

ПРИКЛАДНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Изучение влияния жанра используемых подростками компьютерных игр на их уровень агрессивности

Анатолий Львович Малеев

Кандидат психологических наук, доцент

Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал), Уральский государственный университет путей сообщения

Нижний Тагил, Россия

Maleev@usurt.ru

ORCID 0000-0000-0000-0000

Елена Валентиновна Малеева

Кандидат педагогических наук, доцент

Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал), Уральский государственный университет путей сообщения

Нижний Тагил, Россия

Maleeva@ntspi.ru

ORCID 0000-0000-0000-0000

Максим Юрьевич Тараканов

Кандидат исторических наук

Филиал Уральского государственного университета путей сообщения в г. Нижний Тагил

Нижний Тагил, Россия

Tarakanov@usurt.ru

ORCID 0000-0000-0000-0000

Поступила в редакцию 01.12.2024

Принята 24.01.2025

Опубликована 28.02.2025

УДК 87

DOI 10.25726/c1772-0994-0282-j

EDN OFZOQG

БАК 5.8.2. Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования) (педагогические науки)

OECD 05.03.HB. EDUCATION, SCIENTIFIC DISCIPLINES

Аннотация

В статье рассматривается важный аспект возможного влияния типа компьютерных игр, которые чаще используют подростки, на уровень их агрессивности и интернет-зависимости. Это одна из актуальных проблем современного общества во всем мире. Авторы опирались на подходы к данной проблеме в научных трудах К. Андерсона, В.Н. Бурковой, М.Л. Бутовской, А.Е. Войсунского. Проведено исследование, позволяющее выявить наличие или отсутствие такой взаимосвязи между доминирующим типом используемых подростками компьютерных игр и их показателями общей агрессивности как личностной особенности, проявляемой в общении и отношениях с окружающими. Исследование проводилось с применением анкетирования подростков на выявление предпочитаемого типа игр, опросника Басса – Дарки на выявление индексов агрессивности и враждебности и шкалы интернет-зависимости опросника А.Е. Жичкиной. «Поведение в интернете». В исследовании приняли участие 108

подростков 8-х классов (возраст 14-15 лет). На первом этапе нашего исследования проводилось анкетирование подростков исследуемой выборки на выявление предпочитаемых ими жанров компьютерных игр, основываясь на подходах жанровой типологии игр Т.Х. Кутлалиева, на втором этапе выделялись две группы: предпочитающих «военизированные» игры жанра «Экшн» и вторая – не склонных к таким играм. На заключительном этапе проводилось сравнительное исследование данных групп на индексы агрессивности и враждебности по тесту-опроснику Басса-Дарки.

Ключевые слова

жанры компьютерных видеоигр, интернет-зависимость, индексы агрессивности и враждебности, личностные качества подростков, информационная среда., профилактика аддиктивного поведения.

Введение

Подростковый возраст часто рассматривается как период интенсивных психических и социальных изменений, когда формируются основные личностные черты и происходит активная социализация в групповом окружении. В рамках этого этапа нередко поднимается вопрос о возможных факторах, способствующих повышению или, наоборот, снижению уровня агрессивности у подростков. Распространенность компьютерных игр в современной культуре создала особую среду, которую подростки могут использовать как для развлечения, так и для общения с ровесниками. При этом именно жанр этих игр зачастую определяет не только степень вовлеченности, но и эмоциональные реакции, возникающие в процессе игрового взаимодействия. Считается, что жестокий контент может вызывать более высокие уровни возбуждения и приводить к усилению агрессивных мыслей, хотя мнения ученых на этот счет порой расходятся.

Важно подчеркнуть, что наличие насилия в игре не всегда напрямую коррелирует с повышением агрессивного поведения вне игрового контекста, так как многие факторы, включая особенности личности и воспитания, вносят свой вклад в формирование конечной модели поведения. Некоторые исследования (Клейберг, 2014) указывают на то, что жанровая принадлежность игр может являться одним из ключевых элементов, влияющих на готовность подростка к агрессии, тогда как другие работы (Беляева, 2021) подчеркивают, что степень воздействия связана не только с жанром, но и с реалистичностью происходящего на экране. Важно рассматривать в совокупности геймплейные механики, сюжетные линии и культурные характеристики аудитории, чтобы адекватно понимать, каким образом взаимодействие с виртуальным насилием может преобразовываться в реальную агрессивность. В результате возникает вопрос, существует ли универсальный эффект, свойственный конкретному жанру, или же каждое взаимодействие подростка с игрой уникально и соотносится с его личными качествами и социальным окружением.

При всем разнообразии компьютерных игр нельзя игнорировать тот факт, что для части подростков игры могут служить своеобразным безопасным пространством для выхода отрицательных эмоций, не проявляясь деструктивно в реальности. Таким образом, важно не сводить изучение этого вопроса к однозначному выводу, а анализировать множество опосредующих переменных, начиная от индивидуально-психологических черт и заканчивая социокультурным контекстом. Подробное исследование подобных аспектов дает основу для разработки мер профилактики деструктивных форм поведения среди несовершеннолетних, а также позволяет сформировать адекватное представление о том, как современные виртуальные развлечения могут быть гармонично интегрированы в жизнь молодого поколения. Последний аспект особенно актуален в условиях стремительно растущего технологического прогресса, когда игровые платформы становятся все доступнее, а подростки все раньше приобщаются к цифровым видам деятельности.

