

## ИССЛЕДОВАНИЕ ВЛИЯНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР РАЗЛИЧНЫХ ЖАНРОВ НА УРОВЕНЬ АГРЕССИВНОСТИ ЛИЧНОСТИ

*Аннотация.* В данной статье проводится краткий обзор эмпирического исследования влияния компьютерных игр различных жанров на уровень агрессивности личности.

*Ключевые слова.* Агрессия, компьютерные игры, фрустрация, эмоции.

*Summary.* This article provides a brief overview of the empirical study of the influence of computer games of various genres on the level of aggressiveness of the individual.

*Keywords.* Aggression, computer games, frustration, emotions.

**Введение.** Целью нашего эмпирического исследования является выявление и описание влияния различных жанров компьютерных игр на агрессивность личности.

Гипотеза: существуют различия в особенностях агрессивного поведения у людей, играющих в разные жанры компьютерных игр.

Эмпирическое исследование проводилось на базе Сети Интернет и социальной сети ВКонтакте. В исследовании приняло участие 72 испытуемых возрастом от 18 до 27 лет, 47 юношей и 25 девушек. Испытуемые были дифференцированы на три группы:

- 1) Играющие в шутеры (22 человека);
- 2) Играющие в РПГ (30 человек);
- 3) Играющие в стратегии (20 человек);

Данное эмпирическое исследование проходило в несколько этапов:

1) Первый этап исследования заключался в теоретическом анализе и обобщении основных научно-исследовательских работ, освещающих проблематику влияния компьютерных игр на агрессивность личности.

2) Вторым этапом исследования являлась психодиагностика уровня агрессивности у испытуемых.

Психодиагностический инструментарий представлен следующими методиками:

1. Опросник враждебности Басса-Дарки, BDHI в адаптации А. К. Осницкого

2. Методика Личностная агрессивность и конфликтность Е. П. Ильин и П. А. Ковалев

3. Шкала враждебности Кука-Медлей в адаптации Л. Н. Собчик

**Формулировка цели статьи.** Провести и описать эмпирическое исследование влияния компьютерных игр различных жанров на уровень агрессивности личности.

**Основное изложение материала.** С целью диагностики уровня агрессивности и враждебности у испытуемых в данной выборке, нами был использован опросник враждебности Басса-Дарки, BDHI в адаптации А. К. Осницкого. Результаты данного исследования отображены на Рис. 1.

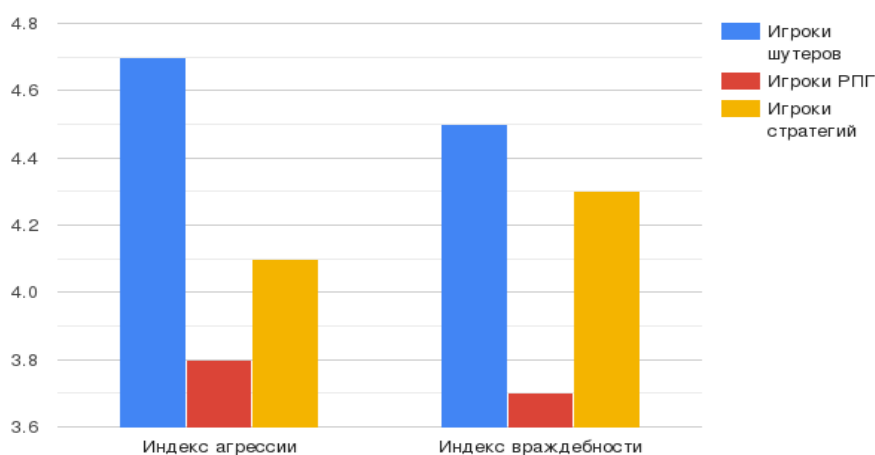


Рисунок 1 - Средние баллы результатов исследования агрессивности и враждебности у трех групп испытуемых

Как видно из результатов сравнения средних баллов агрессивности и враждебности у трех групп испытуемых, группа, играющая в шутеры, показала наиболее высокий уровень агрессивности и враждебности, в сравнении с другими группами. Наименьшую агрессивность и враждебность продемонстрировали испытуемые из группы, играющих в РПГ.

