных игр на детей считается выраженная агрессивность содержания многочисленных игр. Данная проблема порождает беспокойство и у родителей. В теоретических подходах возможно отметить две несовместимые точки зрения — теория социального научения заявляет, что игры включающие модели агрессивного поведения оказывают большое влияние на враждебность детей, что подобные модели станут воссоздаваться им в действительности.

Так американский психолог Давид Гроссман отмечает, что открыто продавая жестокие игры, «мы приучаем детей убивать, так же как армия муштрует солдат. Телевидение скоро приравняет страдание и смерть к таким удовольствиям, как любимая газированная вода, шоколадка или

духи. А видео- и компьютерные игры довершат зловещее образование, научат прицеливаться и стрелять, как учатся военные, тренируясь на мишенях. Таким образом, «прицелься» – «стреляй» превратится в инстинктивное движение в стрессовой ситуации» [31].

Менее решительно настроенные исследователи отмечают, что компьютерные игры могут «повышать уровень агрессивности подростка», «приводить к выбору агрессивных стратегий поведения» (К.Андерсен, И.Бурлаков, К. Дилл, Л. Ловелле, К. Матиак А.Сакамото) [31].

Острота и актуальность первой точки зрения поддерживается рядом факторов. Во-первых, участвовавшими заявлениями малолетних преступников о том, что компьютерная игра вызвала у них желание преступить закон. В некоторых случаях, может быть, это действительно так. Но чаще всего подобные заявления вызваны стремлением подростка избежать ответственности, переложить ее на третьих лиц: разработчиков игр, невнимательных к нему родителей. Во-вторых, волнения в обществе вызывают многочисленные иски родителей, не желающих смириться с фактом, что их дети преступники. Эти иски подаются против компаний, разрабатывающих жестокие игры, якобы «научившие подростка как совершать преступление и толкнувшие на него». Хотя подобные иски и не удовлетворяются, тем не менее, вызывают широкий общественный резонанс.

В соответствии с психоаналитическими теориями, наоборот, компьютерные игры предоставляют возможность проявить эмоции гнева, злости, выражение которых не одобряется окружающими. В данном случае игра может обладать эффектом катарсиса, быть средством «самотерапии» для детей. Представители этого подхода считают, что видеоигры не толкают детей на преступления, а, напротив, помогают выстроить отношения в жизни и учат эффективной командной работе, развивают ловкость, внимание и скорость реакции (П. Бриденбах, Т. Райт), исполняют роль сказок в современном мире (Г.Петрусь). Как показали исследования

Шимаи, дети, чаще играющие в игры - приставки, более социализированы, чем их неиграющие сверстники [39].

Можно очень долго рассуждать на тему пользы и вреда компьютерных игр. Однако, сами они не обладают ни признаком вредности, ни признаком полезности, точно так же, как и любой другой предмет. Ведь ножом можно отрезать лимон, а можно и зарезать старушку. И почему-то еще никому не пришло в голову запретить ножи. Дело не в предметах, а в том как, кем и с какой целью они используются.

Как бы то ни было, но игры, которые учеными оцениваются как содержащие сцены насилия, проявления враждебность и жестокости, как правило, занимают первые строки в списках рейтингов особо распространенных игр. Исследования Фанка выявили, что 47% 9-11-летних американцев, играющих в компьютерные игры, выбирают игры имеющие сцены агрессии в отношении как к вымышленным, так и реальным героям, 29% выбрали игры спортивной тематики, 20% — развлекательные нейтральные игры и только лишь 2% — игры развивающие, нацеленные на обучение. В США и Японии были разработаны концепции оценки агрессивности и жестокости, демонстрируемых в компьютерной игре сцен, а также аспекты определенных возрастных ограничений игры (по аналогии с оценкой телепрограмм и видеофильмов). Однако в условиях свободной торговли дисками с играми надзор за их применением достаточно труден, в особенности когда главным пользователем компьютера считается непосредственно ребенок [32].

Итоги определенных экспериментальных исследований связи демонстрируемой в игре жестокости и реальной агрессивности детей также двойственны. Часть ученых говорит о временном эффекте или о отсутствии воздействия содержания игры на дальнейшие действия и состояние детей. О разрядке агрессивных импульсов и снижении враждебности, релаксации после игр с агрессивным содержанием

подтверждают данные К. Бютнера [32]. Но все-таки большая часть исследователей подтверждает присутствие связи между содержанием компьютерной игры и степенью агрессии в дальнейшей свободной игре ребенка, его враждебностью и тревожностью, которые диагностировались по опросникам и тестам. Причем данное воздействие возрастает с повышением интерактивности (т.е. способности игрока регулировать действия героя) и реалистичности игры. Было показано, что дети наиболее предрасположены воссоздавать модель действия героя игры. В то же время остается не решенной проблема, о том в какой степени долговременны эти эффекты, переносятся ли они в реальную жизнь (наблюдения за игрой и измерения проводились в лабораторных условиях). Согласно моральным убеждениям исследование реальной жестокости и агрессии практически невозможно. В тех же случаях, когда рассматривались индивиды, уже проявлявшие агрессивность, жестокость к окружающим, невозможно установить было ли изначальным увлечение конкретным видом компьютерных игр, либо особенности личности этих испытуемых обусловили предпочтение определенных игр.

Рассматривая проблему «Игра и агрессивность», следует выделить, что конфликт является составляющей игры, обстоятельством появления самой потребности действия. «Конфликт - это значительный компонент абсолютно всех игр. Он может быть прямым или косвенным, решаться путем принуждения либо мирно, однако он всегда имеется в игре» - утверждает Крис Кроуфорд, создатель видеоигр [27]. В самой мирной игре имеется соперник: сам компьютер, заканчивающееся время или растущая гора фигурок (Тетрис). Именно на примере игры Тетрис было проведено исследование Скотта, в котором получены результаты об увеличении агрессивности и у играющих в Тетрис (игру совершенно независимую от сцен насилия). Данная игра, несмотря на свою весьма примитивную идею и элементарные правила, достаточно стремительно вводит начинающего игрока в состояние фрустрации. Скотт уходит от прямой интерпретации

результатов исследований, сопряженных с возрастанием враждебных направленностей у играющих в компьютерные игры, и внедряет вспомогательные факторы, такие как пол, возраст, особенности личности, игровой опыт испытуемых, продолжительность эксперимента, способы диагностики и тип игры [1].

Влияние компьютерных игр на другие стороны личности ребенка и его социальную адаптацию также широко исследованы. В зарубежных исследованиях получены двойственные сведения о взаимосвязи самооценки, социальных навыков, успешности ребенка и временем, которое они проводят за компьютерными играми. С одной стороны, игра считается поддерживающей средой, где возможно добиваться результатов и утверждаться, однако с иной стороны, увлечение компьютером усугубляет трудности в области социальных контактов, изолируя детей, предоставляя возможность ухода от проблем. В то же время сами игры становятся предлогом для общения, темой дискуссий и соперничества в достижении игрового результата, а, следовательно, имеют все шансы быть и инструментом социализации.

Многие уверены, что компьютерные игры воспитывают в школьниках агрессивность. Многие социологические и социопсихологические исследования влияния сцен жестокости и насилия, транслируемых по телевидению, на уровень агрессивности людей неопровержимо доказывают, что после просмотра подобных сцен агрессивность у 3-15% взрослых увеличивается. Дети же более восприимчивы, чем взрослые, тем более, играя, они не являются пассивными зрителями, а становятся действующими лицами, совершающими убийства и принимающими участие в насилии. Действительно, исследования фиксируют повышенную агрессивность детей, которые много времени посвящают этим играм. Однако есть основания думать, что ситуация в точности обратная: компьютерные игры таковы, каковы выбирающие их игроки. Например, девочки гораздо

меньше мальчиков играют в компьютерные игры, а уж заставить их играть в игры с элементами насилия и вовсе представляется невозможным.

