

склонность к «уходам» от трудных ситуаций или полное подчинение им.

Социальный фактор отражает взаимодействие подростка с социумом: семьей, школой, взрослым социальным окружением и сверстниками.

Для повышения результативности профилактической и коррекционной деятельности по предотвращению асоциального поведения подростков необходим учет всех факторов. При этом работа по профилактике и коррекции обозначенной проблемы должна быть планомерной и форме, доступной для восприятия подростков.

Разработанная нами профилактическая программа предназначена для расширения осведомленности подростков в области права и повышения личной ответственности за свои действия. Она должна проводиться вне зависимости от склонности учащихся (подростков) к асоциальному поведению.

Коррекционная программа предназначена для развития позитивной самооценки, снижение уровня тревожности и создание положительной мотивации, а также оптимизации межличностного взаимодействия с окружающими. Каждое занятие имеет свою структуру, включающую следующие элементы.

1. Упражнения-активаторы, используемые для создания доброжелательной рабочей обстановки и снятия психологических барьеров в общении.

2. Обсуждение происходящего в промежутках между занятиями, направленное на анализ изменений в поведении подростков.

3. Разминка в виде игры или упражнения, способствующая включению в групповую работу.

4. Упражнения, направленные на формирование адекватной самооценки подростков.

5. Упражнения, предназначенные для развития способностей планирования поведения и анализа ситуации, создания прогноза по ее разрешению.

6. Упражнения, способствующие формированию позитивных жизненных целей и развитию мотивации к их достижению.

7. Групповые дискуссии и мозговые штурмы как способ развития способностей к анализу и прогнозу.

8. Информационно-правовая часть, направленная на усвоение правовых знаний.

9. Рефлексия как подведение итогов занятий, получение обратной связи.

10. Индивидуальное консультирование подростков по возникающим проблемам.

Мы считаем, что разработанная программа профилактики и коррекции асоциального поведения подростков позволит снизить риск проявления отклоняющегося антиобщественного поведения и может внедряться в средних общеобразовательных учреждениях.

С.С. Шилимова, И.В. Воробьева  
г. Екатеринбург  
РГППУ

### **Влияние компьютерных игр на формирование агрессивного поведения у подростков**

Современное общество, начав третье тысячелетие, не стало социально однородным и терпимым к другим мнениям, культурам, экономическим формациям и нациям, что является сегодня источником напряженных межнациональных, этнических, политических и личностных конфликтов. В этой комплексной проблеме есть и совершенно очевидное явление – резко усилившееся информационное воздействие на личность и общест-

во. Социум оказался практически не готов к резкому изменению форм и методов информационного воздействия на молодое поколение. Этому способствует резкое внедрение информационных технологий во все области.

Как любое нововведение информационные технологии и их влияние на личность находятся под пристальным вниманием специалистов различных областей. Безусловно, никто не оспаривает тех преимуществ, которые получило общество с массовым внедрением информационных технологий. Однако, проблема их негативного влияния на личность, прежде всего детей и подростков стоит по-прежнему остро. На данном этапе, как в России, так и за рубежом одна из центральных тем психологических исследований – проблема агрессивности несовершеннолетних и связанных с ней правонарушений.

Агрессивность – это характеристика, которая не является присущей для какого – либо определенного возраста или категории населения, половой принадлежности. Соответственно проблема агрессивности может коснуться каждого.

В силу своей разрушительности, негативного воздействия на человека феномен агрессивности находится под пристальным вниманием многих психологов и педагогов. Существует ряд теорий, объясняющих механизмы возникновения агрессивности, закономерности развития агрессивности, как в период детства, так и на протяжении всей жизни.

Учитывая, что агрессивность, так или иначе, связана с нанесением ущерба или вреда человеку, что само по себе является проблемой, то уже этим объясняется интерес множества специалистов к этому явлению.

Существует множество предпосылок к возникновению повышенной агрес-

сивности. Это могут быть биологические факторы: наследственность, психофизиологические особенности. Существенное влияние оказывают также социальные факторы: особенности воспитания, обстановка в семье и т.д.

Компьютерные игры со сценами насилия, пропагандирующие силовые методы решения конфликта, в настоящее время специалисты называют одной из причин повышенной агрессивности подростков.

Фактически у детей появляются бандитские наклонности, желание проявить свою силу любыми, даже социально неприемлемыми способами. У детей теряется чувство реальности. В игре герой получает страшные ранения, потом чудесным образом ему добавляются новые жизни и ребенок начинает считать, что и в жизни будет происходить точно так же. Жестокие приемы драки, используемые в компьютерных играх дети переносят в реальные потасовки, не думая, что они могут покалечить своих сверстников. Причем, чем младше ребенок, тем тяжелее последствия компьютерной зависимости.

