

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1»**

**П.Г.Т. УРЕНГОЙ ПУРОВСКОГО РАЙОНА**

**ШКОЛЬНАЯ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ**

**«ПАРУСА В НАУКУ»**

## **Влияние компьютерных игр на агрессивность подростка**

**Автор:**

**Дудкина Анастасия Николаевна**

МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 1»

п.г.т. Уренгой Пуровского района

8а класс

**Научный руководитель:**

**Кайгородов Евгений Александрович,**

учитель информатики

МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 1»

п.г.т. Уренгой Пуровского района

**2012 г.**

## Оглавление

Введение	3 – 4
Глава 1. История возникновения компьютерных игр	5 – 7
Глава 2. Разновидности компьютерных игр	8 – 9
Глава 3. Популярность игр среди подростков	10 – 12
Глава 4. Мониторинг учащихся школы	13 – 14
Глава 5. Влияние компьютерных игр на агрессивность подростка	15 – 18
Заключение	19
Список литературы	20
Приложение 1. Анкета	21
Приложение 2. Выявление пользователей компьютерных игр среди учащихся школы №1	22
Приложение 3. В игры какого жанра предпочитают играть подростки?	23
Приложение 4. Предпочтения объектов насилия в игре	24

## **Введение**

### **Актуальность**

Тема насилия и агрессии становится всё более актуальной в обществе. Нередко агрессивность в открытой или замаскированной форме культивируется в обществе как орудие в борьбе за преуспевание. Этой замаскированной формой является компьютер.

Сегодняшние темпы компьютеризации превышают темпы развития всех отраслей. В настоящее время почти невозможно найти сферу человеческой жизни, где бы не применялись компьютеры. Современный человек взаимодействует с компьютером постоянно: в школе, на работе, дома. Человек начинает знакомиться с компьютером с очень раннего возраста.

Компьютерные игры - это новый вид развлекательной индустрии, именно они на сегодняшний момент являются большим злом для подростков, на которое он нередко тратит всё своё время.

На протяжении нескольких лет ведётся дискуссия о связи зла, созданного в игре и зла в реальности. Однако в психологии проблемы влияния склонности к компьютерным играм на формирование агрессивности как свойств личности изучено недостаточно, поэтому мы считаем, что тема выбранная нами актуальна.

### **Цель работы**

Выяснить влияние компьютерных игр на агрессивность подростков.

### **Задачи:**

1. Проанализировать разные мнения по поводу увлеченности компьютерными играми - изучить литературу по данной проблеме.
2. Проанализировать разные подходы к изучению влияния компьютерных игр на подростков;
3. Провести исследование подростков 13-15-ти лет с разной степенью увлеченности компьютерными играми.

### **Гипотеза**

Компьютерные игры оказывают влияние на формирование агрессивности подростков

### **Объект исследования**

Компьютерные игры, подростки 13-15 лет

**Предмет исследования:** проявление агрессивности и внушаемости у подростков, увлечённых компьютерными играми агрессивного содержания

**Методы:** изучение теоретической литературы, наблюдение, анкетирование, статистическая обработка результатов.

## Глава 1. История возникновения компьютерных игр.

Компьютерная игра – компьютерная программа, которая служит для реализации игрового процесса. Программа выполняет функции связи с партнёрами по игре или сама выступает в качестве партнёра для игры. К компьютерным играм также относят видеоигры и мобильные игры.

Как всё начиналось? Источники говорят выдвигают разные точки зрения о времени появления и создателях компьютерных игр. Это связано с тем, что каждый имеет разное представление о компьютерной игре. Так, например, появление видеоигр связывают со следующими людьми: Ральф Баэр - это инженер, который в 1951 году выдвинул идею интерактивного телевидения, А. Дуглас – человек, который создал в 1952 году компьютерную реализацию крестиков-ноликов под названием “ЭХО” и У. Хигинботем, который в 1958 году создал игру “Tennis for two”. Источники приписывают рождение компьютерных игр к 1961 году. Тогда в Массачусеттском технологическом на одном из мэйнфреймов впервые появилась компьютерная игра под названием SpaceWar. Однако этому событию не было уделено достаточного количества внимания, так как стоимость компьютеров была достаточно велика, и это не позволяло людям покупать компьютеры для игры, однако это не мешало играть в игры создателям. Это игра была любопытна с технической точки зрения.

Во времена создания игры на компьютере еще не было привычных современному человеку графических дисплеев - только текстовые терминалы и, как вершина графических возможностей, векторные графические дисплеи, где электронный луч на каждом кадре не бежит по строкам, а прямо вырисовывает заданные программой контуры объектов. В 1971 году Нолан Башнелл создал первую коммерческую аркадную игру: Computer Space, основой, которой послужила вышеописанная SpaceWar - всё та же векторная графика, тот же сюжет, только вместо суперкомпьютера – вполне разумный по размерам и почти доступный по цене железный ящик. Но в те времена, впрочем, как и сейчас, первая попытка, как это часто бывает, провалилась. Похоже, рынок еще не созрел для такой сложной игры. Но он не отчаивался и в 1972 году Нолан выпустил эпохальную игру, ознаменовавшую эру коммерческих игр, знаменитейший Pong. Как и SpaceWar она представляла собой простенькую аркаду, где две тарелочки, управляемые двумя игроками отбивают мячик, стараясь удержать его на игровом поле. Далее были выпущены менее известные игры Odyssey от Magnavox, и Tank от Kee. В середине семидесятых группа разработчиков, во главе которой стоял Вильям Кроутер, разработала игру Adventure, положив начало жанру adventure game. В 1976 году Башнелл продал Atari фирме Warner Communications за 26 млн долл., и та в свою очередь ориентировала его на домашний рынок. В 1977 Atari выпустила 2600 VCS - первую игровую приставку с несколькими играми, до этого были приставки с одной игрой.