Материалы и методы исследования

Современная игровая индустрия предлагает множество жанров, начиная с ярких и красочных платформеров и заканчивая реалистичными военными симуляторами, демонстрирующими всевозможные формы насилия и борьбы. Вопрос о том, как связаны эти жанровые особенности с

формированием агрессивности у юной аудитории, неоднозначен, поскольку на итоговую картину может влиять целый комплекс переменных: от особенностей игрового процесса до реакции самого игрока. Некоторые теоретики указывают, что более серьезные последствия могут быть у тех подростков, которые играют в игры, ориентированные на соперничество и доминирование, где наличие насилия фактически является центральным элементом игрового повествования. В то время как другие, казалось бы, тоже содержащие сцены насилия жанры, но имеющие ярко выраженный приключенческий уклон, могут не формировать столь значительного уровня агрессивных установок у пользователя. Также при анализе структуры агрессивного поведения следует принимать во внимание когнитивно-эмоциональные особенности игроков, включая их склонность к эмпатии, уровень самооценки и способность к саморегуляции.

Исследования (Кутлалиев, 2014) показали, что подростки с выраженной склонностью к импульсивности могут быть сильнее подвержены негативным эффектам взаимодействия с жестким контентом, тогда как более уравновешенные личности демонстрируют спокойную реакцию на виртуальную жестокость. Также важно учитывать мотивацию к игре, ведь некоторые подростки выбирают тяжелые военные симуляторы не ради агрессии, а для погружения в исторический или фантастический сюжет, удовлетворяя познавательные потребности. С точки зрения социальной психологии имеет значение и то, в каких условиях подросток играет: в одиночку или в компании друзей, с комментариями и обсуждениями, либо молча, сосредоточившись только на собственных ощущениях.

Интересно, что отдельные массивы данных (Агеев, 2024) подтверждают: коллективная игра, сопровождающаяся кооперацией, может понижать уровень агрессии, переводя насилие из плоскости индивидуальной конкуренции в командное взаимодействие. Практический вывод, вытекающий из подобных наблюдений, заключается в том, что влияние жанра может значительно смещаться под воздействием социальных факторов, поэтому изолированный анализ только визуального и сюжетного контента не способен дать исчерпывающую картину. Научное сообщество все чаще призывает к комплексной оценке поведения подростков, учитывая их эмоциональную зрелость, семейное окружение и опыт межличностного взаимодействия, дабы корректно выявлять возможную связь между игровыми предпочтениями и агрессивными проявлениями.

Результаты и обсуждение

Пытаясь разобраться в механизмах влияния отдельных жанров, многие исследователи обращают особое внимание на так называемые шутеры или боевики, где насилие представлено в наиболее явной форме. Нередко такие игры сопровождаются сценами убийств, кровопролития и демонстрации открытой враждебности между персонажами. Предполагается, что активное участие в подобных сценариях может способствовать формированию агрессивных мыслей, особенно у более уязвимых подростков, не имеющих четкого разделения виртуальных событий и реальности. По мнению ряда авторов (Пежемская, 2021), психологическое влияние таких тайтлов усиливается, если они отличаются высокой степенью реализма, что способствует эффекту присутствия и может вызывать более интенсивные эмоции. Однако другие ученые обращают внимание и на потенциальную терапевтическую роль: в вымышленном пространстве подросток может безопасно «выбросить» агрессию, не причиняя никому реального вреда, и таким образом снять напряжение. Результаты некоторых исследований (Пежемская, 2021) указывают, что при условии правильной социализации и адекватного контроля со стороны взрослых, даже высокореалистичные жестокие игры не обязательно приводят к росту агрессии, но этот вывод нуждается в дальнейших подтверждениях. Здесь важно различать краткосрочные эффекты, когда во время или сразу после игры у подростка могут появляться резкие эмоциональные всплески и раздражительность, и долгосрочные последствия, подразумевающие формирование устойчивых агрессивных тенденций в личности.

В целом, проблематика сводится к тому, чтобы понять, как компьютерные игры вплетаются в общий контекст жизни молодого человека, какой опыт и эмоции они ему дают и как эта комбинация факторов отражается на повседневном взаимодействии с окружающими людьми. Ключевым в этом отношении остается утверждение о важности родительского и социального контроля, а также грамотного

информирования подростков о реальных последствиях насилия. Многие специалисты подчеркивают необходимость обсуждения увиденного в игре, чтобы подросток понимал условность и нереалистичность подобных ситуаций, а также учился отделять виртуальный опыт от настоящей жизни.

Сопоставляя различные компьютерные жанры, исследователи ставят вопрос, несут ли, к примеру, ролевые игры с большим количеством диалогов и сюжетных развилок меньший риск формирования агрессивных паттернов, чем короткие и интенсивные шутеры. С одной стороны, в ролевой игре важную часть занимают социальные взаимодействия, развитие персонажа, решение различного рода квестов, а потому насилие может играть второстепенную, хотя нередко и присутствующую роль. С другой стороны, если сюжетная линия пропитана враждой и непрерывными конфликтами, даже ролевая игра может стать источником негативных эмоций, склоняя к агрессивным действиям. Более того, некоторые эксперименты (Бандура, 2000) показали, что фактор коллективной или онлайн-овой составляющей также вносит определенные коррективы в восприятие насилия: скоординированные действия против общего врага иногда снижают уровень личной враждебности, в то время как соревнование «каждый сам за себя» повышает градус конкуренции.

Изучение данных (Кыдырменова, 2020) демонстрирует, что для некоторых подростков сюжетная глубина имеет большее значение, чем сцены насилия, и они не показывают признаков усиления агрессии после завершения игрового процесса. Но при этом авторы оговаривают, что критически важен суммарный временной объем, проведенный за игрой, поскольку длинные игровые сессии, особенно в ночное время, могут способствовать росту раздражительности и снижению самоконтроля. В таких случаях общее психофизиологическое состояние подростка, включающее уровень усталости и стресс, возрастает, что может объяснять вспышки агрессии. Кроме того, социальное окружение – будь то приятели по онлайн-серверу или друзья во дворе – может позитивно или негативно усиливать эффект от игры, поощряя определенные формы поведения. К примеру, агрессивные высказывания или троллинг в чате способны создавать у подростка впечатление, что такие проявления нормы, тогда как конструктивный обмен опытом способствует формированию более спокойной манеры общения.