В последнее время все большую озабоченность у общественности вызывают игры с насилием, становящиеся все более и более реалистичными и садистскими (например, в финале игры *Mortal Kombat* игроки вырывают друг у друга позвоночники, сердца, насаживают друг друга на копья, замораживают и воруют души в честном (и не совсем) поединке один на один). Основной сюжет таких игр - войны и битвы [8].

Мнение детского психолога О.М. Кураповой: «Психологический анализ игр, наиболее популярных среди школьников, показывает, что при длительном общении с такими играми у детей со временем наступает деформация личности в виде проявлений ярких признаков агрессии, нарушения адаптации в социуме, характерных эмансипационных конфликтов с родителями, а в дальнейшем приводит к неприятию авторитарных фигур, так как сюжет подобных игр приводит к инфантильным фантазиям всемогущества, ожиданию неограниченного удовлетворения своих желаний. Постоянное возвращение к игре означает протест, бессознательно агрессивное отношение к реальной действительности, не желающей подчиняться этим фантазиям».

Из аналитической работы С.А. Шапкина вытекает, что вероятность негативного развития личности под влиянием увлечения компьютерными играми следует считать сильно завышенной, а если негативный эффект и выражен, то чаще всего в слабой степени. Так, согласно наблюдениям, увлечение детей младшего школьного возраста компьютерными играми изменяет их поведение на более высокий уровень в проявлении агрессивного поведения лишь на несколько недель, после чего у детей поведение становится таким, каким оно было до игр. Через два – четыре дня агрессивное поведение выражено, но не в сильной степени.

И все же хотелось бы отметить, что существует такое понятие как «феномен после-игровой жестокости». Он означает, что агрессивное

поведение игрока обусловлено проявлением некоторых его личностных качеств в благоприятной ситуации. Таким образом, для агрессии необходимо два условия: первое - наличие определенных личностных качеств игрока, которые преимущественно выработались в процессе игровой практики (внутренние признаки) и второе - благоприятные условия (внешние признаки). Если первое условие развивает готовность к агрессии, то второе является ее катализатором.

Остановимся на внутренних признаках. Их несколько. Перечислим по порядку:

1. Предрасположенность к агрессии, т.е. склонность к совершению агрессивных поступков, имевшаяся до начала игровой практики. М. Чабанянец в работе «Психологические аспекты участия подростков в компьютерных играх и подростковая криминальная агрессия» перечисляет личностные факторы, которые, по его мнению, в сочетании с жестокими играми могут вызвать негативные последствия. Это дисгармоничность структуры личности, в виде сочетания обидчивости, обостренного самолюбия, сниженного порога фрустрации, негативизма и т.д. (характерные для проявления кризиса подросткового возраста). [32]

2. Высокий уровень социальной фрустрированности. Это означает, что подростки с признаками виртуальной аддикции характеризуются «повышенным уровнем социальной фрустрированности, прежде всего в отношениях с родителями, во взаимоотношениях с одноклассниками и другими учениками и в отношениях с любимым человеком». Эти выводы были подтверждены экспериментально в исследованиях Б.М. Когана и Д.К. Постниковой . [29]

3. Игровая зависимость. Психолог Т.Миллер решил испытать на себе особенности привыкания к компьютерным играм. Для этого он установил и запустил игру "Diablo II". Просидев за компьютером ночь, наутро удалил игру и поделился своим мнением. «За каждой достигнутой



целью появляется новая, и вам все время приходится принимать серьезные решения. Вы вкладываете массу времени и творческой энергии в создание персонажа и не можете оторваться, пока не достигнете очередной цели. Это засасывает как болото... В данном случае я был хорошо подготовлен к осознанию проблемы. И все же мне пришлось предпринять усилие, чтобы совладать с этим. Можно вообразить, как трудно приходится тем, кто знает об этих проблемах гораздо меньше».

Те, кто не знает о проблемах привыкания к играм, рискуют стать зависимыми. Но не всякая игровая зависимость будет формировать дальнейшее агрессивное поведение. Одним из симптомов привыкания может быть активная и настойчивая деятельность, направленная на продолжение игры. Там, где нормальный человек откажется от нее, предпочтет отложить, игрок, напротив, предпримет все возможное, чтобы играть дальше. [11]

Нередко в условиях игровой фрустрации зависимые индивиды используют символические формы агрессии (нытье), крадут деньги и ценные вещи, идут на более тяжкие преступления для того, чтобы продолжить игровой сеанс.

4. Положительный опыт переноса игровой практики в действительность. Важным фактором после-игрового агрессивного поведения является предшествующий положительный опыт воспроизведения игровой практики в реальности. Это как бы «эксперимент», в котором «виртуальное Я» пытается заявить о себе по-настоящему. Подобные «эксперименты» проводятся в форме имитации игр в реальности. Приведем пример игровой имитации, описанный у Т. Дьяченко. «Мальчик, объявивший в классе войну девочкам, организовал военные действия так, что мальчики, вооружившись игрушечными пистолетами, построив укрытия и засады, должны были «убить» как можно больше девочек. Оценка и переход на более высокий «уровень» мальчика пропорциональна числу «убитых» или пойманных в засаду

девочек... Во время интервью с мамой [мальчика] выяснилось, что он очень любит играть на компьютере в военную игру, правила которой перенес в школьную жизнь».

5. Агрессивный прайминг. Прайминг – это процесс, в результате которого недавний опыт усиливает доступность тех или иных черт личности (Э. Аронсон). В нашем случае, опыт виртуальной агрессии в играх на время усиливает доступность агрессивных черт личности. Поэтому, нередко после игр подросток проявляет склонность к импульсивным и агрессивным реакциям в разных жизненных ситуациях.

6. Признаки лабильности сознания. Лабильность определяют как «склонность к нестойкому вживанию в чужую личность и ее роль в жизни, доходящую до полной идентификации с ней при одновременной сохранности сознания собственной личности». Чужая личность – это персонаж игры. Это значит, что у человека возникают проблемы самоидентификации. Его сознание становится подвижным в границах 2-х личностных координат: «виртуального Я», навязанного постоянной игрой на компьютере и «Я реального». При этом отмечается повышенная возбудимость игрока. Профессор психологии Университета штата Айовы Брэд Дж. Бушмэн в интервью журналу Reuters Health сказал, что «жесткие видеоигры провоцируют возбуждение, которым можно объяснить агрессивность поведения подростков».

Итак, виртуализация сознания означает, что во время и после игры, человек некоторое время будет склонен к восприятию реальности глазами «виртуального Я».

7. Деформация сознания под влиянием игр. Включает в себя ряд симптомов, в частности:

1) Гиперкомпенсация комплекса неполноценности может стать смыслом игровой деятельности. В случае гиперкомпенсации игра становится средством избавления от психологического дискомфорта, связанного с ощущением собственной неполноценности. Она приобретает

глубокий личностный смысл. В. Морозова подчеркивает: «Компьютер — это мир фантазий. А для любого нормального человека, который чувствует себя успешным, реальность важнее и нужнее любой самой привлекательной иллюзии». Значит, для тех, кто не реализовал себя, имеет проблемы со сверстниками, игры остаются одним из возможных вариантов психологической адаптации. Но какой ценой дается эта адаптация? Нередко, погружением в игровую иллюзию, ограничением социальных контактов, ростом замкнутости и враждебности по отношению к окружающим [36].