Ее технические характеристики сегодня могут вызвать улыбку, но по тем временам два килобайта ПЗУ и 128 байт ОЗУ было вполне достаточно, чтобы обеспечить немалый коммерческий успех. А дальше все пошло намного легче. В 1977 году фирма Apple начала продажи Apple II, в 1978 появилась знаменитейшая игра Space Invaders. Начало восьмидесятых наглядно показали, что время компьютерных игр пришло надолго. Phillips, влившись во

всеобщую гонку, создает Odyssey 2, Mattel выпускает Intellivision. Namco создает игру, дожившую и до наших дней практически без изменений: великий Pac-Man – самая распространенная игра согласно книге рекордов Гиннеса. В эти годы индустрия очень сильно развивалась: больше одного миллиарда долларов (к следующему году достигшего 6 миллиардов), было продано около 300000 приставок и игровых автоматов. В 1981 произошло не слишком заметное поначалу, зато впоследствии полностью перевернувшее мир, событие: IBM впервые представила на обозрение обществу IBM PC. В результате быстрыми темпами стали образовываться фирмы, которые стали ориентироваться только на домашние компьютеры, например Sierra On-Line, Electronic Arts. Но всегда что-то должно быть плохое.... В 1983 наступил кризис, который продлился несколько лет. В результате него фирма Mattel потеряла 225 миллионов долларов - все, что ей удалось заработать за все предыдущие четыре года. Atari также столкнулась с серьезными финансовыми проблемами.

К 1984 году общий объем игровой индустрии составлял всего лишь 800 миллионов долларов. В 1984 Sierra On-Line выпустила первую игру из серии King's Quest, которая пользуется популярностью и сегодня. В 1995 году Алексеем Пажитновым была написана самая популярная русская компьютерная игра — тетрис. Со временем всё менялось: компьютеры становились мощнее и соответственно игры красивее. В конце 80-х стали появляться игры, которые похожи на сегодняшние. Также можно упомянуть о появлении карманной компьютерной игры Gameboy в 1989. В 1996 году была выпущена первая видеокарта с поддержкой 3D-ускорения — Voodoo I. Это можно считать революцией в индустрии компьютерных игр.

В 1998 выходит культовая RTS StarCraft от Blizzard, которая сразу становится самой продаваемой игрой года. Чемпионаты по этой игре проводятся и поныне (2008).

Выходит Half-life — игра, на основе движка которой было создано множество action-игр. Самой популярной игрой на основе движка от Half-life безусловно является Counter-Strike.

В 1999 выходит Unreal Tournament, один из первых киберспортивных шутеров. Впоследствии игра приобрела большую популярность.

2004 год связан с выходом популярной сетевой игрой Unreal Tournament от Epic Games. Появилась игра Far Cry от Crytek, которая выделилась очень технологичными и красивыми

открытыми пространствами и свободным стилем прохождения. Первая игра, в которой реализована поддержка 64-битных систем. Выходят игры Doom 3 от id Software, выделявшаяся за счёт своей передовой графики, и Half-Life 2 от Valve, высокобюджетная игра, распространяемая через интернет-службу Steam. Этот год также был ознаменован выходом в свет популярной на сегодняшний день портативной приставкой Nintendo DS, которая официально продается только в США и Японии, в 2005 начинаются продажи и в других регионах.

В 2005 AGEIA анонсирует выход ускорителей обработки игровой физики PhysX, призванных разгрузить центральный процессор от обьсчета физики.

А 2007 появляются Windows Vista и DirectX 10.

2008 год считается самым лучшим годом для видеоигр за последние 10 лет.

## Глава 2. Разновидности компьютерных игр

Компьютерные игры в основном классифицируются по жанрам, а также по количеству игроков. Вследствие того, что критерии принадлежности игры к тому или иному жанру не определены однозначно, классификация игр недостаточно систематизирована, и в разных источниках данные о жанре конкретного проекта могут различаться. Тем не менее, существует консенсус, к которому пришли разработчики игр, и принадлежность игры к одному из основных жанров почти всегда можно определить однозначно.

Существуют игры с элементами нескольких жанров. Такие проекты причисляют к одному из жанров, который в игре является основным, либо сразу ко всем, присутствующим в игре, если они в равной мере составляют геймплей проекта.