Существует также категория стратегических игр и симуляторов, где насилие может быть представлено в виде условных боевых столкновений с минимальной детализацией. При кажущемся минимуме агрессивных элементов в таких проектах тоже нередко присутствует борьба за ресурсы, противостояние соперникам и прочие факторы, провоцирующие конкурентный настрой. Однако особенности игрового процесса могут смещать акцент с физической агрессии на интеллектуальное преодоление противника, где важнее планирование, стратегия и тактическое мышление, нежели умение быстро среагировать на противника. Некоторые авторы (Попов, 2014) указывают, что подобные игры, хоть и могут содержать символическое насилие, зачастую способствуют развитию логического мышления и причинно-следственного анализа, что не всегда коррелирует с ростом агрессивности в реальной жизни. Вместе с тем другие исследования (Никитина, 2027) подчеркивают, что если стратегические игры нацелены на завоевание мира или систематическое уничтожение оппонентов, то даже при условном характере подобной агрессии она способна вызвать у подростка сформированное представление о доминировании как о естественной форме взаимодействия. Сложность заключается в том, что эти проекты часто требуют длительного участия и вовлечение эмоционального ресурса, а при интенсивном игровом марафоне игроки могут испытывать повышенную фрустрацию и стресс. Данное состояние иногда приводит к раздражительности и конфликтности, хотя степень их выраженности индивидуальна и зависит от психологической устойчивости.

Важно также учитывать, в каких именно обстоятельствах подросток обращается к игре. Если это способ отвлечься от реальных проблем, то в случае неудач в виртуальном мире возможно еще большее усиление негативных эмоций. В конечном счете становится очевидно, что не существует простой и прямолинейной связи между жанром и агрессивностью: каждое взаимодействие формируется множеством факторов, и то, что вызывает всплеск агрессии у одного подростка, может служить для другого возможностью для саморазвития или дружеской кооперации.

Некоторую особую категорию составляют игры жанра «survival horror», где элементы страха, напряжения и жестокости переплетаются между собой, предлагая игроку интенсивные эмоциональные

переживания. Такие игры глубоко погружают в атмосферу опасности, где игрок вынужден постоянно находиться в состоянии повышенной тревожности. Обращая внимание на эмоциональную сферу игроков, некоторые ученые (Войсунский, 2017) отмечают, что подростки, склонные к поиску острых ощущений, активно используют этот жанр для выброса адреналина и эмоциональной разрядки. Вместе с тем возникает вопрос, может ли постоянная стимуляция страха и нервного напряжения вести к повышению уровня агрессии. С одной стороны, длительное пребывание в состоянии тревоги может приводить к переутомлению и обострению эмоциональных реакций, включая раздражительность и конфликтность в реальной жизни. С другой стороны, у ряда подростков в подобных играх формируется опыт преодоления страха, который может быть даже полезным для развития стрессоустойчивости. Исследования (Пономарева, 2022) показывают, что многое зависит от исходного уровня тревожности, особенностей психики и стратегии совладания со стрессом, которой пользуется подросток. Если он способен критически осмыслить игру, осознать условность происходящего, то вероятность долгосрочного роста агрессии невелика. Однако при отсутствии должной поддержки и контроля со стороны родителей или педагогов существует риск неправильно интерпретировать сильные эмоции, возникшие во время страшных сцен, и перенести конфликты и раздражительность в реальную среду. В дополнение к этому нельзя упускать из виду и возрастные ограничения, которые зачастую игнорируются: игры жанра «survival horror» во многих случаях официально не рекомендуются подросткам младше определенного возраста, однако в действительности доступ к такому контенту получить несложно. Социальные факторы, такие как общение со сверстниками и влияние интернет-сообществ, способствуют тому, что подобные игры нередко становятся частью молодежной субкультуры, формируя особые формы совместного обсуждения и переживания виртуальных испытаний.

Отдельно стоит упомянуть спортивные симуляторы и файтинги, которые некоторыми родителями и педагогами воспринимаются как безобидные, поскольку отношения с агрессией в них не столь очевидны. Тем не менее определенная доля конфликтной составляющей может проявляться и в этих жанрах, в особенности в файтингах, где присутствуют сцены рукопашных боев с яркими эффектами ударов и побед над противником. Исследования (Гребень, 2023) свидетельствуют, что подобные проекты нередко основываются на механике конкурентного противостояния, стимулируя у игроков стремление превзойти соперника любой ценой. Если подросток отличается повышенной эмоциональностью и хочет доказать свою силу, то после неоднократных поражений нередко возникают вспышки агрессии, проявляющиеся в раздражительном общении с близкими или яростных высказываниях в игровом чате. В то же время некоторые авторы (Обжорин, 2011) обращают внимание на высокую популярность командных спортивных симуляторов, где совместная игра и необходимость взаимодействия могут ослаблять деструктивный потенциал. Подростки учатся делиться ролями, обсуждать стратегию и проявлять взаимную поддержку, что в конечном итоге нивелирует агрессивную мотивацию и переводит игру в область совместного достижения целей.

Важно понимать, что жанр спортивных игр, хоть и опирается на соревновательный элемент, не всегда связан с физическим насилием, поэтому уровень агрессивных реакций при таких игровых сессиях может быть меньше, чем в шутерах или боевиках с реалистичными убийствами. Однако роль личных качеств игрока, таких как самоконтроль и устойчивость к неудачам, по-прежнему велика. Для некоторых подростков даже безобидная, на первый взгляд, игра способна стать источником сильного стресса, если они не справляются с фрустрацией от поражений. Как и в других жанрах, здесь важным остается соблюдение меры в плане времени, проведенного за консолью или компьютером, а также понимание того, насколько высок уровень социальной поддержки подростка и его готовность разделить свои эмоции с окружающими.

