

ОСОБЛИВОСТІ ПРОЯВУ АГРЕСІЇ У ПІДЛІТКІВ ІЗ НЕОБМЕЖЕНИМ ДОСТУПОМ ДО КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

FEATURES OF AGGRESSION IN ADOLESCENTS WITH UNLIMITED ACCESS TO COMPUTER GAMES

У статті здійснено аналіз щодо вивчення причин, які покладені в основу різноманітних форм агресивної поведінки підлітків та вимагають уваги задля розроблення заходів щодо їх профілактики. Зазначено, що сьогодні мережа Інтернет є глобальним джерелом інформації, але, використовуючи таке трактування, люди бачать тільки користь від мережі Інтернет, не замислюючись про негативні наслідки. Здійснені теоретичні розвідки дають змогу стверджувати, що, незважаючи на певні позитивні моменти, захоплення підлітків комп'ютерними іграми може мати й цілком реальні негативні наслідки, які можуть призводити до формування психологічної залежності. Доводиться, що захоплення комп'ютерними іграми може бути у формі адиктивної поведінки, групу ризику якої, насамперед, формують підлітки. Констатується, що сучасні дослідження, стосовно впливу комп'ютерних ігор формують неоднозначне враження щодо якості їхнього впливу. Стверджується, що в одних випадках комп'ютерні ігри показують позитивний вплив на особистісну сферу, а в інших – безпосередньо призводять до зростання агресії та ризику формування ігрової залежності, адже жорстокість та агресія є нормою поведінки в більшості комп'ютерних іграх, і саме тому через недостатнє формування захисних механізмів підлітки схильні переймати агресивні моделі поведінки. Резюмовано, що комп'ютерні ігри можна визнати одним із чинників, які впливають на агресивну поведінку підлітків. Рівень фізичної, вербальної та непрямой агресії підлітків, які грають у комп'ютерні ігри, що вихваляють війни та насильство, вищий за відповідні рівні у підлітків, які не проводять велику кількість часу у віртуальному ігровому світі. Резюмовано, що серед підлітків, які брали участь у дослідженні, переважає середній рівень агресивності, проте є невеликий відсоток випробовуваних із рівнем агресивності вище норми. І тому можемо зазначити як одну із рекомендацій задля подолання даного виду деструктивної поведінки психологу, який працює у загальноосвітньому закладі необ-

хідність застосування спеціальних психологічних методів та прийомів щодо усунення та профілактики агресії у підлітків.

Ключові слова: психіка, види агресії, поведінка, підлітковий вік, комп'ютерні ігри, віртуальний світ.

The article analyzes the causes underlying various forms of aggressive behavior in adolescents, emphasizing the need for preventive measures. It notes that while the Internet is a global source of information, many see only its benefits, ignoring the potential negative consequences. Theoretical research suggests that, despite certain positive aspects, adolescents' fascination with computer games can lead to real negative outcomes, including psychological dependence. It is argued that the passion for computer games may manifest as addictive behavior, with adolescents forming the primary risk group. Modern studies on the impact of computer games provide mixed impressions regarding their quality of influence. Some studies indicate a positive effect on personal development, while others highlight an increase in aggression and the risk of gaming addiction. This is because violence and aggression are normalized in most computer games, making adolescents, with their underdeveloped protective mechanisms, more prone to adopting aggressive behavior models. The study concludes that computer games can be considered one of the factors influencing adolescents' aggressive behavior. Physical, verbal, and indirect aggression levels in adolescents who play games glorifying war and violence are higher compared to their peers who do not spend much time in the virtual gaming world. It is also observed that most adolescents participating in the study exhibit moderate aggression levels, though a small percentage demonstrate aggression levels above the norm. Therefore, one recommendation for addressing this type of destructive behavior is for psychologists working in general education institutions to apply special psychological methods and techniques aimed at eliminating and preventing aggression in adolescents.