### Классификация игр по жанрам:

1. Action
2. Симуляторы (англ. Simulation, Simulator)
3. Стратегии (анг. Strategy)
4. Спортивные (анг. Sport)
5. Приключения, авантюры (англ. Adventure) или квесты (англ. Quest)
6. Ролевые игры (англ. Role Play Game, RPG)
7. Головоломки, логические, пазлы (англ. Puzzle)
8. Традиционные (англ. Traditional) и настольные (англ. Board)
9. Текстовые

### Классификация по количеству игроков:

1. Одиночные (синглплеер, англ. singleplayer)
2. Многопользовательские (англ. multiplayer)
3. Многопользовательские на одном компьютере (англ. Hot Seat, Splitscreen)
4. Многопользовательские онлайн-игры
5. Массовые онлайн-овые (англ. Massively Online)

Как мы видим, немало существует жанров компьютерных игр. Но какие жанры предпочитают наша современная молодёжь? Проведённые исследования показывают, что самыми популярными являются: Action, RPG, PTC, Quest, Sport. Рассмотрим эти жанры подробнее.

**Action** – действие. В играх данного типа игрок, как правило, действуя в одиночку, должен уничтожать врагов при помощи холодного и огнестрельного оружия, для достижения определённых целей на данном уровне, обычно, после достижения заданных целей игрок, переходит на следующий уровень. Цель игры – уничтожение противника и собственное выживание. Врагами часто являются: бандиты (например, Max Payne), фашисты (например,



Return to Castle Wolfenstein) и другие «плохие парни», а также всевозможные инопланетяне, мутанты монстры (например, Doom Half-life).

**Ролевые игры** (англ. Role Play Game, RPG) объединены по принципу развития игры. В основном такие игры имеют сценарий, но он частично меняется во время игры (изменением или развитием персонажа). Как правило, игра ведётся от третьего лица, а на экране бежит персонаж – ты сам. Цель игры сводится к выполнению ряда заданий, в ходе которых герой развивается и, в конце концов, побеждает, выполняя главную миссию, например, спасает мир. Примеры: Fallout, Diablo, Jagged Alliance и др.

**Стратегии** (анг. Strategy) – игры, объединённые по принципу жанра – военной кампании или мирной. Данные игры не имеют сценария, и развитие игр зависит от игрока. В них игрок выглядит как военачальник, руководящий отрядом и базой, на которой он производит свою армию, или в мирной является строителем какого-либо города. Примеры: Star Craft, SimCity 3000, Warcraft.

**Приключения, авантюры** (англ. Adventure) или **квесты** (англ. Quest) самые долгие по прохождению игры. Один из основных жанров игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Вы играете одним или несколькими персонажами, отгадывая или решая головоломки на своём пути. Примеры: Viking, Готика Марса и др.

**Спортивные** (анг. Sport) – имитация какой-либо спортивной игры, наибольшее распространение получили имитации футбола, хоккея, баскетбола, тенниса и гольфа.

В какие же игры играют подростки? Изучив популярные жанры, мы пришли к выводу, что игры, относящиеся к ним, делятся на положительные и отрицательные, по степени воздействия на подростка. При чём последние не просто отрицательно влияют на играющего, а способствуют развитию агрессии и жестокости. Именно такие игры и оказались наиболее популярными среди подрастающего поколения. Кроме того, в сети Интернет существует огромное количество информации о рейтингах компьютерных игр, которые практически доказывают, чем больше в игре эпизодов, содержащих убийств и крови, тем интересней она для подростка, тем больше вероятность того, что в будущем эта игра войдёт в одну из десятков или пятёрок популярных и известных. А пока давайте изучим несколько уже составленных рейтингов.

**1. Журнал «Игромания».** Начиная с 2001 года, в каждом февральском номере ежегодно подводятся итоги года с выбором самых лучших игр:

- 2001 год: Operation Flashpoint: Cold War Crisis
- 2002 год: Grand Theft Auto 3/Mafia: The City of Lost Heaven
- 2003 год: Grand Theft Auto: Vice City - второе место досталось Max Payne 2, хотя редакция журнала отдавала предпочтение именно этой игре
- 2004 год: Half-Life 2
- 2005 год: Fahrenheit
- 2006 год: первое место осталось не занятым, второе место поделили между собой The Elder Scrolls 4: Oblivion и Gothic 3
- 2007 год: BioShock
- 2008 год: Fallout 3

**2. Портал Rolemancer.** На одной из страниц сайта представлен рейтинг лучших ролевых игр, как существующих, так и ожидаемых, полученный в результате голосования среди геймеров.

### **Лучшая ролевая игра**

- Fallout 2 - 17973 рейтинговых очков (при 11503 голосах)
- Fallout - 15250 (9842)
- The Elder Scrolls IV: Oblivion - 13450 (6478)
- Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura - 11670 (7202)
- Planescape: Torment - 10503 (6704)

- The Elder Scrolls III: Morrowind - 9499 (5790)
- Baldur's Gate II: Shadows of Amn - 6781 (4295)
- Gothic 2 - 5987 (3855)
- Final Fantasy VIII - 4358 (2470)
- Gothic - 3815 (2880)

И хотя игры ещё собирали голоса, расстановка проектов в десятке не претерпела изменений, все так и остались на своих местах по сравнению с прошлым декабрём: с огромным преимуществом лидирует **Fallout 2**, затем с приличным шагом - Fallout и The Elder Scrolls IV: Oblivion. Однако, в количественном измерении, игры Top-10 показали совершенно разные результаты. Хуже всех выступила занимающая девятую строчку **Final Fantasy VIII** - в её активе всего несколько десятков голосов за почти четыре месяца. На порядок лучше выступили игры серии The Elder Scrolls, но и они ограничились скромным ростом в пару-тройку сотен голосов. Лучше всех показали себя обе части Fallout, Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura и **Planescape: Torment**. На их счёту от тысячи до полутора новых голосов и более двух тысяч рейтинговых очков.