Неотъемлемым элементом общего дискурса по теме агрессивности и компьютерных игр является способность современных родителей и педагогов мониторить и анализировать поведение подростков в виртуальном пространстве. Исследования (Конева, 2022) показывают, что многие взрослые не до конца осведомлены о реальном содержимом игр, в которые регулярно играют их дети, и не всегда могут оценить потенциальные риски. В результате подростки предоставлены самим себе в вопросе выбора развлечений, так как возрастные рейтинги часто игнорируются или не воспринимаются всерьез.

С другой стороны, чрезмерная цензура и полный запрет на определенные жанры могут вызывать обратный эффект – у подростка появляется дополнительный интерес к запретному контенту, и он находит способы обойти любые ограничения. Поэтому одной из ключевых стратегий считается не запрет, а разумное ограничение времени и обсуждение происходящего в игре. Благодаря этому подросток может научиться различать воображение и реальность, а также сформировать критическое отношение к агрессивным сюжетам.

Важно и то, что присутствие родителей или педагогов в игровом процессе в качестве наблюдателей или партнеров по игре помогает своевременно замечать изменения эмоционального фона ребенка. Если они видят, что после определенных игровых сессий подросток становится особенно раздражительным или замкнутым, можно обсудить с ним причины такого состояния и определить, не кроются ли они в чрезмерной вовлеченности в жесткий геймплей или социальном давлении в онлайн. Подобная осознанная вовлеченность взрослыми значительно повышает шансы на сбалансированное отношение к игровому миру со стороны несовершеннолетних пользователей, формируя культуру ответственного потребления цифрового контента.

По данным социологических исследований (ВЦИОМ и др.) более половины современных подростков играют в компьютерные игры, большая часть из которых находится в игровой среде более шести часов в день. При этом фиксируется значительный рост случаев игровой зависимости, которая является одной из форм аддиктивного поведения. Согласно данным авторов К.У. Солдатовой и О.И. Теславской, в России интернет-игровую зависимость трое из четверых россиян (75-77%) признают одной из самых острых проблем современной молодежи (Солдатова, 2017).

Общепризнанным в настоящее время является тот факт, что игромания представляет собой одну из разновидностей девиантного поведения (Клейберг, 2014). По этой причине становится актуальным исследование влияния компьютерных игр на психическое состояние и поведение детей. В своем исследовании мы выбрали детей подросткового возраста, поскольку именно для этого возрастного периода наиболее характерно проявление девиантного поведения.

Проблема изучения влияния компьютерных игр на психическое состояние и поведение человека возникла практически одновременно с распространением этих игр в социальной среде. Подобные исследования проводились учеными в различных научных областях, но методологической основой нашего исследования стали труды таких авторов как К. Андерсон, К. Янг, Б.Дж. Бушман, К.Дж. Фергюсон, А. Е. Жичкина, В.Н. Буркова, А.Е. Войскунский, М. С. Иванов, Л.Н. Никитина и др. В настоящее время существует несколько подходов к классификации компьютерных игр. У каждого жанра компьютерных игр есть разновидности, также выделяется «смешанный» жанр игр (Чистовская, 2021). В своем исследовании мы придерживались жанровой типологии Т.Х. Кутлалиева, который подразделяет игры на следующие жанры: экшен, приключения, стратегии, ролевые игры, симуляторы, головоломки, а также смешанные жанры (Кутлалиев, 2014).

Результаты специальных исследований вышеуказанных ученых позволяют сделать вывод о положительном влиянии многих типов и категорий компьютерных игр на психическое развитие подростков. Так, например, игры в жанре экшен способствуют развитию различных качеств внимания, и в большей степени таких его качеств как распределение, переключение и концентрация. Кроме того, такие игры благоприятно сказываются на развитии творческого и пространственного мышления. Способности к решению логических задач и проблемных ситуаций хорошо стимулируются в стратегических и приключенческих играх, которые также развивают и креативность (Беляева, 2021). Беляева У.П. справедливо утверждает, что в современном мире заметным феноменом массой культуры стали видеоигры благодаря своему интерактивному инструментарию и полиморфному социальному потенциалу (Беляева, 2021).

Еще одним достоинством компьютерных игр является возможность их использования для имитации различных жизненных ситуаций, которые могут быть успешно решены игроком, что дает ему возможность почувствовать себя победителем. Это свойство компьютерных игр позволяет подросткам удовлетворить их возрастные потребности в самопознании, самоутверждении и социальном взаимодействии. Игра позволяет подростку «примерять» и переживать различные социальные роли,

выражать собственные ценностные смыслы и проецировать те модели поведения, к которым он склонен. А это один из основных мотивационных побудителей личности в подростковом возрасте.

Поэтому компьютерные игры порождают особый вид активности подростков, направленной не только на общение с другим человеком, сообществом, но и с игровыми персонажами. Данное обстоятельство находит свое отражение в определении компьютерной игры как компьютерной программы, служащей для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнерами по игре, или самой выступающей в качестве партнера (Психологический словарь-справочник, 2009).

Н.Ф. Гребень и Е.К. Агеенкова проанализировали характер игровых предпочтений большой выборки старших подростков. Авторами было установлено, что большинство испытуемых (60,2%) предпочитают видеоигры жанров «экшен» и «файтинг», которые способны оказывать на психику и деформирующее влияние (Гребень, 2023).