2) Десенсибилизация агрессии – потеря эмоциональной чувствительности к фактам насилия, благодаря их постоянному наблюдению в игре. Это «прививка аудитории чувства равнодушия, безразличности к жертвам насилия, снижение порога чувствительности по отношению к проявлению насилия в реальной жизни». Десенсибилизация тесно связана со снижением эмпатии, т.е. способности сопереживать жертве насилия.

3) Повышение тревожности и страха – это перемены в мировоззрении игрока, в результате которых он начинает воспринимать мир как место, в котором царят зло и жестокость. Как отметил С. Лэмсон, дети приучаются к мысли, что насилие в обществе - это нормально.[32] К похожим выводам приходит и Дж. Гедэйтус. В результате этого в поведении ребенка все больше утверждается психология самозащиты и недоверия к окружающим. Как сказал один фанат, «когда я встаю из-за компьютера и выхожу на улицу, мне не хватает оружия, которое есть у меня в игре. Без него я чувствую себя незащищенным, поэтому стараюсь быстрее вернуться домой и снова сесть играть». Результатом такого мировоззрения может стать использование ребенком превентивной агрессии не только в угрожающих ситуациях, но и там, где реальной опасности не было.

К внешним признакам «феномена после-игровой жестокости» относятся острые конфликтные ситуации, игровая фрустрация (нехватка денег на игры), жизненные трудности в которые подросток может «механически переносить целые структурные блоки, представляющие собой внешне упорядоченную последовательность агрессивно-деструктивных приемов, сформированных в рамках предшествующего игрового опыта и специального обучения».

Итак, феномен «пост-игровой жестокости» включает в себя два условия.

1. Внутренние признаки – это личностные качества игрока, предопределяющие его криминальное (агрессивное) поведение. Это: 1. предрасположенность к агрессии, имевшаяся до игровой практики; 2. игровая зависимость; 3. агрессивный прайминг; 4. положительный опыт переноса игровой практики в действительность; 5. признаки лабильности сознания; 6. деформация сознания под влиянием игр (гиперкомпенсация комплекса неполноценности, десенсибилизация агрессии, повышение тревожности и страха); 7. высокий уровень социальной фрустрированности

2. Внешние признаки (жизненные ситуации, располагающие к агрессии, в которых оказывается подросток). Наличие этих двух условий может привести в итоге к криминальной агрессии.

Таким образом, обнаруживается причинная связь между компьютерными играми с элементами насилия и детской агрессией: неумеренное потребление аудиовизуальной информации, содержащей натуралистично поданные сцены насилия, которая, в свою очередь:

1. внушает, что насилие – приемлемый путь решения социальных конфликтов;
2. порождает равнодушие к человеческим страданиям;
3. вызывает страх стать жертвой насилия;

4. служит оправданием применения насилия в реальной жизни».

С.Р. Лэмсон отмечает «дети приучаются к мысли, что насилие в обществе – это нормально, бояться стать жертвой преступника и менее готовы к тому, чтобы помочь жертве преступления. Они растут более агрессивными и жестокими».

## Выводы по I главе

Под **компьютерными играми** понимают программы, предназначенные для развлечения людей на компьютере.

Можно выделить следующие **виды** компьютерных игр:

*По жанрам:*

- 3D - шутеры;
- аркады;
- драки;
- платформеры;
- скроллеры;
- симуляторы;
- стратегии;
- спортивные;
- логические, головоломки;
- традиционные, настольные.

*По количеству игроков:*

- одиночные;
  - многопользовательские по сети;
  - многопользовательские на одном компьютере;
- массовые.

Под **агрессией** понимают любую форму поведения, нацеленного на оскорбление или причинение вреда другому живому существу, не желающему подобного обращения.

Основными **формами** проявления агрессии являются: *недеструктивная агрессивность и враждебная деструктивность.*

Обнаруживается причинная связь между компьютерными играми с элементами насилия и детской агрессией: неумеренное потребление

аудиовизуальной информации, содержащей натуралистично поданные сцены насилия, которая, в свою очередь:

1. внушает, что насилие – приемлемый путь решения социальных конфликтов;
2. порождает равнодушие к человеческим страданиям;
3. вызывает страх стать жертвой насилия;
4. служит оправданием применения насилия в реальной жизни».

## **ГЛАВА II. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ВЫЯВЛЕНИЮ ВЛИЯНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ПРОЯВЛЕНИЯ АГРЕССИВНОСТИ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

### **2.1. Организация исследования.**

Цель исследования: проследить влияние компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников путем сопоставления диагностики степени увлеченности младших школьников компьютерными играми и уровня агрессивности и разработать родительское собрание по проблеме влияния компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников.

Задачи:

1. Выявить степень увлеченности младших школьников компьютерными играми.
2. Выявить уровень агрессивности у младших школьников.
3. Сопоставить результаты диагностик в сводной таблице.
4. Разработать родительское собрание по проблеме влияния компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников.

В исследовании приняли участие ученики 4 класса (15 человек) в возрасте 10-11 лет. Исследование проводилось на базе МБОУ «СОШ № 121» г. Челябинска.

Для экспериментальной части нашей работы были выбраны две методики. Первая из них - тест-опросник Гришиной А.В. «Степень увлеченности младших школьников компьютерными играми» [7]. Данный тест позволяет оценить количественную выраженность степени увлеченности младших школьников компьютерными играми. Опросник содержит 22 вопроса. Каждый ребенок получает бланк с вопросами и вариантами ответов (см. приложение 1).



Второй методикой, подобранной нами, стал опросник агрессивности ребенка «Басса-Дарки» [23]. Он состоит из 75 вопросов. Цель: выявить уровень агрессивности и изучить выраженность видов агрессии. Каждый ребенок получает бланк с вопросами и вариантами ответов (см. приложение 2).

## 2.2. Анализ результатов.

Проанализировав результаты теста-опросника «Степень увлеченности младших подростков компьютерными играми», мы выяснили, что у 47% детей увлеченность компьютерными играми на умеренном уровне и у 53% учеников увлеченность компьютерными играми на повышенном уровне, детей с критическим уровнем увлеченности нет.

Наглядно результаты теста-опросника «Степень увлеченности младших подростков компьютерными играми» можно увидеть на рисунке (Рис. 1).