Далее, с целью исследования склонности к конфликтности и агрессивности, нами была использована методика Личностная агрессивность и конфликтность Е. П. Ильина и П. А. Ковалева. Результаты данного исследования отображены на Рис. 2.

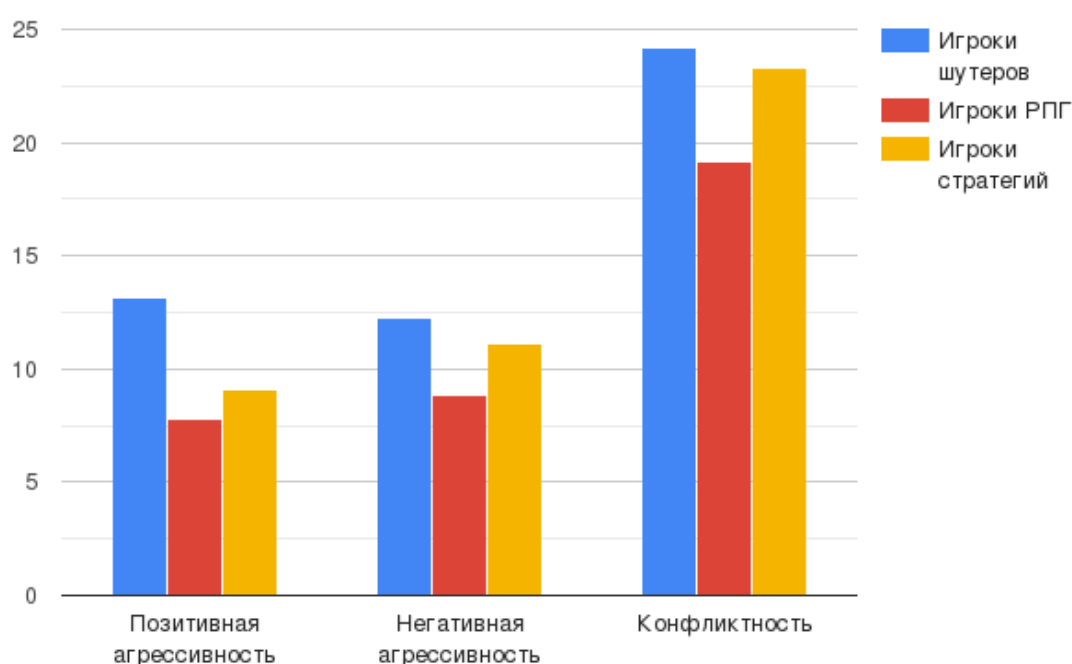


Рисунок 2 – Сравнение средних баллов результатов исследования склонности к конфликтности и агрессивности у трех групп испытуемых

Сравнение средних баллов результатов исследования склонности к конфликтности и агрессивности у трех групп испытуемых, свидетельствует о том, что группа, играющая в шутеры, показала наиболее высокий общий уровень агрессивности и конфликтности, в сравнении с другими группами. Наименьшую агрессивность и конфликтность продемонстрировали испытуемые из группы, играющих в РПГ.

Далее, с целью исследования склонности к враждебности и агрессивному поведению у испытуемых в данной выборке, нами была использована шкала враждебности Кука-Медлей в адаптации Л. Н. Собчик. Результаты данного исследования отображены на Рис. 3.