Поскольку в подростковый период развития происходит интенсивное становление личности, формирование моральных и нравственно-волевых качеств индивидуума, важно предотвратить возможное влияние негативных факторов информационной среды, так как несмотря на позитивные аспекты, увлечение подростков компьютерными играми может проявляться в виде различных неблагоприятных последствий. Е.В. Конева и С.В. Симонова в своей статье правомерно отмечают, что информационная «продукция» прежде всего не должна наносить вред становлению психических новообразований возраста несовершеннолетнего (Конева, 2022). В числе возможных отрицательных влияний на психофизиологические качества подростков наиболее серьезным может стать формирование психологической зависимости от игры, которую Л.Н. Никитина определяет как многомерное явление, включающее уход от реальности в виртуальный мир и стремление к получению новой информации, удовольствия ощутить себя успешным геймером и делание постоянной стимуляции чувств (Никитина, 2027).

В своих исследованиях Фадеева С.В. выделяет четыре стадии формирования зависимости от компьютерных игр: стадия легкой увлеченности, стадия увлеченности, стадия зависимости и стадия привязанности, при которой зависимость становится стабильно устойчивой в течение длительного времени (Фадеева 2010). Из перечисленных стадий игромании в подростковой среде чаще всего встречаются первая и вторая стадии.

Однако одновременно с возможным нарастанием зависимости достаточно часто могут деформироваться качества личности, прежде всего связанные с усилением агрессивных поведенческих реакций. В частности, о такой тенденции говорится во многих зарубежных научных источниках. Например, К.А. Андерсон и Б.Дж. Бушман в своих работах рассматривают негативное влияние жестокого медиаконтента в играх, что, по их мнению, может привести к возникновению агрессивного поведения у подростков (Anderson, 2009).

К.Дж. Фергюсон считает более обоснованной в рамках рассмотрения данной проблемы фрустрационную причину возникающей у игроков агрессии, из-за которой увеличение агрессии у пользователей приводит к сохранению фрустрации в видеоигре, а не к переживанию ее «военного» содержания (Ferguson, 2022). В статье исследователя Ч. Цзян и соавторов на основании полученных результатов делается вывод, что связь склонности к жестоким видеоиграм и проявлениям агрессивности опосредуется эффектом дегуманизации других людей. Дополнительно исследователь отмечает, что изучаемая тенденция может иметь долгосрочный характер в подростковом возрасте (Jiang, 2022).

В современных отечественных исследованиях, посвященных данной проблеме, также изучаются последствия излишней увлеченности подростков игровым контентом с «военизированным» содержанием. Так, аналитика института НИУ ВШЭ «Центр развития» отметила рост рынка видеоигр в России, в связи с чем автор И.А. Седых предлагает принять меры по отношению к негативным информационным ресурсам, а это связано со значительными агрессивными тенденциями в данном контенте (Седых, 2020).

В отдельных научных публикациях утверждается, что особую опасность для нестабильной психики подростка представляют игры насильственного характера. Агрессия, присутствующая во многих современных компьютерных играх, может приводить к агрессивным формам поведения в реальной

жизни. В научных психологических исследованиях описывается большое количество случаев подростковой агрессии и насилия, вызванных увлечением компьютерными играми (Пежемская, 2021). Это подтверждается и теорией социального обучения А. Бандуры, согласно которой играющие принимают «как свои» характеры персонажей той или иной сюжетной игры. Кроме того, во многих компьютерных играх участники осуществляют акты выраженной агрессии, зарабатывая при этом различные поощрения и вознаграждения («дополнительная жизнь», бонусы, поощрительные баллы и т.п.) (Бандура, 2000). В таких играх главным фактором развития агрессии и формирования агрессивного поведения у подростков является повторяемость совершаемых игровых действий агрессивной направленности. В этом случае создается позитивная ассоциация использования агрессии в качестве обязательного средства разрешения ситуации, что становится причиной неизбежного снижения нормальной негативной эмоциональной реакции на конфликт и насилие (Пежемская, 2021).

По результатам своего исследования В.А. Попов утверждает, что в поведении подростков, увлеченных компьютерными играми, часто «присутствует агрессия, раздражительность, вспышки гнева и другие негативные проявления. Основной формой проявления агрессии у подростков, увлеченных насильственными компьютерными играми, также является вербальная агрессия (Попов, 2014).

Такого же мнения придерживается и Потапенко М.Н., который в своих исследованиях приходит к заключению о склонности подростков к косвенной агрессии, проявляющейся в сплетнях, злых шутках, но может быть и безадресной в форме взрыва ярости и крика, при чем эти «взрывы» являются ненаправленными и неупорядоченными (Потапенко, 2021).

В то же время, как считают многие педагоги и психологи, нельзя недоучитывать и средовые факторы воздействия на психику подростков. Так Н.Я. Агеев и И.А. Дубовик делают заключение о необходимости в психологических исследованиях использовать комплексный подход, постулирующий зависимость повышения уровня агрессивности у юного поколения, увлекающегося видеоиграми определенного содержания, от различных средовых и иных факторов, а не только возрастных (Агеев, 2024).

В таком контексте А.С. Кыдырменова и А.К. Акишева отмечают, что «для лиц с плохой семейной средой существует косвенное воздействие, опосредованное нормативными представлениями об агрессии наряду с прямым воздействием» (Кыдырменова, 2020).

Таким образом, многочисленные исследования показывают значимость и возрастных психофизиологических, и средовых факторов, влияющих на проявления агрессивности подростков, использующих видеоигровой контент. Одновременно все больше появляется научных публикаций о взаимосвязи агрессивности и психических игровых расстройств играющих. Например, Е.С. Пономарева осуществила очень хороший анализ работ ученых педагогов и психологов всего мира с помощью онлайн-платформы SciVal, посвященных данной проблеме, и сделала вывод, что за последнее десятилетие во многих исследованиях существует тенденция рассматривать проявления подростковой агрессивности в компьютерных играх как «фон» имеющегося у них игрового расстройства (код по МКБ-11:6C51) (Пономарева, 2022).