Key words: psyche, types of aggression, behavior, adolescence, computer games, virtual world.

УДК 159. 964.21/22
DOI <https://doi.org/10.32782/2663-5208.2024.67.7>

Мельник О.А.

д.психол.н., с.н.с.,
доцент кафедри загальної психології
факультету психології
Київський національний університет
імені Тараса Шевченка

Кучер М.В.

студентка магістратури за
спеціальністю 053 – Психологія
Київський національний університет
імені Тараса Шевченка

Постановка проблеми. Стрімкий процес інтенсивної інформатизації став невід'ємною частиною сучасного життя людей і підлітків зокрема. Сучасні комп'ютерні технології з їхніми безмежними комунікативними, інформаційними, розважальними можливостями, з одного боку, являють собою потужний засіб інтелектуального розвитку дитини, з іншого – слугують засобом руйнування особистості, замінюючи світ реальних відносин та дій дитини комп'ютерними моделями, блокуючи самостійність та свободу вибору, формуючи залежність від ігри. Високий ступінь реалістичності, чудова графіка та звуковий супровід сучасних комп'ютерних

ігор практично повністю занурюють підлітка у простір гри, створюючи ілюзію повної присутності у віртуальному світі.

Сьогодні у психологічній науці накопичений великий обсяг теоретико-емпіричного наукового матеріалу, присвяченого проблемам підліткового віку [1; 2; 8; 12; 14; 17; 18; 22; 25]. Підлітковий вік є першим перехідним періодом від дитинства до дорослості. У цей період відбуваються якісні зміни в емоційній та інтелектуальній сферах підлітка, спостерігається стрімкий фізичний розвиток. Такі зміни породжують новий рівень самосвідомості, потреби у самоствердженні та самовираженні.

Індивідуальність підлітка формується під впливом навколишнього середовища. Поєднання несприятливих біологічних, психологічних, сімейних та інших соціально-психологічних чинників спотворює нормальний перебіг становлення особистості та способу життя підлітка, породжуючи агресивність у його поведінці.

Показники підліткової залученості у відеоігри і залежності від них постійно зростають. Дослідження Common Sense Media, опубліковане в березні 2022 р., показало, що в 2021 р. підлітки витрачали в середньому 1 годину 46 хвилин на ігри на комп'ютері, мобільному пристрої чи консолі. Переважну більшість геймерів становлять хлопчики, які щодня грають у відеоігри в середньому 2 години 19 хвилин. Можемо припустити, що на пристрасть до віртуального світу у дітей можуть впливати такі чинники, як труднощі або брак спілкування з однолітками, дефіцит уваги з боку батьків, невпевненість у своїх силах, які накладаються на нестабільне гормональне тло підлітка. Підліток намагається втекти із цього реального світу в інший, вигаданий. І чим більше часу він проводить у віртуальному світі, тим йому стає дедалі важче знаходити спільну мову з іншими людьми. В окремих випадках спостерігаються стрімка деградація і дезадаптація особистості, недорозвиненість морально-етичних уявлень, підвищена сугестивність і наслідування без критичного осмислення.

Згідно з дослідженнями, що проводила провідний науковий співробітник, фахівець з означеної проблематики Н.М. Бугайова, ігри не змінюють внутрішній світ людини, але вони здатні більш виразно змалювати ті схильності й психологічні комплекси, які накопичилися в її душі, що найчастіше виливаються в прояви агресії і вандалізму [3–5, Бугайова]. Подібна ситуація найчастіше зустрічається саме в підлітковому середовищі, оскільки для представників цієї вікової групи характерною психологічною рисою можна визнати емоційну лабільність, але при цьому вони ще не сформували захисні механізми, які б дали змогу екологічно «гасити» негативні емоції. У науковій літературі ми зустрічаємо думки вчених психологів та педагогів, які зазначають, що підлітки, які захоплюються комп'ютерними іграми, стають дратівливішими, агресивнішими, байдужими до навчання, у них розвиваються негативні якості [5; 14–16; 19; 21; 23; 26].