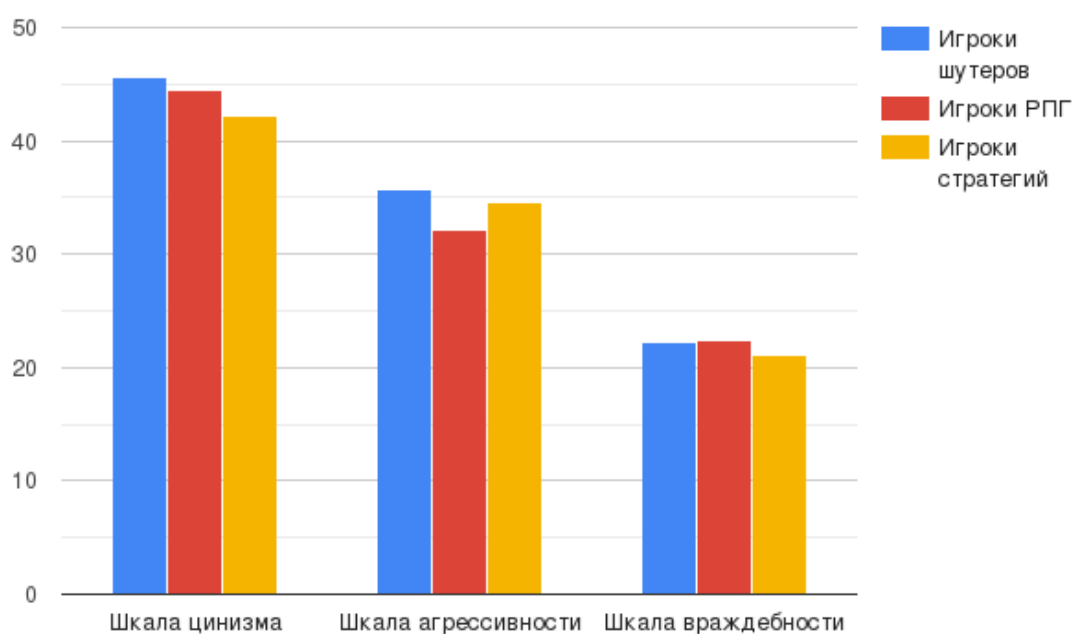


Рисунок 3 - Сравнение средних баллов результатов исследования склонности к враждебности и агрессивному поведению у трех групп испытуемых

Сравнение средних баллов результатов исследования склонности к враждебности и агрессивному поведению у трех групп испытуемых позволяет сделать вывод о том, что более высокие баллы по «Шкале цинизма» и «Шкале агрессивности» продемонстрировала группа испытуемых, играющих в шутеры. Результаты сравнения средних баллов по «Шкале враждебности» свидетельствуют об отсутствии значимых различий результатов трех групп. Наименьший уровень склонности к враждебности и агрессивному поведению продемонстрировала группа испытуемых, играющих в стратегии.

На заключительном этапе нашего эмпирического исследования с целью выявления влияния различных жанров компьютерных игр на агрессивность личности посредством изучения статистически значимых различий в особенностях агрессивного поведения у людей, играющих в разные жанры компьютерных игр, нами был использован математический статистический Н-критерий Краскела-Уоллиса. Статистически значимые различия данного исследования отображены в Табл. 2.1.

Таблица 2.1 – Статистически значимые различия в особенностях агрессивного поведения у людей, играющих в разные жанры компьютерных игр

Показатель	p	$H_{эмп}$	Результат
Индекс агрессии	-7987405949.89	53.84053	Различия между результатами групп статистически значимы при $p \leq 0,01$ .

Продолжение Таблицы 2.1

Показатель	p	$N_{эмп}$	Результат
Индекс враждебности	-9.408438718	62.06657	Различия между результатами групп статистически значимы при $p \leq 0,01$ .
Позитивная агрессивность	-474974.46519	40.30172	Различия между результатами групп статистически значимы при $p \leq 0,01$ .
Конфликтность	-192355.08509	39.23299	Различия между результатами групп статистически значимы при $p \leq 0,01$ .

Из результатов обработки математическим статистическим методом  $H$ -критерием Краскела-Уоллиса можно сделать вывод о наличии статистически значимых различий по четырем шкалам, а именно: «Индекс агрессии», «Индекс враждебности», «Позитивная агрессивность», «Конфликтность». Более высокие баллы по данным шкалам у группы испытуемых, играющих в шутеры, свидетельствуют о том, что данную группы испытуемых можно охарактеризовать как готовых к внешнему проявлению негативных чувств и эмоций при наличии малейшего стимула, как чаще всего использующих вербальное выражение негативных эмоций посредством формы (в виде крика)

или содержания (угрозы, оскорбления); снисходительно относящихся к морально-этическим ценностям общества; склонных к агрессивному устранению и разрушению препятствий; склонных испытывать негативные эмоции по отношению к другим людям.