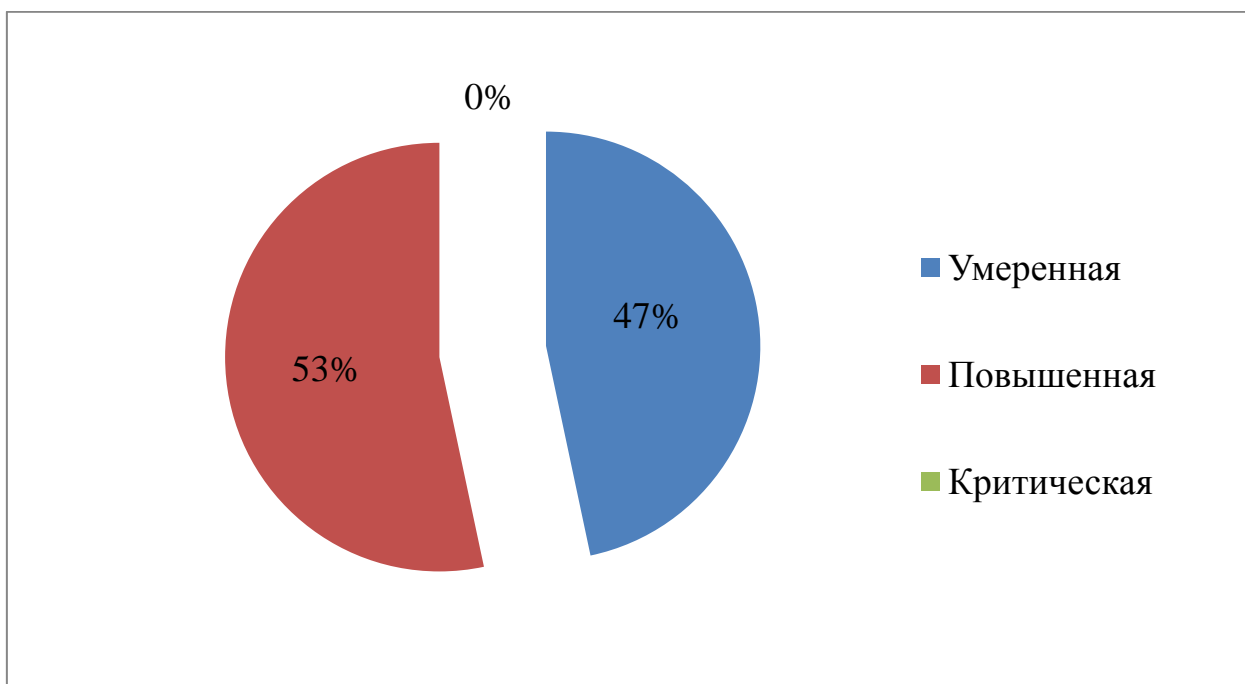


Рисунок 1. Степень увлеченности младших подростков компьютерными играми.

Проанализировав результаты опросника агрессивности ребенка «Басса-Дарки», мы определили, что у 40% детей умеренный уровень проявлений агрессивности, 13% детей близки к высокому уровню проявлений агрессивности и у 47% детей проявления агрессивности на высоком уровне.

Наглядно результаты опросника агрессивности ребенка «Бассарки», а именно результаты шкалы агрессии, представлены на рисунке (Рис. 2).

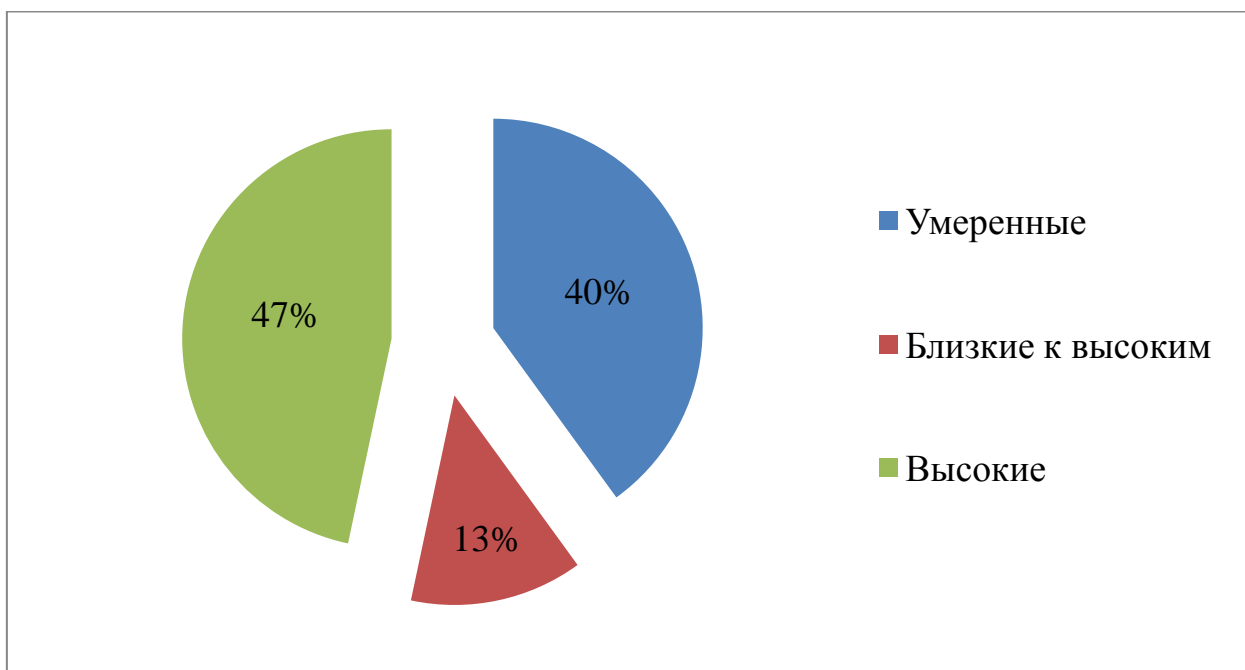


Рисунок 2. Уровень проявления агрессии детей.

Сопоставив данные, полученные в ходе исследования, мы пришли к выводу, что у 40% участников опроса высокий уровень проявления агрессии совпадает с высоким уровнем увлеченности компьютерными играми. Наглядно результаты исследования представлены в сводной таблице (Табл.1).

Таблица 1

№	Ученик	Увлеченность КИ	Агрессия
1	Асатбек Д.	<b>74</b>	<b>30</b>
2	Николай Б.	68	<b>26</b>
3	Варвара Л.	60	17
4	Дарья В.	<b>72</b>	24
5	Степан М.	48	16
6	Денис П.	<b>82</b>	<b>27</b>

Продолжение таблицы 1

7	София К.	<b>79</b>	<b>26</b>
8	Евдокия К.	45	17
9	Владислав К.	<b>71</b>	<b>28</b>
10	Анатолий Щ.	40	20
11	Андрей Ш.	<b>84</b>	<b>31</b>
12	Артем З.	<b>78</b>	24
13	Ясмينا Л.	63	16
14	София Ж.	44	16
15	Валерия К.	<b>78</b>	<b>26</b>

Результаты экспериментальной работы подтверждают необходимость просвещения родителей в данном вопросе. С этой целью нами разработано родительское собрание по проблеме влияния компьютерных игр на появления агрессивности у младших школьников.

### **2.3. Родительское собрание по проблеме влияния компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников.**

*Тема* родительского собрания: «Влияние компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников»

*Цель:* Расширить информационное поле родителей о влиянии компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников.

*Задачи:*

1. Обсудить с родителями различные стороны влияния компьютера на ребенка;
2. Познакомить родителей с видами компьютерных игр, которые предпочитают дети класса;
3. Раздать родителям информационный буклет.

*Подготовительная работа:* анкетирование детей «В какие игры ты играешь»; организация выставки работ учащихся, выполненных с помощью компьютера.

#### **Ход собрания**

*1. Вступительное слово.*

- В условиях современности трудно представить свою жизнь без компьютера. Монитор буквально манит к себе и детей и взрослых. Практически каждый ребенок уже с 4-5-летнего возраста хотя бы раз в жизни пробовал играть в компьютерные игры. Сегодня мы поговорим о том, какое влияние оказывают эти увлечения на проявления агрессивности у наших детей.

*2. Показ видеоролика «Влияние компьютера на ребенка».*

*3. Обсуждение места компьютера в жизни ребенка.*

- Для начала я хочу узнать, чем, по-вашему мнению, компьютер является для ребенка. (*Ответы родителей и их обсуждение.*)

*Варианты ответов:* Компьютер является интерактивным средством. Компьютер – это универсальная игрушка, меняющая назначение при смене

программы. Компьютер – дополнительное педагогическое средство развития ребенка. Компьютер – многовариативный дидактический материал.