### Самая ожидаемая ролевая игра

- Fallout 3 - 4543 (2500)
- Disciples III - 2305 (1205)
- King's Bounty: Легенда о рыцаре - 2082 (925)
- Fable 2 - 1379 (723)
- Dragon Age - 1317 (892)

В этой номинации, как всегда, жизнь бьёт ключом. Но и здесь первые три проекта сохранили свои позиции и приличную дистанцию между собой, так и не войдя в жёсткий клинч. Зато в нижней части рейтинга резво стартовали новые проекты. Кроме того, просто прекрасную динамику продемонстрировали **Fable 2** и **Dragon Age**, стремительным вихрем ворвавшиеся в первую пятёрку и занявшие 4-ое и 5-ое места. Превосходно стартовала новая RPG от внутренней студии 1C - **Санитары подземелий 2: В поисках черного квадрата**. Бодро полезла вверх и пока официально не анонсированная **Магия Крови 2**.

**3. Журнал «Компьютерра-Онлайн**. Перед вами пятёрка самых жестоких игр, в которые любят играть дети.

5. World of Warcraft: Wrath of the Lich King.
4. Mortal Kombat.
3. Postal 1-2.
2. Manhunt 1-2.
1. Thrill Kill.

Мы привели только несколько примеров рейтингов компьютерных игр, но нам кажется, этого уже будет достаточно для того, чтобы показать, что с каждым годом популярней становится та игра, которая пропитана жестокостью и агрессией. Прийти к такому решению позволяет содержание проектов. Чего только там нет: убийства, насилие, наркотики, алкоголь, нецензурная брань, лужи крови – всё это так ли иначе влияет на психику играющего, а особенно, если перед экраном монитора сидит подросток.

Лет пятнадцать назад российские школьники часами проводили время в так называемых видеосалонах, где запоем смотрели недоступные прежде западные боевики. Пиратские видео пленки были ужасного качества. Аппаратура — немногим лучше. Но видеомэгнитофоны были в большом дефиците, и далеко не каждая семья могла себе позволить такую роскошь, а если и покупали, то не очень хорошего качества. Времена изменились, теперь видеомэгнитофоны есть практически в каждой российской семье. Да и по различным телевизионным каналам с утра до вечера демонстрируются десятки зарубежных триллеров, детективов и фильмов ужасов. Всё стало доступно. Чем же стали увлекаться дети, школьники? А они переключили своё внимание на новомодную штучку — компьютер. Они стали часами проводить около него, изучая его возможности, состыковывая со своими потребностями. Интерес к фильмам угас, ведь появились игры. Если семья не могла себе позволить покупку компьютера, дети стали посещать клубы, залы, где за небольшую плату можно поиграть в интерактивные компьютерные игры. Именно школьники, подростки стали основными потребителями игровых возможностей компьютера. Так во что же играет наша современная молодёжь? Какие игры им нравятся больше других? И почему? Чтобы ответить на эти вопросы, нами было проведено социологическое исследование, объектом которого явились учащиеся 13-15 лет 1 школы. Им было предложено ответить на вопросы анкеты (Приложение 1.).

Первое наше исследование заключалось в выявление подростков, играющих и не играющих в компьютерные игры (Приложение 2). Анализы анкет показали, что среди 63 опрошенных играют 49 человек — 78 %, а не играют всего лишь 14 человек — 22% (в их число входят в основном девочки).

Второе исследование было направлено на выяснения того, в какие игры играет молодёжь. Какой жанр они предпочитают? (Приложение 3) По данной диаграмме видно, что учащимся нравятся игры, в которых присутствует насилие, убийство и жесткость. Разработчики постарались, сделать так, что «злые» игры оказались самыми красочными, и по графике они могли занять первое место. Естественно, такие игры привлекают их внимание, и нередко именно они становятся самыми любимыми среди подростков.

Кто же становится объектом насилия в игре? Ответить на этот вопрос помогло наше третье исследование. Игроки, предпочитающие «стрелялки», на вопрос о том, кого им больше нравится убивать, ответили следующее (Приложение 4).

В ходе исследования мы поняли, что детям нравится убивать, их это увлекает. Именно такие игроки и являются самыми агрессивными.

