

ОСОБЕННОСТИ ВЛИЯНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА АГРЕССИВНОСТЬ ЛИЧНОСТИ

Аннотация. В данной статье проводится краткий обзор понятия агрессивности личности, теоретических концептуальных моделей, описывающих феномен агрессии, а также особенности влияния компьютерных игр на агрессивность личности.

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

Summary. This article provides a brief overview of the concept of aggressiveness of personality, theoretical conceptual models describing the phenomenon of aggression, as well as the features of the influence of computer games on the aggressiveness of personality.

Keywords. Aggression, computer games, frustration, emotions.

Введение. Тематика агрессивности является актуальной в научно-исследовательских кругах с древних исторических времен. Еще древние философы исследовали данный феномен в своих трактатах. В XXI веке данная проблематика не перестает быть актуальной, а скорее наоборот, приобретает свою актуальность в контексте современных тенденций глобальных актов агрессии [1, с. 221].

Одной из особенностей нынешнего времени является прогрессирующая тенденция развития компьютерных технологий и вовлечение все большего количества людей в виртуальную реальность. В СМИ и различного рода

исследованиях отмечают, что корнем агрессивного поведения среди молодых людей является увлечение ими жестокими компьютерными играми.

Также следует отметить возросшую актуальность исследования компьютерной зависимости, которая имеет психопатологический эффект на личность играющего. Исследователи отмечают, что люди, имеющие зависимость от компьютерных игр неспособны к переключению внимания, переключаемости задач, а сконцентрированы только на игровой деятельности.

В современных научно-исследовательских работах нередко встречаются опасения исследователей относительно влияния компьютерных игр на эмоциональную и межличностную сферы жизнедеятельности. Наибольшее опасение в современном обществе вызывает гипотеза о прямом влиянии агрессивных сюжетов в компьютерной игре на формирование установок и агрессивного поведения играющего.

Формулировка цели статьи. Провести теоретический анализ научной литературы, в которой описаны исследования влияния компьютерных игр на агрессивность личности.

Основное изложение материала. В современных условиях развития общества все более актуальным становится отрасль исследования агрессивного поведения и способов совладания с ним. Данная актуальность обусловлена нарастающим напряжением в обществе и увеличением внешних условий, провоцирующих агрессивное поведение. Одним из таких внешних условий является современное экономическое развитие общества. Данные тенденции обуславливают возрастание случаев аутоагрессивного поведения, психосоматических расстройств, детерминированных подавлением агрессивных импульсов личности. Специалисты, изучающие данную тематику, утверждают о том, что излишняя агрессивность личности является деструктивным паттерном поведения, но в то же время подавление агрессивных импульсов не является приемлемой стратегией совладания с агрессией [2, с. 104].

В настоящее время развития психологической науки существует множество подходов и парадигм, описывающих закономерности развития и функционирования агрессивности личности.

Одной из наиболее распространенных моделей в понимании агрессивного поведения является фрустрационная модель агрессии. В процессе развития данной теории были противопоставлены тезисы, противоречащие доминирующей в тот момент модели влечений. Агрессия в контексте фрустрационной модели понимается как ситуативная реакция, а не эволюционный процесс, развивающийся как в онтогенезе, так и в филогенезе.

Основатели данного фрустрационного подхода Дж. Доллард и Н. Миллер в противовес модели влечений, описывали агрессивное поведение не как автоматическую реакцию организма на определенные стимулы, а как поведение, причиной которому является фрустрация какой-либо потребности, преодолевая которую личность старается достигнуть своей цели.

Фрустрация в данной модели является причиной и спусковым крючком для агрессивного поведения, нацеленного на устранение объекта фрустрации. Авторы данной теории утверждают, что внешнее проявление агрессии не является обязательным условием в данной модели, так как фрустрация является лишь предпосылкой, задатком для проявления агрессивного поведения. Исследователи пришли к выводу, что причиной агрессии всегда является фрустрация, однако наличие фрустрации необязательно означает будущее проявление агрессивного поведения [5, с. 113].

Альтернативными фрустрационной концепции являются разработки З. Фрейда и К. Лоренца, теория социального научения А. Бандуры, теория социального влияния Дж. Тедеси и т.д.

К. Лоренц в своих работах отмечал, что термин «агрессия» широко распространен и часто употребляется в обыденных ситуациях жизнедеятельности людей. По мнению данного ученого, в понимании простого народа, агрессией может быть как драка домашних животных, так и военные конфликты между странами. Подход К. Лоренца отличается своей

биологичностью, он считал, агрессия людей подобна агрессии животных и имеет природные причины. С точки зрения биологического подхода К. Лоренца агрессия является способом и необходимой последствием для выживания в среде других видов и внутривидовой конкуренции [4, с. 517].