#### 4. Работа в группах.

- Сейчас я предлагаю вам поработать в микрогруппах и обсудить, какие есть положительные и отрицательные моменты влияния компьютера на ребенка. От каждой группы по 3 «плюса» и «минуса». (*Обсуждение ответов и их фиксация на доске.*)

#### Варианты ответов:

«+»	«-»
<ul style="list-style-type: none"> <li>• вызывает положительный интерес к технике;</li> <li>• развивает творческие способности;</li> <li>• полностью захватывает сознание ребенка;</li> <li>• устраняет страх перед техникой;</li> <li>• формирует психологическую грамотность к овладению ПК;</li> <li>• развивает воображение, моделируя будущее;</li> <li>• воспитывает внимательность, сосредоточенность;</li> <li>• помогает овладеть в быстром темпе чтением, письмом и т. д.;</li> <li>• тренирует память, внимание;</li> <li>• развивает быстроту действий и реакции;</li> <li>• воспитывает целеустремленность.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• отрицательное влияние на физическое развитие;</li> <li>• повышает состояние нервозности и страха при стремлении во что бы то ни стало добиться победы;</li> <li>• содержание игр провоцирует проявление детской агрессии, жестокости;</li> <li>• обязывает ребенка действовать в темпе, задаваемом программой;</li> <li>• способствует развитию гиподинамии;</li> <li>• снижает интеллектуальную активность;</li> <li>• ухудшает зрение.</li> </ul>

- В ходе обсуждения, мы пришли к выводу о том, что компьютер способен стать эффективным средством развития ребенка, но при этом

очень важно, что находится внутри вашего компьютера, т. е. в какие компьютерные игры играют ваши дети.

Раздать родителям результаты анкетирования детей «В какие игры ты играешь». (*Каждый родитель получает результаты анкетирования своего ребенка.*)

*5. Краткая лекция с использованием мультимедийной презентации.*

- Результаты анкетирования показали, что мальчики увлекаются играми, в которых присутствует больше агрессии, насилия, убийств - это тревожный сигнал, а девочки выбирают больше развивающие игры на логику, мышление и ловкость. Компьютерные игры бывают различных жанров, но наиболее популярны 3D-шутеры, аркады, драки.

- Остановимся подробнее на жанрах компьютерных игр.

Специалисты выделяют следующие жанры компьютерных игр:

- 3D - шутеры;
- аркады;
- драки;
- платформеры;
- скроллеры;
- симуляторы;
- стратегии;
- спортивные;
- логические, головоломки;
- традиционные, настольные.

*3D Shooter (3D-шутеры, "бродилки").* Принцип состоит в изображении виртуального пространства и предметов с помощью игровой программы, исполняемой на компьютере. При этом игрок может воздействовать на виртуальную игровую среду. Применяется для обозначения всех видов компьютерных игр, содержащих элементы боя в виртуальном трехмерном пространстве. В основном используется техника

"шутер от первого лица" - при этом изображение на экране монитора компьютера имитирует вид из глаз игрока.

*Arcade (аркада)*. Игры, в которых игроку приходится действовать быстро, полагаясь в первую очередь на свои рефлексы и реакцию. Аркады характеризуются развитой системой бонусов: начисление очков, постепенно открываемые элементы игры и т.д.

*Fighting (Драки)*. В драках два персонажа дерутся на арене, применяя различные удары, броски и комбинации. Характеризуется большим количеством персонажей (бойцов) и ударов (иногда больше ста для каждого персонажа). Жанр не популярен на компьютерах из-за ориентации на совместную игру.

*Platformer (Платформеры)*. Именно там этот жанр наиболее популярен. Основной задачей игрока является преодоление препятствий (ям, шипов, врагов и т.д.) с помощью прыжков. Зачастую приходится прыгать по абстрактно расставленным в воздухе "палочкам" (т.е. платформам), отсюда и пошло название жанра.

*Scrollers (Скроллеры)*. В скроллерах экран непрерывно движется в одну из сторон, а игроку предлагается уничтожать появляющихся врагов и собирать появляющиеся бонусы.

*Simulation (симуляторы)*. Игра-симуляция. При помощи компьютера, как можно более полно, имитируется управление каким-либо сложным технической системы (например: боевым истребителем, автомобилем или даже человеком).

*Strategy (стратегии)*. Игра, требующая выработки стратегии, например, для победы в военной операции. Игрок управляет не одним персонажем, а целым подразделением, предприятием или даже вселенной.

*Sport (спортивные)*. Как и следует из названия - имитация какой-либо спортивной игры, например футбола.

*Puzzle (головоломки, логические)*. С появлением компьютеров возможности головоломок расширились, так как написать компьютерную



программу проще, чем сконструировать механическое устройство. Головоломки, как правило, не требуют реакции от игрока (однако многие ведут счёт времени, потраченного на решение).

*Traditional (традиционные) и board (настольные).* Компьютерная интерпретация настольных игр, например шахмат.

6. *Анализ выставки работ детей, выполненных с помощью компьютера.*

7. *Итоги родительского собрания.*

- Итак, мы выяснили, что компьютерные игры имеют свою темную сторону. Совсем оградить ребенка от компьютерных игр достаточно сложно, но можно подобрать такие игры, которые будут и ребенку интересны, и приемлемы с точки зрения нравственности. Со времен нашего детства компьютерные игры шагнули далеко вперед и могут оказывать на ребенка невероятное влияние. Как с этим справиться вы узнаете из памятки, которая подготовлена для вас. (*Каждому родителю раздается буклет «Как помочь ребенку избежать чрезмерной увлеченности компьютерными играми»*)

## Выводы по II главе

Для экспериментальной части нашей работы были выбраны две методики. Первая из них - тест-опросник Гришиной А.В. «Степень увлеченности младших подростков компьютерными играми». Проанализировав результаты теста-опросника, мы выяснили, что у 47% детей увлеченность компьютерными играми на умеренном уровне и у 53% учеников увлеченность компьютерными играми на повышенном уровне, детей с критическим уровнем увлеченности нет.

Второй методикой, подобранной нами, стал опросник агрессивности ребенка «Басса-Дарки». Проанализировав результаты опросника, мы определили, что у 40% детей умеренный уровень проявлений агрессивности, 13% детей близки к высокому уровню проявлений агрессивности и у 47% детей проявления агрессивности на высоком уровне.

Сопоставив данные, полученные в ходе исследования, мы пришли к выводу, что у 40% участников опроса высокий уровень проявления агрессии совпадает с высоким уровнем увлеченности компьютерными играми. Это подтверждает необходимость просвещения родителей в данном вопросе.

С этой целью нами разработано родительское собрание, которое включает различные формы работы, позволяющие включать родителей в активную деятельность. В ходе работы родители совместно с учителем определяют место компьютера в жизни ребенка, влияние компьютера на младшего школьника и необходимость контролировать то, какими играми увлекается ребенок. В помощь родителям предлагаются информационные буклеты.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В XX веке компьютерные игры набрали невероятную популярность, как среди старшего поколения, так и среди детей. Такое увлечение имеет неоднозначную оценку: с одной стороны - увеличение возможностей компьютера, с другой - все большее количество исследователей заостряют свое внимание на негативное влияние компьютерных игр на детскую психику. Именно это определило актуальность нашей работы.

Была поставлена цель: изучить теоретические и эмпирические аспекты проблемы влияния компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников и разработать родительское собрание на данную тему.