Анализ сделанных исследований показывает, что данный возраст обладает игровой активностью. Предпочтения отдаются играм, содержащим виртуальное насилие. Неагрессивные игры выбираются в 2-4 раза реже или школьники вообще не играют. И хотя на совершение насилия тратится больше половины времени, дети не расстраиваются. Иногда виртуальное зло наказуемо, но чаще всего оно поощряется. Более того, во многих игровых сообществах число убийств является критерием отбора лучших игроков. Так что подросток, убивая в игре, может стремиться не только к виртуальным поощрениям, но и к совершенно реальным достижениям. До 18 лет активный игрок видит не 40-80 тысяч «визуальных убийств», как утверждает значительная часть исследователей, а в 4-7 раз больше. И не только видит, но и чувствует в таких убийствах. При этом виртуальное не воспринимается им как что-то подлежащее осуждению. Значительная часть игровой аудитории видит в насилии развлечение, другая часть игнорирует. В целом жестокость одобряет 60-70% играющих. Ожидания игровой аудитории тоже направлены на агрессивные игры.

## **Глава 5. Влияние компьютерных игр на агрессивность подростка**

Тема насилия и агрессии становится всё более актуальной в обществе. Нередко агрессивность в открытой или замаскированной форме культивируется как оружие в борьбе за успех. Этой замаскированной формой являются компьютерные игры. Агрессивность в личностных характеристиках подростков формируется в основном как форма протеста против непонимания взрослых, из-за неудовлетворенности своим положением в обществе, что проявляется в агрессивном поведении.

Сейчас основное зло для подростков видится в персональных компьютерах нового поколения. Обилие разнообразных игр увлекают подростков на длительное время.

На протяжении пятнадцати лет ведется дискуссия. Существует ли неразрывная причинно-следственная связь между злом, созданным в фантазии (в игре), и злом реальным. Однако проблема влияния склонности к компьютерным играм на формирование агрессивности как свойства личности изучено недостаточно.

Современный подросток живет в мире, сложном по своему содержанию и тенденциям социализации. Это связано с типом и ритмом технико-технологических преобразований, предъявляющих к растущим людям новые требования. Подростки больше других возрастных групп, страдают от нестабильности социальной, экономической и моральной обстановки в стране, потеряв сегодня необходимую ориентацию в ценностях и идеалах, - старые разрушены, новые – не созданы. Подростки считают, что большинство взрослых обычно говорят неправду, что «сейчас каждый живет для себя, старается как-то извернуться, обмануть другого». Следует отметить, что для многих подростков типично умышленное подражание определенным манерам, как конкретных людей, так и тем стереотипам, которые предлагаются различными средствами информации. Отсюда обилие боевиков, детективов и т. п. Провоцирующие агрессивные формы поведения подростков, делая его взрослым в собственных глазах и являясь средством демонстрации своей значимости.

Только в начале 70-х годов озабоченная благом детей общественность и отдельные родители, и воспитатели начали проявлять беспокойство по поводу военных игрушек. Затем внимание привлекли к себе игровые залы и установленные в них автоматы с военными играми. Сейчас же основное зло для подростков видят в видеоиграх в войну на персональных компьютерах.

Учёные считают, что увлечение военными игрушками и видеоиграми, в которых подросток воюет, убивает, как на войне, непременно приведет к претворению всего этого в жизнь.

Сцены видеонасилия и возникающие на этой почве агрессивные фантазии представляют для подростка и общества реальную опасность, заключающуюся не столько в возможности их

оперативной реализации, сколько в постепенном формировании у подростка установки на их рациональное использование в качестве универсального инструмента для разрешения собственных проблем и спонтанно возникающих желаний.

Исследователи приходят к выводу, что видеоигры в войну представляют собой провокацию, предлагая одновременно и свой сценарий безграничных возможностей. Эти безграничные возможности проявляются не только в том, что играющий перемещается в дальние дали космического пространства, но и в сознании иллюзии всемогущества. Чувства безграничной силы и отсутствия реальных последствий, разрушающих фантазий могут перекликаться со стремлением взрослых все контролировать.

Видеоигры в войну нового поколения представляют врага, существующим во вне, в определенном месте, а в наиболее откровенных вариантах находящимся в полном созвучии с принятым в обществе образом врага.

Но игровая ситуация отображает борьбу, происходящую во внутреннем мире играющего, - внутреннее раздвоение доходящее порой до возникновения безумных идей.

Исследования показали, что подростки 13- 15 лет, играющие в компьютерные игры, отличаются от своих сверстников, которые не играют, повышенной склонностью заражаться агрессией толпы и внушаемостью, повышенными угрызениями совести, чувством вины, фрустрацией, ригидностью и внушаемостью, повышенной физической агрессией и агрессивностью.

Таким образом, основные различия, выявленные в результате исследования, касаются физической агрессии, вербальной агрессии, угрызений совести и чувства вины, склонности к отраженной агрессии, склонности заражаться агрессией толпы, удовольствия от агрессии, фрустрации, ригидности, агрессивности и внушаемости.

Данное исследование подтверждает тот факт, что компьютерные игры являются одним из фактором, влияющих на агрессивность подростков. Компьютерные игры агрессивного содержания способствуют развитию агрессивных тенденций личности. Все, что видят на экране монитора, то есть образ того, как необходимо поступать, эталон превосходства над другими, они выносят в «жизнь». Фантазии все более и более овладевают человеком. Он не может отличить реальную жизнь от фантазии.