В частности, Е.Б. Лактионова, Л.А. Регуш и сотрудники их кафедры вводят новое понятие «погруженность в информационную среду» и обоснованно считают, что проблемное использование Интернета может рассматриваться как самостоятельное расстройство, относящееся к сфере поведенческих нарушений (Регуш, 2021).

Многоаспектность и важность анализируемой проблематики показывает необходимость дальнейшего изучения влияния компьютерных игр на психическое состояние современных подростков, особенно в период соответствующего возрастного кризиса. С этой целью во втором полугодии 2023-24 учебного года мы провели исследование, направленное на изучение влияния жанра используемых подростками компьютерных игр на их уровень агрессивности. В исследовании приняли участие 108 подростков 8-х классов (14-15 лет) двух школ г. Нижнего Тагила, из них 48 девочек и 60 мальчиков подросткового возраста.

В диагностических целях мы применили тест-опросник уровня агрессивности Басса-Дарки и анкетирование на выявление предпочитаемого жанра игр с применением онлайн-сервиса «Google

Forms». Дополнительно применялся опросник А.Е. Жичкиной «Поведение в интернете» (шкала интернет-зависимости). На первом этапе исследования проводилось анкетирование подростков данной выборки на выявление предпочитаемых ими жанров компьютерных игр. Анкетирование основывалось на жанровой типологии игр Т.Х. Кутлалиева (Кутлалиев, 2014). Оно осуществлялось с применением онлайн-сервиса «Google Forms» с получением согласия участников и предварительным ознакомлением их с целью данного исследования.

Анализ полученных ответов подростков на вопрос анкеты о наиболее востребованных жанрах компьютерных игр выявил следующую оценку их популярности по ведущему рейтингу: экшен, файтинги, survivalhorror («выживание») предпочитают 54,6% (59 человек) опрошенных; приключения, стратегии и симуляторы – 24,1% (26 человек); логические и ролевые игры – 21,3 % (23 человека).

Результаты анкетирования позволили условно выделить две группы участвующих в нем подростков: первая группа – предпочитающие «военизированные игры» (экшен и т.п.), их 54,8%; вторая группа – предпочитающие другие, относительно спокойные жанры игр, таких подростков по сумме 45,4% (49 человек) от всей выборки опрошенных.

На следующем этапе мы изучили уровень проявления враждебных и агрессивных реакций у представителей каждой из выделенных групп подростков в сравнительном аспекте при помощи теста-опросника Басса-Дарки. Анализ полученных результатов позволяет говорить, что у подростков, склонных к «военизированным» компьютерным играм, средний индекс агрессивности составил 28,6 балла и он выше, чем у их сверстников, предпочитающих другие жанры игр. Средний индекс агрессивности представителей второй группы – 20,9 балла. Кроме того, индекс агрессивности подростков первой группы не только выше на 7,3 балла, чем первой, но и преодолевает границу нормы и интерпретируется как средний уровень агрессивных реакций, тогда как у подростков второй группы он в пределах нормы.

Средний индекс враждебности, включающий показатели обиды и подозрительности, у подростков, склонных к «военизированным» компьютерным играм, также выше (16,4 балла), чем у представителей второй группы (11,3балла) и говорит о среднем уровне данного показателя.

Интересно было посмотреть, имеются ли отличия по уровню интернет-зависимости у первой и второй групп подростков, участвующих в нашем исследовании. С этой целью мы применили шкалу интернет-зависимости опросника А.Е. Жичкиной «Поведение в интернете». По результатам применения данной шкалы установлено, что подростки, склонные к «военизированным» компьютерным играм, и ребята, не имеющие такой склонности, незначительно отличаются по показателю интернет-зависимости. В первой группе средний показатель – 2,1, во второй – 2,7. Лишь 11 человек (10,2%) из всей исследуемой выборки подростков имеют признаки легкой (первой) степени такой зависимости.

Заключение

По результатам проведенного исследования можно сделать вывод, что показатели индексов агрессивности и враждебности действительно выше у подростков, использующих «военизированные» компьютерные игры жанровой группы «Экшен», чем у их сверстников, не имеющих такой склонности. По уровню выраженности интернет-зависимости данные группы подростков значимо не отличаются, она выражена незначительно у отдельных представителей обеих групп.

Полученные результаты говорят о необходимости постоянного проведения консультативной и профилактической работы педагогов и психологов с подростками «группы риска». Разработаны интересные подходы в этом направлении (Обжорин, 2011).

Важно научить подростков правильно ориентироваться в современном цифровом мире, уметь контролировать свое поведение и психическое состояние в онлайн-пространстве, переключать свое внимание на широкое позитивное социальное взаимодействие с окружающими людьми.

Список литературы

1. Агеев Н.Я., Дубовик И.А. Влияние видеоигр с агрессивным контентом на эмоциональное состояние и поведение игроков: обзор современных исследований // Современная зарубежная психология. 2024. № 13(4). С.108-119.