Сьогодні питання щодо захопленості комп'ютерними іграми постає в іншому ракурсі. Ігрова комп'ютерна залежність є новою формою залежності, яка якісно відрізняється від інших форм залежностей виходом на безмежні можливості віртуального світу, механізмами формування, а також особливостями перебігу на різних етапах вікового розвитку.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

У психології під агресією розуміють різновиди поведінки, які можуть завдати як фізичної, так і психологічної шкоди собі або іншим об'єктам оточення, але власне в дослідницькому плані увага звертається насамперед на інші її конотації. Один їх ряд включає такі значення агресії, як загроза, залякування, намір образити, ворожість, ненависть, відплата, жорстокість, насильство, заподіяння шкоди будь-якому або чому-небудь. Йдеться, зокрема, про насильницьке порушення прав іншої особи та/або образливі дії по відношенню до неї, тому поняття агресії і насильства вживаються як взаємозамінні [2; 17].

Інша низка конотацій, навпаки, пов'язує агресію з наполегливістю, напористістю, злістю, рішучістю, мужністю, сміливістю, хоробрістю, відвагою, амбіціями, справедливим обуренням, опором до домінування інших людей, силою волі, самоствердженням. Ця лінія чітко виявляється в руслі гуманістичної психології. Зазначається, що «...жорстока поведінка є характеристикою агресії, типовою для нерозвинених, невротичних або незрілих людей, але з переходом до особистої зрілості й свободи характер цієї агресії змінюється в бік реактивного або справедливого обурення, здорової самоповаги, опору експлуатації і домінування, прагнення до справедливості тощо». У цьому контексті можна говорити про «здорову» агресивність, оскільки вона приймає форму сили волі й самоствердження [17].

Агресія як самоствердження, на думку Е. Фромма, відіграє творчу роль, оскільки важливою якістю індивідуального розвитку є здатність долати перешкоди, що протидіють особистісному зростанню. Агресія у формі самоствердження підвищує здатність людини досягати мети, але не містить у собі потребу придушувати інших людей, не передбачає насильство [9].

Очевидно, що формально значення агресії, у яких акцент робиться на насильстві й заподіянні шкоди іншій людині, і значення, у яких агресія розглядається в контексті волі, самоствердження, відстоювання своєї гідності, особистісного зростання, недостатньо узгоджуються між собою. Фундаментальним є питання про те, чи позначає одне й те ж поняття агресії різні психічні явища або, навпаки, у однієї та іншої агресії є загальні психологічні корені.

Уважається, що природа агресії носить гетерогенний характер. У зв'язку із цим виділяється безліч її якостей. Наприклад, агресію можна розуміти як специфічну форму активності: дію, поведінку, вплив, наступ, атаку, напад, опір домінуванню, подолання перешкод. Агресію також можна трактувати як специфічний психічний стан, особливість ставлення до людей, властивість особистості

або темпераменту. Таким чином, у тому або в іншому категоріальному контексті в агресії виділяються різні боки, грані, нюанси, виявляється багатопорядковість та багатовимірність [5; 8–11; 22].

У нашому дослідженні ми обмежилися аналізом поняття агресії, по-перше, як форми поведінки (агресивна поведінка) і, по-друге, як особливості особистості (агресивність особистості).

Агресивна поведінка – це, перш за все, зовні виражена дія, спрямована проти іншої людини. Зазвичай така поведінка носить короткочасний характер і змінюється залежно від особливостей ситуації або зміни однієї ситуації на іншу [4; 5].

Агресивну поведінку описують у вигляді: а) дії як такої (наступ, атака, напад); б) дії проти певного об'єкта, у т. ч. людини, що стає жертвою агресії;

в) дії з урахуванням ситуації – її специфіки, що сприяє агресивній атаці або провокує її.