Выражением своей агрессивности они видят в вербальной агрессии, то есть выражение негативных чувств через ссоры, крики, визги, упреки, угрозы. Человек при таком поведении становится антисоциален. Его поведение не устраивает общество. Человек все больше отстраняется, «сам себе на уме», позволяет дать разрядку своим негативным эмоциям в обстановке, где их преимущественно не знают и мала вероятность понести наказание. Такому подростку не нужны родители, не нужно образование, карьера, и даже, наверное, не нужно



ничего в жизни. Кучкуясь с себе подобными, они отрываются от реальности, теряют значимые социальные связи, становятся чрезвычайно ограниченными людьми. Они могут говорить с вдохновением только об особенностях взлома игр, способах прохода и о том, как прикончить особо злыднего монстра. То есть компьютерные игры влияют не только на агрессивность подростка, но и приводят к тому, что играющие приобретают зависимость от них.

*«Я их очень люблю, потому что без них вообще лучше умереть. Ни разу в жизни не смог получить удовольствие ни от чего другого. Компьютерные игры – единственное, что есть в этом мире хорошего. В общем, компьютерные игры – это жизнь. Их отсутствие – это смерть. Хочу, чтобы у меня не было тела и чтобы мне не надо было есть и спать, чтобы я мог играть вечно и больше ничего не делать».*

*Злобный Дьявол*

Эти слова наводят на мысль о том, что среди игроков есть такие, которые просто не могут жить без компьютерных игрушек. А теперь представьте себе, что такой человек, помешавшийся на играх, начинает путать виртуальный мир и реальный. Подросток-геймер, наигравшись в кровавые игры, станет использовать приёмы, безотказно действующие в том пространстве, в настоящую жизнь. «Что же тогда происходит?» - спросите Вы. А вот что.....

- 2 февраля 1996 года, штат Вашингтон. 14-летний школьник Барри Лоукаитис одевается ковбоем и приходит на урок алгебры с винтовкой в руках. Погибают двое учеников и учительница, еще один школьник ранен в руку.
- Трое школьников убиты и шестеро ранены в школе американского города West Paducah в 1997 году. Нападавшему Майклу Керниэлу было всего 14 лет. Как стало известно, опыт общения с оружием юноша почерпнул не иначе как из компьютерных игр DOOM, Quake и Mortal Combat, которыми он увлекался.
- Март 1998 года, штат Арканзас. 13-летний Митчел Джонсон и его 11-летний брат Эндрю крадут из дома оружие дедушки и убивают в школе пятерых человек. Десятерых ранят.
- 21 мая 1998 года, штат Орегон. Двое убитых и более двадцати раненых — результат “охоты”, которую 15-летний Кипа Кинкель устроил в школьной столовой.
- Сентябрь 2001 года. В Тюмени задержан семнадцатилетний юноша, забивший своих родителей железными прутьями из-за того, что они не пускали его в компьютерный клуб. Убийство подросток совершил на пару с приятелем, и по замыслу преступников это преступление должно было положить начало серии убийств в городе: горе-игроки собирались продолжить грабежи, убивая родителей других фанатов компьютерных игр. Арестован в компьютерном клубе.

- В 2005 году группа латвийских подростков забила насмерть товарища, показывая приёмы из игры Mortal Kombat.
- 2005 год в Японии сын убил своих родителей. Он был заядлым игроком GTA.
- 2006 год Москва. 20-летний Александр Копцев ворвался в синагогу на Большой Бронной, достал нож и ранил им восемь человек прежде, чем его смогли задержать. Безработный парень любил играть в Postal.
- 2008 год. Новосибирский школьник убил подростка из-за компьютерной игры.

Перед вами лишь мала часть того, что совершается людьми, помешанными на компьютерных играх. Игроки настолько сходят с ума, что способны на убийства. Ещё одним примером служит случай, произошедший в 2007 году в России.

*12 января приехавший в Москву киевлянин Андрей Пономаренко встретился в одном из баров со своим виртуальным оппонентом, студентом Александром Блёскиным. Полемика переросла в драку, закончившуюся смертью соперника.*

Александр Пономаренко считается лучшим игроком Европы в Lineage-II, которому приходится сейчас переживать то, что не прописано не в одном компьютерном сценарии. Его приговорили к 8 годам строго режима.

На данный момент на самом популярном сайте «в контакте» организована группа поклонников Андрея, он называется фан-клуб «dvr», где сам Пономаренко является одним из администраторов. Кроме этого, у него есть своя страница, на котором поклонники поддерживают его и при этом ни в чём его не осуждают.

СМИ, как в России, так и за рубежом, приводят в пример множество трагических случаев насилия, связанных с компьютерными играми. Это лишь малая часть того ужаса, который может произойти, когда геймер сотрёт границу между фантазией и реальностью, между тем временем, где он делает всё, что захочет, не получая наказания, и этим, в котором он живёт, в мире, где не ты подчиняешь себе всё, а тебя заставляют вертеться, как белка в колесе.