Таким образом, подтверждается гипотеза нашего эмпирического исследования, а именно: существуют различия в особенностях агрессивного поведения у людей, играющих в разные жанры компьютерных игр.

### **Выводы.**

1. Из результатов исследования уровня агрессивности и враждебности у трех групп испытуемых, можно сделать вывод о преобладании высоких баллов по шкалам «Раздражение» и «Вербальная агрессия» у игроков в шутеры.. У группы испытуемых, играющих в РПГ, можно сделать вывод о преобладании высоких баллов по шкалам «Подозрительность» и «Негативизм». У группы испытуемых, играющих в стратегии, можно сделать вывод о преобладании высоких баллов по шкалам «Косвенная агрессия», «Раздражение», «Подозрительность».

2. Из результатов исследования склонности к конфликтности и агрессивности у трех групп испытуемых, можно сделать вывод о преобладании высоких баллов по шкалам «Позитивная агрессивность», «Вспыльчивость», «Мстительность» и «Нетерпимость к мнению других» у игроков в шутеры. У группы испытуемых, играющих в РПГ, можно сделать вывод о преобладании высоких баллов по шкалам «Напористость» и «Неуступчивость». У группы испытуемых, играющих в стратегии, можно сделать вывод о преобладании высоких баллов по шкалам «Позитивная агрессивность», «Напористость», «Неуступчивость», «Бескомпромиссность», «Подозрительность».

3. Из результатов исследования склонности к враждебности и агрессивному поведению у трех групп испытуемых, можно сделать вывод о преобладании средних баллов по всем шкалам данной методики у игроков в шутеры и РПГ. У группы испытуемых, играющих в стратегии, можно сделать

вывод о преобладании средних баллов по всем шкалам данной методики, кроме «Шкала цинизма». Преобладание низких баллов по «Шкале цинизма» свидетельствуют о том, что испытуемых в данной группе можно охарактеризовать как доверяющих способностям некоторых людей совершать справедливые высоконравственные альтруистические поступки, приверженных морально-этическим нормам общества.

4. Из результатов обработки математическим статистическим методом Н-критерием Краскела-Уоллиса можно сделать вывод о наличии статистически значимых различий по четырем шкалам, а именно: «Индекс агрессии», «Индекс враждебности», «Позитивная агрессивность», «Конфликтность». Более высокие баллы по данным шкалам у группы испытуемых, играющих в шутеры, свидетельствуют о том, что данную группы испытуемых можно охарактеризовать как готовых к внешнему проявлению негативных чувств и эмоций при наличии малейшего стимула, как чаще всего использующих вербальное выражение негативных эмоций посредством формы (в виде крика) или содержания (угрозы, оскорбления); снисходительно относящихся к морально-этическим ценностям общества; склонных к агрессивному устранению и разрушению препятствий; склонных испытывать негативные эмоции по отношению к другим людям.

5. Наибольший уровень агрессивности, враждебности и конфликтности продемонстрировала группа испытуемых, играющих в шутеры. Из результатов данного эмпирического исследования можно сделать вывод об особенностях агрессивного поведения игроков в различные жанры компьютерных игр:

А) Для игроков в шутеры: раздражение, вербальная агрессия, вспыльчивость, мстительность, нетерпимость к мнению других.

Б) Для игроков в РПГ: подозрительность, негативизм, напористость, неуступчивость.

В) Для игроков в стратегии: косвенная агрессия, раздражение, подозрительность, напористость, неуступчивость, бескомпромиссность.



### Список литературы:

1. Дмитриев, А. В. Насилие. Социально-политический анализ / А.В. Дмитриев, И.Ю. Залысин. - М.: Российская политическая энциклопедия, 2017. - 328 с.
2. Ильин, Е.П. Психология агрессивного поведения / Е.П. Ильин. - М.: Питер, 2014. - 157 с.
3. Кастронова, Эдвард Бегство в виртуальный мир / Эдвард Кастронова. - М.: Феникс, 2016. - 224 с.
4. Лоренц, Конрад Агрессия / Конрад Лоренц. - М.: Римис, 2017. - 707 с.
5. Мэй, Ролло Сила и невинность / Ролло Мэй. - М.: Вентаж, 2014. - 224 с.