К таким выводам приходят ученые, изучающие влияние компьютерных игр на психику. По мнению представителей Ассоциации психологов, компьютерные игры обладают особым влиянием в силу своей интерактивности – играющий ассоциирует себя с героем игры.

В большинстве случаев насилие в компьютерных играх остается безнаказанным. Это создает негативную поведенческую модель. Дети учатся решать конфликтные ситуации агрессивными методами – поясняет психолог Элизабет Карл, состоявшая в комитете по вопросам насилия в компьютерных играх.

Однако существуют и другие исследования, в которых психологи доказывают, что компьютерные игры оказывают

не больше вредного воздействия на психику, чем телевизионные передачи и фильмы со сценами насилия и жестокости. Более того, есть данные, что подростки, играющие в командные игры, сетевые игры и стратегии (даже с элементами насилия) обнаруживают более высокий уровень социальной адаптации, навыки работы в команде, опыт планирования деятельности.

Следовательно, на данный момент не существует единого мнения по данной проблеме. Исследования специалистов различных областей по данному вопросу весьма противоречивы.

Целью нашей работы будет являться изучение влияния компьютерных игр на формирование агрессивного поведения подростков. Объектом исследования выступает агрессивное поведение подростков. Предметом – влияние компьютерных игр на формирование агрессивного поведения подростков.

Общая гипотеза исследования: игры на компьютере влияют на формирование агрессивного поведения подростков. Из общей гипотезы можно выделить две частные: 1) у подростков увлекающихся компьютерными играми с элементами жестокости отмечается более высокий уровень агрессивности по сравнению с подростками, не играющими в подобные игры; 2) компьютерные игры с элементами жестокости оказывают влияние на повышение уровня агрессивности подростков более младшей возрастной группы.

Таким образом, для подтверждения первой гипотезы было организовано исследование подростков длительное время играющих в агрессивные (аркады, стратегия) компьютерные игры и подростками, систематически использующими компьютер с учебной целью. В первом случае это были участники турнира сетевой игры

«Counter – Strike», подростки 13 – 14 лет, средний возраст 13,8. Вторая группа – учащиеся 8 класса, средний возраст 13,5 л. Участникам предлагалось заполнить два опросника («Личностная агрессивность и конфликтность Е.П.Ильин, П.А.Ковалев и «Определение склонности к отклоняющемуся поведению» А.Н.Орел) и выполнить проективную методику «Не существующее животное».

Таким образом, по результатам данных трех методик можно сделать вывод о том, что представители группы участников турнира сетевой игры «Counter – Strike» по диагностическим показателям имеют более выраженную тенденцию к агрессивному поведению. При проверке значимости обнаруженных различий (использовался непараметрический критерий для двух несвязанных выборок U-критерий Манна-Уитни) было доказано, что «геймерам» более свойственна так называемая «позитивная агрессивность», которая проявляется в чрезмерной настойчивости, неуступчивости, нежелании не только принимать, но и выслушивать чужую точку зрения, а также излишней напористости в достижении поставленных целей. Кроме того, эти подростки отличаются склонностью не только к агрессии, но и насилию. Однако, вместе с тем, они демонстрируют более высокие показатели волевого контроля эмоциональных реакций. Таким образом, несмотря на склонность проявлять некоторую жестокость по отношению к другим людям, «геймеры» более адекватно реагируют в ситуациях конфликта, стресса.

Итак, в ходе проведения первой части исследования были получены данные о наличии у подростков, увлекающихся агрессивными компьютерными играми более выраженных по сравнению с группой учащихся признаков агрессивности. Мы

можем предположить, что утверждение о тенденции влияния компьютерных игр элементами жестокости на формирование агрессивного поведения у подростков для данной выборки справедливо. Однако получение подобных данных может также свидетельствовать и об обратном влиянии: именно подростки с повышенной агрессивностью и предпочитают агрессивные игры, которые позволяют им реализовать негативные эмоции в игровой ситуации, не причиняя вреда ни себе, ни окружающим.

Вторая часть исследования предполагала проведение экспресс – диагностики с двумя группами подростков: учащимися 6-х классов и учащимися 9-х классов до игры и после игры на компьютере. Исследование проводилось после уроков. Участникам было предложено поучаствовать в исследовании влияния компьютерных игр на личность человека. Сначала проводился экспресс – тест «Рука». Затем участникам исследования предлагалось в течение сорока минут поиграть на компьютере в игру «DOOM». Данная игра относится к играм типа «стрелялка» и предполагает на протяжении всей игры уничтожение большого количества врагов. По окончании сеанса игры был вновь проведен повторный диагностический срез.