Бесспорно, проблема влияния компьютерных игр, содержащих сцены насилия, на формирование сознания подростков существует. Этот вопрос до сих пор, актуален, и не решен до конца, даже ввиду широкой полемики разразившейся вокруг. Одни исследователи считают, что играть в компьютерные игры с элементами насилия и совершать насилие в жизни — разные вещи. Другие пришли к выводу, что интерактивное включение в процесс насилия вызывает неизбежное привыкание к нему, притупление чувства сострадания, сопереживания и т.д. Ведь в виртуальном мире ничего не стоит выстрелить в человека из пистолета или автомата, взорвать его гранатой, разрезать электропилой, разнести на части бомбой и т.д., так почему же не сделать то же самое в реальности. Тем более там зло ненаказуемо, может и здесь всё проедет гладко. Да, действительно, исследования подтверждают, что ребёнок, подросток, привыкший играть, становится практически наркоманом, для которого дозой становится новая игрушка, возможно с похожим содержанием.

Вообще говорить об играх, их влиянии на подростка, можно бесконечно. Самое главное, игры приносят вред только тогда, когда они неумеренно используются, а также, на сколько сами пользователи вживаются в роль.

*«Я понял, что все вещи, которых я боялся и которые боялись меня, являются добрыми или злыми в той мере, в какой они воздействуют на мой разум».*

Б. Спиноза

Что же делать, чтобы этого не произошло? Опять требовать запретов и закрытий? Что ж, путь знакомый, но, как показала практика, неэффективный. Выход из ситуации видится не только в продвижении на компьютерный рынок познавательных и увлекательных игр с минимальным присутствием насилия, но в активизации движения медиаобразования. Школьные педагоги должны, наконец, научиться использовать богатые возможности экранных искусств, Интернета, компьютерной анимации, интерактивной игры для развития творческих способностей детей, их критического мышления, эстетического восприятия и вкуса.

Кроме того, на наш взгляд, в России опять-таки необходимо строгое соблюдение возрастных рейтингов для продажи, проката (и использования в специальных залах) компьютерных игр, чтобы дети, школьники, подростки не имели доступа к играм, содержащим откровенные сцены насилия и т.п.

### Список литературы

1. Сидорова А. Влияние компьютерных игр на поведение подростков. – 2007. №7. – с 78
2. Фёдоров Ф.В. Школьники и компьютерные игры с «экраным насилие» // Педагогика. – 2004. - №6. с 69
3. Шапкин А. Компьютерные игры: новая область психологических исследований. // Психологический журнал. – 1999. – том 20. №1. с 145
4. [www.computerra.ru](http://www.computerra.ru)
5. [www.gotv.ru](http://www.gotv.ru)
6. [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru)
7. [www.Lenta.ru](http://www.Lenta.ru)
8. [www.npocno.ru](http://www.npocno.ru)
9. [www.rolemancer.ru](http://www.rolemancer.ru)
10. [www.uaplay.ru](http://www.uaplay.ru)
11. [www.vkontakte.ru](http://www.vkontakte.ru)
12. [www.wikipedia.ru](http://www.wikipedia.ru)