Розкриваючи базові особливості агресивної поведінки, дослідники відзначають, що вона спрямована на заподіяння шкоди об'єктам або шкоди живій істоті, яка прагне уникати подібного із собою поводження [4; 5; 21; 22]. Об'єкт агресивної поведінки і його витоки визначаються відповідно до ситуації. Наприклад, у широко відомій теорії агресивної поведінки фрустрація як джерело агресії розглядається як зовнішній, а не внутрішній чинник. Агресивна поведінка не ототожнюється з емоцією, мотивом або установкою, хоча вони можуть впливати на прояви агресії [18].

Інформативною є інформація щодо різновидів агресії у напрямках поведінкової та когнітивної психології. За функціональними проявами розрізняють ворожу (емоційну) й інструментальну агресію.

Мета ворожої агресії полягає у заподіянні страждань, зла або шкоди іншій людині. В інструментальній агресії вищезазначене не є самоціллю, а слугує побічним результатом досягнення інших цілей і задоволення інших інтересів [3].

Розрізняють агресію, зумовлену подразником і зумовлену спонуканням, реактивну й проактивну, імпульсивну й навмисну, реактивну (емоційну) та інструментальну [18].

Отже, агресивну поведінку можна розуміти, з одного боку, як форму поведінки, котра спрямована на заподіяння шкоди іншій людині, а з іншого – як форму поведінки, що спрямована на подолання перешкод без наміру нашкодити. Своїм підґрунтям цей поділ має кілька різних критеріїв, зокрема «шкода – користь», «шкідливість – необхідність», «насильство – відсутність насильства» тощо.

Розвиток інформаційно-комунікаційних технологій наприкінці ХХ – початку ХХІ ст. формує

в Україні інформаційне суспільство, передбачаючи пошук нових засобів трансляції соціокультурного досвіду, адекватного пояснення сучасних процесів, їх можливої прогностики. Чинник глобалізації, інтенсивність впливу засобів масової комунікації змінили комунікативну поведінку аудиторії, що гранично актуалізує проблему розвитку суб'єктності в житті сучасного суспільства, адже можливість його поступального розвитку, зокрема, залежить від урахування значимих інтересів усіх соціальних груп, наскільки успішно й позитивно вирішено на цій основі соціальні суперечності. У зв'язку із цим гранично актуальною постає проблема психологічного впливу Інтернету на формування і розвиток соціуму [2].

Основним глобальним джерелом отримання інформації є мережа Інтернет. При цьому Інтернет, як і будь-який інформаційний засіб, може використовуватися як на благо, так і на шкоду людству. Більшість людей бачить тільки користь від мережі Інтернет, не замислюючись про негативні наслідки. Адже інформаційний потенціал Інтернету може застосовуватися не тільки для поширення позитивних ідей, а й для пропаганди суспільно небезпечних домок, поглядів, упереджень, переконань, несанкціонованого використання персональних даних [19].

Захоплення комп'ютерними іграми як формою адиктивної поведінки фіксується у людей різних вікових груп. При цьому, як зазначає більшість учених, особливу групу ризику становлять підлітки. Підлітковий вік – це найскладніший з усіх етапів особистісного становлення тому, що головний зміст цього віку становить його перехід від дитинства до дорослого життя. Усі боки розвитку піддаються якісній перебудові, виникають і формуються новоутворення, закладаються основи свідомої поведінки, формуються соціальні установки. Цей процес перетворення і визначає всі основні особливості особистості дітей підліткового віку [13]. Процес статевого дозрівання, кардинальна перебудова всіх фізіологічних систем організму, слабке усвідомлення підлітком його причин і наслідків, підвищення рівня збудливості й тривожності, зниження або нестійкості самооцінки, постійні конфлікти з оточуючими, перш за все з дорослими, – ці та інші чинники призводять до виникнення підліткової кризи [20]. Зміст цієї кризи визначається типовими підлітковими реакціями, які проявляються в поведінці. До них відносяться: реакція емансипації, реакція групування з однолітками, реакція захоплення (хобі) [17].