2. Бандура А., Уолтерс Р. Подростковая агрессия. Изучение влияния воспитания и семейных отношений. М.: Эксмо пресс, 2000. 512с.
3. Беляева У.П. Видеоигры как технокультурный феномен: история становления и социокультурная инновационность // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. 2021. Т. 7. № 3. С. 91-104.
4. Буркова В.Н., Бутовская М.Л. Насильственные компьютерные игры и проблемы агрессивного поведения детей и подростков // Вопросы психологии. 2012. № 1. 186 с.
5. Войскунский, А.Е. Направления исследований интернет-медиации // Вестник Московского университета. Серия 14. 2017. Психология. № 1. С.51-66.
6. Гребень Н.Ф., Агеенкова, Е.К. Компьютерные игры в жизни подростков, получающих профессионально-техническое образование // Цифровая гуманитаристика и технологии в образовании (DHTE 2023): мат. IV Межд. науч.-прак. конф. (16-17 ноября 2023 г., Москва). Под ред. В.В. Рубцова, М.Г. Сороковой, Н.П. Радчиковой. М.: МГППУ, 2023. С. 460-475.
7. Клейберг Ю.А. Основы психологии девиантного поведения: моногр. М.: Алеф-пресс, 2014. 231с.
8. Конева Е.В., Симонова С.В. Правовые и психологические основания определения информации, причиняющей вред здоровью и развитию детей // Вестник Ярославского государственного университета им. П.Г. Демидова. Серия Гуманитарные науки. 2022. Т. 16. № 3(61). С. 436-445.
9. Кутлалиев Т.Х. Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств: дисс. ... канд. культурологии. М.: Российский государственный гуманитарный университет, 2014. 25 с.
10. Кыдырменова, А.С., Акишева А.К. Влияние компьютерных игр на агрессию детей в подростковом возрасте // Вопросы педагогики. 2020. № 12-1. С.151-154.
11. Никитина Л.Н. Чрезмерное увлечение компьютерными играми как фактор девиантного поведения несовершеннолетних // Прикладная юридическая психология. 2017. № 1. С. 86-92.
12. Обжорин А.М. Профилактика компьютерной и интернет-зависимости в современной школе // Научное обеспечение системы повышения квалификации кадров. 2011. № 3. С. 79-84.
13. Пежемская Ю.С. Индекс погруженности в интернет-среду: методики стандартизации // Психолого-педагогические исследования. 2021. Т. 13. №. 3. С. 31-50.
14. Пономарева Е.С. Видеоигры и агрессия: Основные тенденции исследований // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. 2022. № 3. С. 169-199.
15. Попов В.А., Валькова Л.С. Влияние компьютерных игр на уровень агрессивности подростков // Молодой ученый. 2014. № 7(66). С. 279-281.
16. Потапенко М.Н. Особенности эмоциональной сферы подростков и юношей с компьютерно-игровой зависимостью // Творчество молодых: сб. научных работ студентов, магистрантов и аспирантов: в 3 ч. Под ред. Р.В. Бородич, А.В. Бредихина, И.В. Глухова. Гомель: Гомельский государственный университет им. Ф. Скорины, 2021. Т. 2. С. 252-255.
17. Психологический словарь-справочник. Под ред. М.И. Дьяченко. М.: Харвест, 2009. 455с.
18. Регуш Л.А., Алексеева Е.В., Веретина О.Р., Орлова А.В., Пежемская Ю.С. Индекс погруженности в интернет-среду: методики стандартизации // Психолого-педагогические исследования. 2021. Т. 13. №. 3. С. 31-50.
19. Седых И.А. Индустрия компьютерных игр – 2020. М.: Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Институт «Центр развития», 2020. 74 с.
20. Солдатова Г.У., Теславская О.И. Видеоигры, академическая успеваемость и внимание: опыт и итоги зарубежных эмпирических исследований детей и подростков // Современная зарубежная психология. 2017. Т. 6. № 4. С. 21-28.
21. Фадеева С.В. Компьютерная зависимость как фактор риска развития агрессивного поведения у подростков // Вестник КГУ им. Н. А. Некрасова. 2010. № 3. С. 250-257.
22. Чистовская О.В. Влияние классификации видеоигры на ее нарратив // Молодой ученый. 2021. № 17(359). С. 11-14.

23. Anderson C.A., Carnagey N.L. Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content? // Journal of experimental social psychology. 2009. № 45. pp. 731-739.
24. Ferguson C.J., Gryshyna A., Kim J.S., Knowles E., Nadeem Z., Cardozo I., Esser C., Trebbi V., Willis E. Video games, frustration, violence and virtual reality: two studies// British journal of social psychology. 2022. № 61. pp. 83–99.
25. Jiang Z., K. Qi, Y. Zhao, J. Liu, C. Lv Other-dehumanization rather than self-dehumanization mediates the relationship between violent video game exposure and aggressive behavior // Cyberpsychology, behavior and social networking. 2022. № 25(1). pp. 37-42.

The study of the influence of the genre of computer games used by teenagers on their level of aggression

Anatoly L. Maleev

Candidate of Psychological Sciences, Associate Professor
Nizhny Tagil State Socio-Pedagogical Institute (branch), Ural State University of Railway Transport
Nizhny Tagil, Russia
Maleev@usurt.ru
ORCID 0000-0000-0000-0000

Elena V. Maleeva

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor
Nizhny Tagil State Socio-Pedagogical Institute (branch), Ural State University of Railway Transport
Nizhny Tagil, Russia
Maleeva@ntspi.ru
ORCID 0000-0000-0000-0000

Maxim Yu. Tarakanov

Candidate of Historical Sciences
Branch of the Ural State University of Railway Transport in Nizhny Tagil
Nizhny Tagil, Russia
Tarakanov@usurt.ru
ORCID 0000-0000-0000-0000

Received 01.12.2024

Accepted 24.01.2025

Published 28.02.2025

UDC 87

DOI 10.25726/c1772-0994-0282-j

EDN OFZOQG

VAK 5.8.2. Theory and methodology of teaching and upbringing (by fields and levels of education) (pedagogical sciences)

OECD 05.03.HB. EDUCATION, SCIENTIFIC DISCIPLINES

Abstract

The article examines an important aspect of the possible influence of the type of computer games that teenagers use more often on their level of aggression and Internet addiction. This is one of the urgent problems of modern society all over the world. The authors relied on the approaches to this problem in the scientific works of K. Anderson, V.N. Burkova, M.L. Butovskaya, A.E. Voiskunsky. A study has been conducted to identify the

presence or absence of such a relationship between the dominant type of computer games used by adolescents and their indicators of general aggressiveness as a personal trait manifested in communication and relationships with others. The study was conducted using a questionnaire of adolescents to identify their preferred type of games, the Bass-Darkey questionnaire to identify aggression and hostility indices, and the scale of Internet addiction from the questionnaire by A.E. Zhichkina. «Online behavior». The study involved 108 8th grade adolescents (aged 14-15 years). At the first stage of our study, adolescents in the study sample were surveyed to identify their preferred genres of computer games, based on the approaches of the genre typology of games by T.H. Kutlaliev. At the second stage, two groups were identified: those who prefer «paramilitary» games of the «Action» genre and the second – those who are not inclined to such games. At the final stage, a comparative study of these groups was conducted on aggression and hostility indices using the Bass-Darkey questionnaire.