Были определены задачи работы:

1. Рассмотреть понятие компьютерных игр и их классификацию.
2. Рассмотреть понятие агрессивности и ее проявления у младших школьников.
3. Теоретически изучить влияние компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников.
4. Выявить уровень агрессивности у младших школьников и степень увлеченности компьютерными играми.
5. Разработать родительское собрание по проблеме влияния компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников.

В ходе выполнения первой задачи мы пришли к выводу о том, что компьютерные игры – это программы, предназначенные для развлечения людей на компьютере. Можно выделить следующие виды компьютерных игр: по жанрам: 3д-шутеры, аркады, драки, платформеры, скроллеры, симуляторы, стратегии, спортивные, логические или головоломки, традиционные настольные; по количеству игроков: одиночные,

многопользовательские по сети, многопользовательские на одном компьютере, массовые.

В ходе выполнения второй задачи мы пришли к выводу о том, что агрессия – это любая форма поведения, нацеленного на оскорбление или причинение вреда другому живому существу, не желающему подобного обращения. Основными формами проявления агрессии являются: недеструктивная агрессивность и враждебная деструктивность.

Решая третью задачу, мы пришли к выводу, что между компьютерными играми с элементами насилия и детской агрессией обнаруживается причинная связь, которая заключается в неумеренном потреблении аудиовизуальной информации, содержащей натуралистично поданные сцены насилия, которая в свою очередь:

1. Внушает, что насилие – приемлемый путь решения социальных конфликтов;
2. Порождает равнодушие к человеческим страданиям;
3. Вызывает страх стать жертвой насилия;
4. Служит оправданием применения насилия в реальной жизни.

Для решения четвертой задачи, нами были выбраны две методики. Первая из них – Тест-опросник Гришиной Анастасии Васильевны «Степень увлеченности младших подростков компьютерными играми». Вторая методика – опросник агрессивности ребенка «Басса-Дарки». Экспериментально было выявлено, что у младших школьников (40%) наблюдается совпадение высокого уровня проявления агрессии с высоким уровнем увлеченности компьютерными играми.

Итогом работы над решением пятой задачи, стало родительское собрание по проблеме влияния компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников, включающее различные формы работы, позволяющие включать родителей в активную деятельность. В ходе работы родители совместно с учителем определяют место компьютера в жизни ребенка, влияние компьютера на младшего

школьника и необходимость контролировать то, какими играми увлекается ребенок. В помощь родителям предлагаются информационные буклеты.

Разработанное родительское собрание смогут использовать учителя начальных классов для работы с родителями по проблеме влияния компьютерных игр на проявления агрессивности у младших школьников.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что цель исследования достигнута, все задачи выполнены.

Продолжением нашей работы может стать внедрение разработанного родительского собрания в педагогическую деятельность.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Апинян, Т.А. Игра в пространстве серьезного: Игра, миф, ритуал, сон, искусство и др. / Т.А. Апинян – СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского гос. ун-та, 2013. – 399 с.
2. Берковиц, Л. Агрессия: Причины, последствия и контроль / Л. Берковиц – СПб.: Питер, 2009. – 245с.
3. Бэрн, Р. Агрессия / Р. Бэрн, Д. Ричардсон; пер. с англ. С. Меленевская, Д. Викторова, С. Шпак – СПб.: Питер, 2012. – 352 с.
4. Выготский, Л.С. Лекция по психологии игры / Л.С. Выготский // Собрание сочинений: В 6-ти т. Т. 6. – М.: Педагогика, 1984. – 400 с.
5. Глейзер, Д. Многопользовательские игры: разработка сетевых приложений / Д. Глейзер, С. Мадхав – СПб.: Питер, 2017. – 366 с.
6. Гонина, О.О. Практикум по общей и экспериментальной психологии / О.О. Гонина – М.: Флинта, 2014. – 543 с.
7. Гришина, А.В. Тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми / А.В. Гришин // Вестник московского университета. Серия 14: Психология. – М.: Изд-во Моск гос ун-та им. М.В. Ломоносова, 2014. – 131-141 с. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=22443968> (дата обращения: 11.11.2017)
8. Гуц, А.К. Теория игр и защита компьютерных систем / А.К. Гуц, Т.В. Вахний – Омск: Изд-во Омского гос. ун-та им. Ф.М. Достоевского, 2013. – 161 с.
9. Долгова, А.Г. Агрессия у детей младшего школьного возраста. Диагностика и коррекция / А.Г. Долгова – М.: Генезис, 2009. – 216 с.
10. Донован, Т. Играй! История видеоигр / Т. Донован – М.: Белое яблоко, 2014. – 647 с.
11. Евдокимова, И.А. Игровая компьютерная зависимость как вид аддиктивного поведения / И.А. Евдокимова // Молодой ученый. – 2014. –

№4. – С. 956-958. – URL: <https://moluch.ru/archive/63/10075/> (дата обращения: 08.02.2018).

12. Жуганов, А.В. Творческая активность личности: содержание, пути формирования и реализации / А.В. Жуганов – 2-е изд. – СПб.: Наука, 2009 г. – 141 с.

13. Иванова, О.Ф. Проявления агрессии у представителей различных национальных культур / О.Ф. Иванова // Вестник Евразии. – М.: Образовательно-исследовательский и издательский центр «Вестник Евразии», 2004. – 34-54 с. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=9457421> (дата обращения: 17.01.2018)

14. Игнатова, Л.Т. Социальная педагогика: вопросы теории и практики / Л.Т. Игнатова – М.: Аспект пресс, 2001. – 286 с.

15. Изотова, Е.И. Эмоциональная сфера ребенка: теория и практика / Е.И. Изотова, Е.В. Никифорова – М.: Просвещение, 2014. – 288 с.

16. Ильин, Е.П. Психология агрессивного поведения / Е.П. Ильин – СПб.: Питер, 2014. – 368 с.

17. Кон, И.С. Ребенок и общество / И.С. Кон – М.: Академия, 2013. – 336 с.

18. Кон, И.С. Ребенок и общество: Историко-этнографическая перспектива / И.С. Кон – М.: Главная редакция восточной литературы издательства «Наука», 1998. – 270 с.

19. Кондрашенко, В.Т. По лабиринтам души ребенка / В.Т. Кондрашенко, А.Г. Чернявская – Минск: Вышэйшая школа, 1991. – 32 с.

20. Коннор, Д. Агрессия и антисоциальное поведение у детей и подростков / Д. Коннор – СПб.: Прайм-Еврознак, 2015. – 329 с.

21. Крэйхи, Б. Социальная психология агрессии / Б. Крэйхи – СПб.: Питер, 2013. – 324 с.

22. Курбатова, Т.Н. Структурный анализ агрессии / Т.Н. Курбатова – СПб.: Речь, 2013. – 215с.