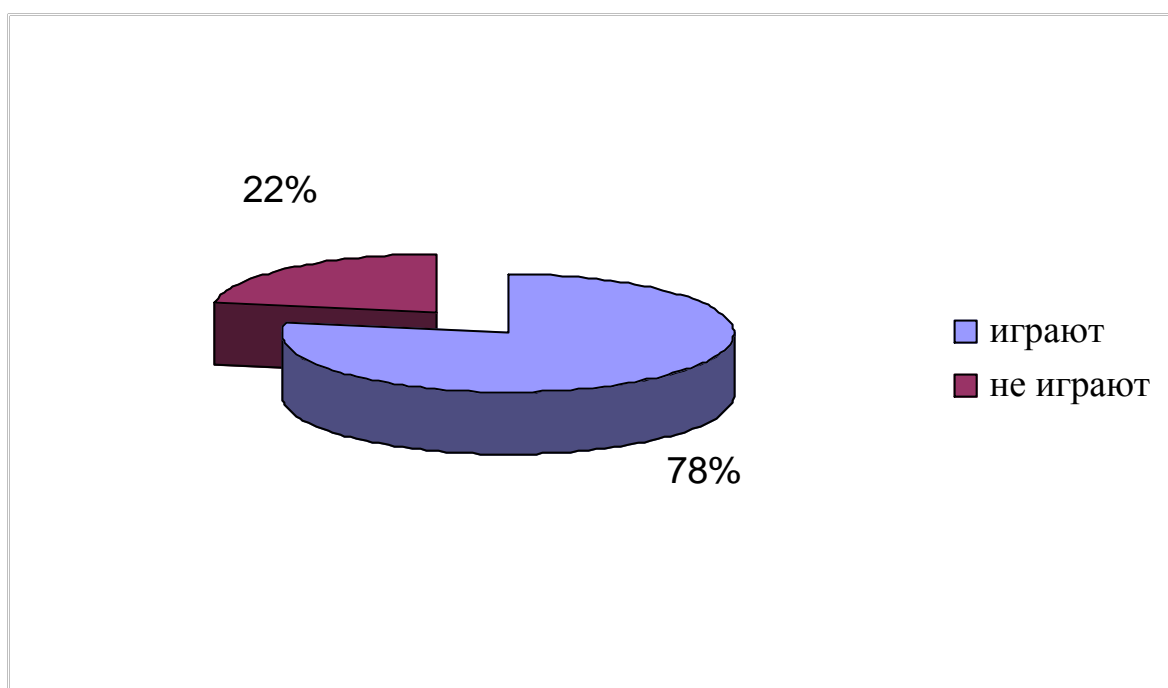
## Приложение 1

**Если Вам нетрудно ответьте, пожалуйста, на эти вопросы**

- 1) Играете ли Вы в компьютерные игры? Если «Да», то почему, если «Нет» то, как можно подробнее опишите почему.
- 2) Укажите, пожалуйста, ваш пол.
- 3) Укажите, пожалуйста, ваш возраст.
- 4) Как давно Вы уже играете? (Сколько лет?)
- 5) Как часто? Сколько часов в день?
- 6) В какое время суток Вы играете? (просьба указать временной период в часах)
- 7) В какого рода игры Вы играете? (Жанры) На каком принципе Вы основываетесь при выборе игры?
- 8) Одиночные это игры или многопользовательские? Если второе, то завели ли Вы друзей через интернет, общаетесь ли?
- 9) Чувствуете ли Вы потребность в игре?
- 10) Чувствуете ли Вы, что игра вызывает у вас агрессию? Если да, то после/во время процесса?
- 12) Легко ли вам уснуть или Вы долго ворочаетесь в постели? Сколько часов в сутки Вы уделяете сну?
- 13) Как Вы оцениваете своё физическое здоровье? Часто болеете?
- 14) Склонны ли Вы к депрессиям?
- 15) Как Вы относитесь к жестокости и насилию в играх?
- 16) Какой на ваш взгляд должна быть игра?
- 17) Играете ли Вы в какие либо ещё игры (настольные, напольные, карточные и т.д..) Почему Вы отдаёте им предпочтение?
- 18) Увлекаетесь ли вы спортом? Если да, то каким?
- 19) Что можно сделать с кошкой? На этот вопрос отвечать необязательно.

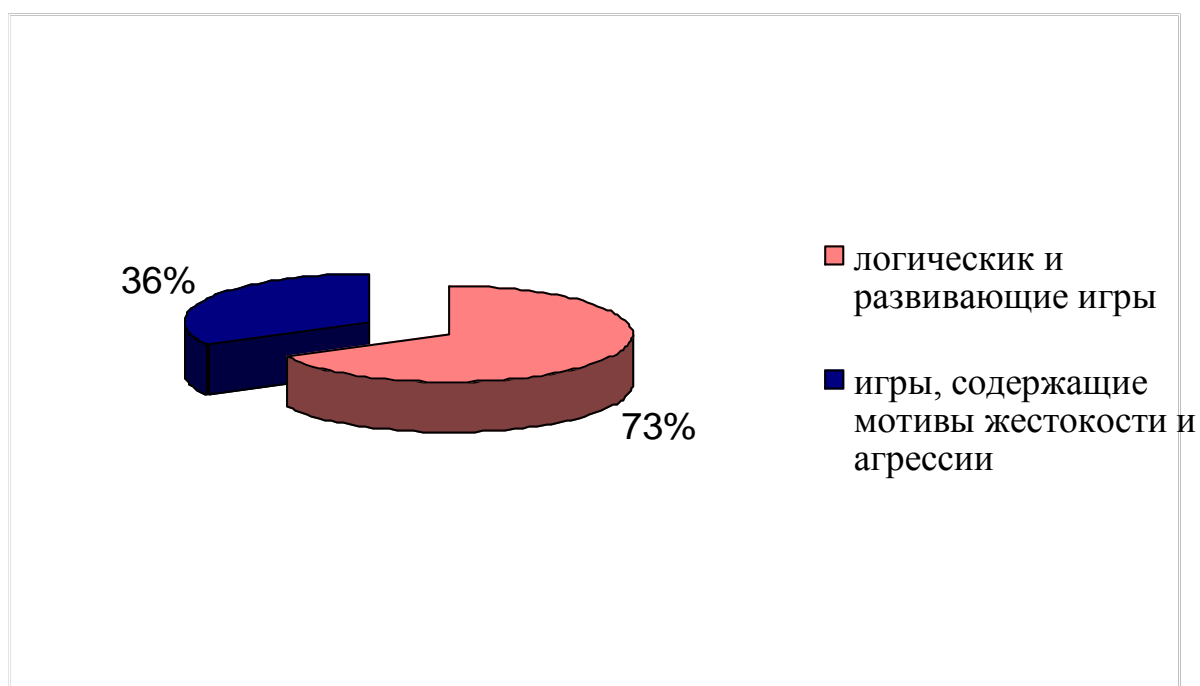
## Приложение 2

### Выявление пользователей компьютерных игр среди учащихся школы №1



### Приложение 3

**В игры какого жанра предпочитают играть подростки?**



## Приложение 4

## Предпочтения объектов насилия в игре