Исходя из анализа полученных результатов, можно сделать выводы, что первичный срез выявил у представителей обеих групп примерно одинаковые значения по коэффициентам агрессивности. Однако, учащимся 6-х классов несколько более свойственно открытое агрессивное поведение, выражающееся в демонстративности, угрозах, оскорблениях. Для 9-ти классников, подобное поведение не характерно.

После проведения контрольного среза по окончании компьютерной игры

полученные результаты изменились. У группы учащихся 6-х классов уровень ожидаемой агрессивности существенно повысился (использовался непараметрический Т-критерий Вилкоксона для связанных выборок) с 1,1 до 2,7 баллов, что позволяет говорить о превалировании истинно агрессивного поведения подростков. Уровень психической активности также увеличился, что вполне ожидаемо и, следовательно, кратковременное воздействие игры не повлияло на общий уровень психического состояния подростков. Также произошло изменение показателей по личностной дезадаптации с 1,0 до 3, 6. Полученные данные говорят о повышении социальной адаптации у школьников. Играющие в компьютерные игры мальчики обсуждают одни темы, имеют общие интересы, что способствует сплочению и более успешной адаптации в обществе сверстников.

В группе учащихся 9-х классов существенных изменений не произошло. По всем показателям значения остались практически прежние, лишь по показателю проявления агрессии к близким людям увеличение больше чем у остальных. Данное изменение свидетельствует о некотором увеличении агрессивности, но в плане проявления агрессии к ближайшему окружению (семья). В других ситуациях социального взаимодействия подростков по-прежнему способен адекватно контролировать свое поведение.

Таким образом, по результатам экспресс – диагностики можно сделать вывод о наличии некоторого влияния кратковременного воздействия компьютерных агрессивных игр на формирование агрессивного поведения. Но это утверждение можно считать справедливым лишь для более младших учащихся подросткового возраста. Чем старше игрок, тем возмож-

но меньшее воздействие оказывают на него компьютерные игры.

По результатам двух исследований можно заключить, что выдвинутая нами в начале исследования гипотеза подтвердилась частично. Компьютерные игры оказывают влияние на формирование агрессивного поведения подростков, но это происходит лишь при определенных условиях и относится к определенным категориям.

Полученные результаты делают необходимым дальнейшее изучение данного вопроса, а именно в направлении разработки системы коррекционно-профилактических мер по предотвращению негативного воздействия компьютерных игр на поведение и личность подростка.

С.В. Якубовская, И.П. Замолина  
г. Екатеринбург  
РГППУ

#### **Исследование особенностей ресурсного состояния сотрудников органов внутренних дел в экстремальных ситуациях**

В настоящее время перед работниками органов внутренних дел встают все более трудные задачи, которые нередко приходится выполнять в экстремальных условиях. Для успешного достижения поставленной цели сотрудникам приходится выполнять чрезвычайно сложные действия, требующие от них максимального психического и физического напряжения.

Проблема подготовки сотрудников ОВД к работе в экстремальных условиях была актуальна всегда, но наибольшую значимость она приобрела именно в последнее время, когда возросла потребность в сотрудниках, способных проводить контртеррористические операции и выполнять служебно-боевые задачи в горячих точках.

Остаются мало исследованными потенциалы личности, позволяющие регулировать состояние сотрудника органов внутренних дел в экстремальных ситуациях. Для обучения и тренировки, организации трудового процесса и многих других сфер практики остро необходимы знания психологии состояний. Поэтому практическую значимость исследования состояний трудно переоценить.

Согласно энциклопедическому словарю, «экстремальные условия работы – такие условия трудовой деятельности, которые ведут к появлению состояний, определяемых как динамическое рассогласование, и обуславливают необходимость перестройки систем психического регулирования за счет максимальной мобилизации ресурсов личности.

Возможность преодоления экстремальной ситуации связана с такой категорией, как ресурс личности, то есть запас, потенциал различных структурно-функциональных характеристик человека, обеспечивающих общие виды жизнедеятельности и специфические формы поведения, реагирования, адаптации и т.д. Понятие «человеческие ресурсы», несмотря на довольно широкое употребление, еще не достаточно разработано, мало изучены ресурсы как фактор регуляции психического состояния.

Проблема раскрытия и использования личных ресурсов остается актуальной для сотрудников органов внутренних дел, поскольку они должны уметь всегда «властвовать собой» и самостоятельно управлять скрытыми ресурсами своего организма и психики в любых, самых сложных условиях.

Студентами и сотрудниками института психологии было проведено исследование ресурсного состояния сотрудников ОВД.