23. Леви, В.Л. Нестандартный ребенок / В.Л. Леви – 3-е изд. – М.: Знание, 1999. – 256 с.
24. Липков, А.И. Ящик Пандоры. Феномен компьютерных игр в мире и в России / А. И. Липков – М.: URSS, 2007. – 184 с.
25. Масагутов, Р.М. Детская и подростковая агрессия: (Психопатол. и соц.-психол. аспекты) / Р.М. Масагутов – Уфа: Изд-во Уфим. гос. нефтяного техн. ун-та, 2012. – 101 с.
26. Паренс, Г. Агрессия наших детей: переводное издание / Г. Паренс; Пер. с англ. Л.Г. Герцик, А.В. Решетникова – М.: Форум, 2015. – 154 с.
27. Паркин, С. Самые знаменитые компьютерные игры / С. Паркин. – М.: Эксмо, 2015. – 255 с.
28. Петрова, А.Б. Психологическая коррекция и профилактика агрессивных форм поведения несовершеннолетних с девиантным поведением: практ. рук. / А. Б. Петрова – М.: Флинта, 2013. – 148 с.
29. Постникова, Д.К. Психологические особенности подростков с признаками компьютерной виртуальной аддикции (ква) / Д.К. Постникова, Б.М. Коган // Материалы 14 съезда психиатров России, Москва, 15-18 нояб., 2005 / под ред. В.Н. Краснова. – М.: Медпрактика, 2005. – 218 с.
30. Репринцева, Е.А. Игра в образовании ребенка: от прошлого - к настоящему / Е.А. Репринцева – Курск: Курск. гос. ун-т, 2004. – 264 с.
31. Савельева, О.В. Теоретические аспекты влияния игровых технологий на психоэмоциональное состояние школьников / О.В. Савельева, Т.А. Звонова // Olymplus. Гуманитарная версия. – Самара: Изд-во Самарского гос экономического ун-т, 2015. – 41-43 с. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=24998192> (дата обращения: 17.01.2018)
32. Солпитер Дж. Дети и компьютеры: настольная книга родителей / Дж. Солпитер – М.: Бином, 2015. – 192 с.
33. Степанов, В.Г. Психология трудных школьников: учебное пособие: / В.Г. Степанов – 7-е изд. – М.: Академический проект: Трикста,



2014. – 560 с. – URL: <http://www.psychlib.ru/inc/absid.php?absid=19456> (дата обращения: 08.02.2018)

34. Тажутдинова, Г.Ш. Проблема преодоления агрессии в младшем школьном возрасте / Г.Ш. Тажутдинова // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – Краснодар: Наука и образование, 2015. – 95-97 с. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=23719212> (дата обращения: 11.11.2017)

35. Телегина, Е.Г. Причины и предупреждение насильственных преступлений, совершаемых вследствие компьютерной зависимости (кибераддикции) / Е.Г. Телегина, А.М. Шканова // Новый взгляд. Международный научный вестник. – Новосибирск: ООО «Центр развития научного сотрудничества», 2016. – 167-176 с. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=26148281> (дата обращения: 11.11.2017)

36. Фадеева, С.В. Компьютерная зависимость как фактор риска развития агрессивного поведения у подростков / С.В. Фадеева // Вестник Костромского государственного университета им. Н.А. Некрасова. – Кострома: Изд-во Костромского гос ун-та им. Н.А. Некрасова, 2010. – 250-257 с. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=18038708> (дата обращения: 11.11.2017)

37. Фурманов, И.А. Агрессия и насилие: диагностика, профилактика и коррекция / И.А. Фурманов – СПб.: Речь, 2014. – 480 с.

38. Фурманов, И.А. Психология детей с нарушениями поведения / И.А. Фурманов – М.: Владос, 2014. – 351 с.

39. Чабаняц, М.Б. Психологические аспекты участия подростков в компьютерных играх и подростковая криминальная агрессия / М.Б. Чабаняц // Материалы II научной конференции «Студенческая наука – экономике России» – Ставрополь: Изд-во СевКавГТУ, 2011. – 117 с.

40. Шишковец, Т.А. Справочник социального педагога / Т.А. Шишковец – М.: Вако, 2011. – 127 с.

41. Щербинина, Ю.В. Вербальная агрессия / Ю. В. Щербинина – 2-е изд. – М.: URSS, 2007. – 355 с.
42. Эльконин, Д.Б. Из научных дневников / Д.Б. Эльконин // Избранные психологические труды. – М.: Педагогика, 1996. – 560 с.
43. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин – М.: Владос, 1999 г. – 360 с.

## ПРИЛОЖЕНИЕ

### Приложение 1

#### **Тест-опросник Гришиной А.В. «Степень увлеченности младших школьников компьютерными играми»**

*Инструкция:* Предлагаемый вам тест содержит 22 вопроса с 6 вариантами ответов: «никогда», «редко», «иногда», «часто», «очень часто», «постоянно». В бланке для ответов перед соответствующим номером вопроса поставьте знак «+» в соответствующей колонке ответов. Свое мнение выражайте искренне.

*Содержание опросника:*

1. Играете ли вы в компьютерные игры?
2. Запрещают ли родители играть вам в компьютерные игры из-за того, что вы тратите на них слишком много времени?
3. Откладываете ли вы выполнение школьных домашних заданий, чтобы поиграть за компьютером?
4. Чувствуете ли вы себя раздраженным, если по каким-то причинам вам необходимо прекратить компьютерную игру?
5. Расстраиваетесь ли вы, если в течение дня вам не удастся поиграть за компьютером?
6. Думаете ли вы о результатах, достигнутых в компьютерной игре?
7. Планируете ли вы повысить уровень своих результатов в игре?
8. Приходилось ли вам засиживаться за компьютерной игрой допоздна?
9. Чувствуете ли вы тягу к компьютерным играм?
10. Отказываетесь ли вы от общения с друзьями, чтобы поиграть за компьютером?
11. Случалось ли вам тратить на компьютерные игры деньги, которые были предназначены для других целей?

12. Приходилось ли вам играть за компьютером более 5 часов в день?
13. Предпочитаете ли вы компьютерную игру чтению интересной книги или просмотру фильма?
14. Играете ли вы с друзьями в компьютерные игры?
15. Замечаете ли вы, как летит время, пока вы играете в компьютерную игру?
16. Как часто вы играли бы в компьютерные игры, если бы у вас была такая возможность?
17. Случалось ли вам скрывать от родителей, что вы играли за компьютером?
18. Используете ли вы компьютерную игру для того, чтобы уйти от проблем или от плохого настроения?
19. Обсуждаете ли вы результаты компьютерных игр с друзьями?
20. Злитесь ли вы, когда вас кто-то отвлекает от компьютерной игры?
21. Случалось ли вам уставать из-за того, что вы слишком долго играли за компьютером?
22. Стремитесь ли вы все свое свободное время играть за компьютером?

*Ключ:*

Каждому ответу испытуемого присваивается балл от 1 до 6 в соответствии с предложенными градациями ответов: «никогда» — 1 балл; «редко» — 2; «иногда» — 3; «часто» — 4; «очень часто» — 5; «постоянно» — 6 баллов.

1. Шкала уровня эмоционального отношения к КИ, суммарный показатель (Иэ) — 5 пунктов (номера вопросов: 4, 5, 13, 18, 20).
2. Шкала уровня самоконтроля в КИ, суммарный показатель (Ис) — 9 пунктов (номера вопросов: 3, 8, 9, 11, 12, 15, 16, 21, 22).

3. Шкала уровня целевой направленности на КИ, суммарный показатель (Иц) — 3 пункта (номера вопросов: 1, 6, 7)

4. Шкала уровня родительского отношения к тому, что дети играют в КИ, суммарный показатель (Ир) — 2 пункта (номера вопросов: 2, 17).

Шкала уровня предпочтения общения с героями КИ реальному общению, суммарный показатель (Ио) — 3 пункта (номера вопросов: 10, 14, 19).

*Интерпретация результатов:*

Сложив баллы всех шкал, получим показатель степени увлеченности младшего подростка компьютерными играми. Результат выше 70 баллов указывает на повышенную степень увлеченности младших подростков компьютерными играми, на которую следует обратить внимание.