Keywords

genres of computer video games, Internet addiction, aggression and hostility indices, personality traits of adolescents, information environment, prevention of addictive behavior.

References

1. Ageev N.Ya., Dubovik I.A. The influence of video games with aggressive content on the emotional state and behavior of players: a review of modern research // Modern foreign psychology. 2024. № 13(4). pp.108-119.
2. Bandura A., Walters R. Adolescent aggression. Studying the influence of upbringing and family relations. M.: Eksmo press, 2000. 512s.
3. Belyaeva U.P. Video games as a technocultural phenomenon: the history of formation and socio-cultural innovation // Scientific result. Social and humanitarian studies. 2021. Vol. 7. № 3. pp. 91-104.
4. Burkova V.N., Butovskaya M.L. Violent computer games and problems of aggressive behavior of children and adolescents // Voprosy psikhologii, 2012. № 1. 186 p
5. Voiskunsky, A.E. Research directions of Internet mediation // Moscow University bulletin. Episode 14. 2017. Psychology. № 1. pp.51-66.
6. Greben N.F., Ageenkova E.K. Computer games in the lives of teenagers receiving vocational education // Digital humanities and technologies in education (DHTE 2023): mat.of the IV Inter. scien. and prac. conf. (November 16-17, 2023, Moscow). Eds. by V.V. Rubtsov, M.G. Sorokova, N.P. Radchikova. M.: Moscow State Psychological and Pedagogical University, 2023. pp. 460-475.
7. Kleiberg Yu.A. Fundamentals of psychology of deviant behavior: monograph. M.: Alef-press, 2014. 231 p.
8. Koneva E.V., Simonova S.V. Legal and psychological grounds for determining information harmful to children's health and development // P.G. Demidov Yaroslavl State University bulletin. The Humanities series. 2022. Vol. 16. № 3(61). pp. 436-445.
9. Kutlaliev T.H. Genre typology of computer games: the problem of systematization of artistic means: diss. ... cand. cultural studies. M.: Russian State University for the Humanities, 2014. 25 p.
10. Kydyrmenova, A.S., Akisheva, A.K. The influence of computer games on the aggression of children in adolescence // Questions of pedagogy. 2020. № 12-1. pp.151-154.
11. Nikitina L.N. Excessive fascination with computer games as a factor of deviant behavior of minors // Applied legal psychology. 2017. № 1. pp. 86-92.
12. Obzhorin A.M. Prevention of computer and Internet addiction in modern schools // Scientific support of the personnel development system. 2011. № 3. pp. 79-84.
13. Pezhemskaya Yu.S. The index of immersion in the Internet environment: methods of standardization // Psychological and pedagogical research. 2021. Vol. 13. № 3. pp. 31-50.
14. Ponomareva E.S. Video games and aggression: Main research trends // Moscow University bulletin. Episode 14. Psychology. 2022. № 3. pp. 169-199.
15. Popov V.A., Valkova L.S. The influence of computer games on the level of aggressiveness of adolescents // Young scientist. 2014. № 7(66). pp. 279-281.

16. Potapenko M.N. Features of the emotional sphere of adolescents and young men with computer game addiction // Creativity of the young: collection of scientific papers of students, undergraduates and postgraduates. In 3 vols. Eds. by R.V. Borodich, A.V. Bredikhin, I.V. Glukhov. Gomel: F. Skorina Gomel State University, 2021. Vol. 2. pp. 252-255.
17. Psychological reference dictionary. Edited by M.I. Dyachenko. Moscow: Harvest, 2009. 455s.
18. Regush L.A., Alekseeva E.V., Veretina O.R., Orlova A.V., Pezhemskaya Yu.S. The index of immersion in the Internet environment: methods of standardization // Psychological and pedagogical research. 2021. Vol. 13. № 3. pp. 31-50.
19. Sedykh I.A. The computer game industry – 2020. M.: National Research University «Higher School of Economics», Institute «Center for Development», 2020. 74 p
20. Soldatova G.U., Teslavskaya O.I. Video games, academic performance and attention: experience and results of foreign empirical research of children and adolescents // Modern foreign psychology. 2017. Vol. 6. № 4. pp. 21-28.
21. Fadeeva S.V. Computer addiction as a risk factor for the development of aggressive behavior in adolescents // Nekrasov Moscow State University bulletin. 2010. № 3. pp. 250-257.
22. Chistovskaya O.V. The influence of video game classification on its narrative // Young scientist. 2021. № 17(359). pp. 11-14.
23. Anderson C.A., Carnagey N.L. Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content? // Journal of experimental social psychology. 2009. № 45. pp. 731-739.
24. Ferguson C.J., Gryshyna A., Kim J.S., Knowles E., Nadeem Z., Cardozo I., Esser C., Trebbi V., Willis E. Video games, frustration, violence and virtual reality: two studies// British journal of social psychology. 2022. № 61. pp. 83-99.
25. Jiang Z., K. Qi, Y. Zhao, J. Liu, C. Lv Other-dehumanization rather than self-dehumanization mediates the relationship between violent video game exposure and aggressive behavior // Cyberpsychology, behavior and social networking. 2022. № 25(1). pp. 37-42.