Р. Ардри в своих работах указывал на то, что у человека существует генетическая предрасположенность к агрессивному деструктивному поведению, перед импульсами которого человек бессилён. Данное бессилие перед инстинктивной природой своего агрессивного поведения нередко приводит к социальным конфликтам.

Отдельно стоит отметить современную тенденцию развития научных исследований взаимосвязи и влияния компьютерных игр на агрессивность личности. В настоящее время активно проводятся исследования влияния частоты, продолжительности и жанров компьютерных игр на формирование агрессивных паттернов поведения. В современном обществе сформировалось множество мифов, относительно влияния компьютерных игр на жизнедеятельность человека. Наиболее распространённым и интересным для нашего исследования является миф о прямом влиянии компьютерных игр на повышения уровня агрессии личности.

В подтверждении данного мифа выступают ряд ученых, которые приводят в качестве аргументов собственные исследования, из которых следует вывод о наличии корреляционной связи между компьютерными играми и агрессивностью. Представителями данного подхода являются Д. Бака, Д. Томпсон и Д. Гроссман.

В противовес указанным выше исследователям выступают ученые с альтернативным научным изысканием. На основании своих научно-исследовательских работ они приходят к выводу и утверждают о том, что компьютерные игры могут лишь косвенно повлиять на уровень агрессии, но не напрямую. На возрастание агрессивного поведения геймера, в основном, могут повлиять условия внешней среды, особенности его эмоционально-волевой сферы, темперамента и черт характера. Представителями данного

подхода являются И.В. Бурлаков, А. Сакамото, Л. Ловелле, К. Андерсен и др. Более обширно и детально конфликт взглядов ученых, разрабатывающих проблематику влияния компьютерных игр на агрессивность личности, описаны в работах А. Е. Войкунского.

Особо стоит уделить внимание зарубежным исследователям данной проблематики, в частности азиатским ученым. В странах дальнего востока особо развита среда компьютерных игр, поэтому существует и множество исследований в данной сфере. Например, китайский исследователь Вей исследовал своих взрослых соотечественников, активно использующих компьютерные игры. Так, его исследования подтвердили гипотезу о наличии связи между компьютерными играми и агрессией личности. Результаты исследования свидетельствовали о том, что испытуемые, играющие в видеоигры, содержащие насилие, продемонстрировали больший уровень толерантности к насилию, меньший уровень эмпатийных способностей и более высокий уровень агрессивного поведения [3, с. 72].

Выводы.

1. В современных условиях развития общества все более актуальным становится отрасль исследования агрессивного поведения и способов совладания с ним. Данная актуальность обусловлена нарастающим напряжением в обществе и увеличением внешних условий, провоцирующих агрессивное поведение. Одним из таких внешних условий является современное экономическое развитие общества. Данные тенденции обуславливают возрастание случаев аутоагрессивного поведения, психосоматических расстройств, детерминированных подавлением агрессивных импульсов личности.

2. Основатели фрустрационного подхода Дж. Доллард и Н. Миллер в противовес модели влечений, описывали агрессивное поведение не как автоматическую реакцию организма на определенные стимулы, а как поведение, причиной которому является фрустрация какой-либо потребности, преодолевая которую личность старается достигнуть своей цели.

Альтернативными фрустрационной концепции являются разработки З. Фрейда и К. Лоренца, теория социального научения А. Бандуры, теория социального влияния Дж. Тедесци и т.д.

3. Ряд ученых, которые приводят в качестве аргументов собственные исследования, утверждают о наличии корреляционной связи между компьютерными играми и агрессивностью. Представителями данного подхода являются Д. Бака, Д. Томпсон и Д. Гроссман. В противовес указанным выше исследователям выступают ученые с альтернативным научным изысканием. На основании своих научно-исследовательских работ они приходят к выводу и утверждают о том, что компьютерные игры могут лишь косвенно повлиять на уровень агрессии, но не напрямую. На возрастание агрессивного поведения геймера, в основном, могут повлиять условия внешней среды, особенности его эмоционально-волевой сферы, темперамента и черт характера. Представителями данного подхода являются И.В. Бурлаков, А. Сакамото, Л. Ловелле, К. Андерсен и др.

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.: Винтаж, 2014. - 224 с.