## Приложение 2

### Опросник агрессивности ребенка «Басса-Дарки»

*Инструкция:* Прочитайте каждое из перечисленных утверждений и ответьте “да” или “нет”, долго не задумывайтесь, так как правильных или неправильных ответов нет.

*Содержание опросника:*

1. Временами я не могу справиться с желанием причинить вред другим.
2. Иногда сплетничаю о людях, которых не люблю.
3. Я легко раздражаюсь, но быстро успокаиваюсь.
4. Если меня не попросят по-хорошему, я не выполню.
5. Я не всегда получаю то, что мне положено.
6. Я не знаю, что люди говорят обо мне за моей спиной.
7. Если я не одобряю поведение друзей, я даю им это почувствовать.
8. Когда мне случалось обмануть кого-нибудь, я испытывал мучительные угрызения совести.
9. Мне кажется, что я не способен ударить человека.
10. Я никогда не раздражаюсь настолько, чтобы кидаться предметами.
11. Я всегда снисходителен к чужим недостаткам.
12. Если мне не нравится установленное правило, мне хочется нарушить его.
13. Другие умеют почти всегда пользоваться благоприятными обстоятельствами.
14. Я держусь настороженно с людьми, которые относятся ко мне несколько более дружелюбно, чем я ожидал.
15. Я часто бываю не согласен с людьми.

16. Иногда мне на ум приходят мысли, которых я стыжусь.
17. Если кто-нибудь первым ударит меня, я не отвечу ему.
18. Когда я раздражен, я хлопаю дверями.
19. Я гораздо раздражительней, чем кажется.
20. Если кто-то воображает из себя начальника, то я всегда поступаю ему наперекор.
21. Меня огорчает моя судьба.
22. Я думаю, что многие люди не любят меня.
23. Я не могу удержаться от спора, если люди не согласны со мной.
24. Люди, уваливающие от работы, должны испытывать чувство вины.
25. Тот, кто оскорбляет меня и мою семью, напрашивается на драку.
26. Я не способен на грубые шутки.
27. Меня охватывает ярость, когда надо мной насмеются.
28. Когда люди строят из себя начальников, я делаю все, чтобы они не зазнавались.
29. Почти каждую неделю я вижу кого-нибудь, кто мне не нравится.
30. Многие люди завидуют мне.
31. Я требую, чтобы люди уважали меня.
32. Меня угнетает то, что я мало делаю для своих родителей.
33. Люди, которые изводят вас, стоят того, чтобы их «щелкнули по носу».
34. Я никогда не бываю мрачен от злости.
35. Если ко мне относятся хуже, чем я того заслуживаю, я не расстраиваюсь.
36. Если кто-то выводит меня из себя, я не обращаю внимания.
37. Хотя я и не показываю этого, меня иногда гложет зависть.
38. Иногда мне кажется, что надо мной смеются.
39. Даже если я злюсь, я не прибегаю к «сильным» выражениям.
40. Мне хочется, чтобы мои грехи были прощены.

41. Я редко даю сдачи, даже если кто-нибудь ударит меня.
42. Когда получается не по-моему, я иногда обижаюсь.
43. Иногда люди раздражают меня одним своим присутствием.
44. Нет людей, которых бы я по-настоящему ненавидел.
45. Мой принцип: «Никогда не доверять «чужакам».
46. Если кто-нибудь раздражает меня, я готов сказать, что я о нем думаю.
47. Я делаю много такого, о чем впоследствии жалею.
48. Если я разозлюсь, я могу ударить кого-нибудь.
49. С детства я никогда не проявлял вспышек гнева.
50. Я часто чувствую себя как пороховая бочка, готовая взорваться.
51. Если бы все знали, что я чувствую, меня бы считали человеком, с которым нелегко работать.
52. Я всегда думаю о том, какие тайные причины заставляют людей делать что-нибудь приятное для меня.
53. Когда на меня кричат, я начинаю кричать в ответ.
54. Неудачи огорчают меня.
55. Я дерусь не реже и не чаще других.
56. Я могу вспомнить случаи, когда я был настолько зол, что хватал попавшуюся мне под руку вещь и ломал ее.
57. Иногда я чувствую, что готов первым начать драку.
58. Иногда я чувствую, что жизнь поступает со мной несправедливо.
59. Раньше я думал, что большинство людей говорит правду, но теперь я в это не верю.
60. Я ругаюсь только со злости.
61. Когда я поступаю неправильно, меня мучает совесть.
62. Если для защиты своих прав нужно применить физическую силу, я применяю ее.
63. Иногда я выражаю свой гнев тем, что стучу кулаком по столу.



64. Я бываю грубоват по отношению к людям, которые мне не нравятся.

65. У меня нет врагов, которые бы хотели мне навредить.

66. Я не умею поставить человека на место, даже если он того заслуживает.

67. Я часто думаю, что жил неправильно.

68. Я знаю людей, которые способны довести меня до драки.

69. Я не огорчаюсь из-за мелочей.

70. Мне редко приходит в голову, что люди пытаются разозлить или оскорбить меня.

71. Я часто только угрожаю людям, хотя и не собираюсь приводить угрозы в исполнение.

72. В последнее время я стал занудой.

73. В споре я часто повышаю голос.

74. Я стараюсь обычно скрывать свое плохое отношение к людям.

75. Я лучше соглашусь с чем-либо, чем стану спорить.

*Ключ:*

Подсчет суммы баллов по каждому из видов реакций испытуемого осуществляется с помощью кода ответов (Табл. 2).

Таблица 2

Вид реакции	"Да" — 1 балл, "Нет" — 0 баллов	"Нет" - 1 балл, "Да" - 0 баллов	Номинальная сумма баллов	Сумма баллов, набранная испытуемым
Физическая агрессия	1,25,33,41, 48, 55, 62, 68	9,17	4—6	
Косвенная агрессия	2, 10, 18, 34, 42, 56, 63	26,49	4—5	
Раздражение	3, 19,27,43, 50, 57, 64, 72	11,35,69	4—6	

Продолжение таблицы 2

Негативизм	4, 12,20,28	36	2—3	
Обида	5, 13,21,29, 37,44,51, 58		4—5	
Подозрительность	6, 14,22,30, 38, 45, 52, 59	65,70	4—6	
Вербальная агрессия	7, 15,23,31, 46, 53, 60, 71,73	39, 66, 74,75	4—6	
Чувство вины	8, 16,24,32, 40, 47, 54, 61,67		4—5	

*Интерпретация результатов:*

На основе полученных ответов на тест выявляются проявления агрессии и враждебности. При этом могут быть выделены следующие виды реакций испытуемого.

1. Физическая агрессия — использование физической силы против другого лица.

2. Косвенная агрессия (агрессия, направляемая окольным путем).

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

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

5. Обида — зависть и ненависть к окружающим за действительные и вымышленные действия.

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

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

8. Чувство вины выражает возможное убеждение субъекта в том, что он является плохим человеком, что совершает злые поступки, а также ощущаемые им угрызения совести.

Реакции 5 и 6 можно определить как враждебные, реакции 1, 2, 7 — как агрессивные. К особым реакциям отнесены реакции "Раздражение", "Негативизм" и "Чувство вины" (3, 4, 8), без которых анализ враждебных и агрессивных реакций был бы недостаточно полным.

Критерии для агрессивных реакций:

0 - 16 баллов - ниже нормы;

17 - 25 баллов - норма;

26 - 32 балла - выше нормы.

**Буклет для родителей младших школьников  
«Как помочь ребенку избежать чрезмерной увлеченности  
компьютерными играми»**