Сфера хобі або захоплення є специфічною особливістю життя дитини підліткового віку. Зокрема, комп'ютерна гра, як комп'ютерна програма слугує організатором ігрового процесу, є видом зв'язку з партнерами по грі,

або сама може виступати як партнер [3]. Комп'ютерні ігри, також як і інші підліткові захоплення, виконують у житті підлітка цілком певні соціально-психологічні функції. Вони допомагають проявити себе як особистість, сприяють самореалізації і самоствердженню у групі (функція самоактуалізації), допомагають пристосуватися до нових соціальних умов (адаптаційна функція), збуджують пізнавальні інтереси, розширюють світогляд, навчають, розвивають цілий спектр здібностей, можуть допомагати пізнавати навколишній світ (виховна функція), створюють позитивний настрій (емоційна функція), надають можливість для спілкування як між учасниками-однолітками, так і між представниками різних поколінь (комунікативна функція), дають змогу змінювати психоемоційне самопочуття, ставлення до оточуючих, а також до самого себе (психотерапевтична функція) [4].

Окремі дослідження показують, що комп'ютерні ігри позитивно впливають на особистісну сферу підлітків. Ігри в жанрі «екшн» сприяють кращому розподілу уваги, розвивають здібності до зосередження і просторового мислення; стратегічні рольові ігри забезпечують високі результати у вирішенні логічних завдань; діти, які грають у рольові та пригодницькі комп'ютерні ігри, частіше використовують уяву для того, щоб подумки перенестися в сюжет гри й продумати мотивацію персонажа, його поведінку, що розвиває їхню креативність [27]. Можна сказати, що ігри створюють для підлітків «зону найближчого розвитку», яка поєднує у собі оптимальний баланс між труднощами завдань і пов'язаною з нею фрустрацією та переживаннями успіху й завершеності. Комп'ютерні ігри можна визнати ідеальним тренувальним майданчиком, оскільки вони прищеплюють розуміння покрокового розвитку своїх здібностей. Оскільки гравці винагороджуються за кожне вирішене завдання, вони вчаться сприймати поступове навчання і зростаючі досягнення. А отже, мотивація, сформована у грі, може реалізовуватися і в реальному житті підлітка [16].

Незважаючи на певні позитивні моменти, захоплення підлітків комп'ютерними іграми може мати й цілком реальні негативні наслідки, які можуть призводити до формування психологічної залежності. Фахівець у сфері досліджень залежностей Кімберлі Янг визначає комп'ютерну залежність як багатовимірне явище, яке включає відхід у віртуальну реальність і поряд із цим пошук нового, прагнення до постійної стимуляції почуттів, задоволення відчутти себе віртуозом під час використання комп'ютера. За наявності залежності від відеоігор підліток поступово віддаляється від родичів і друзів, залишаючи пріоритет за віртуальним проведенням часу. При цьому користувач

може приховувати від оточуючих, скільки часу він проводить в іграх.

Для різних типів комп'ютерної залежності є характерний набір симптомів: психологічних та фізичних. Так, до психологічних симптомів відносять:

- чудовий настрій і відмінне самопочуття під час перебування за комп'ютером;
- неможливість перерви або припинення гри;
- збільшення кількості часу, проведеного за комп'ютерними іграми;
- нехтування родиною і ігнорування реальних друзів, соціальну ізоляцію;
- відчуття спустошеності, суму, знаходження у пригніченому настрої, роздратування, перебуваючи не за комп'ютером;
- обман оточуючих про свою діяльність;
- проблеми з навчанням та освітою;
- багатоденне проведення часу за комп'ютером;
- спалахи агресії на зауваження інших із приводу ігроманії [3].

Фізичними симптомами є:

- тунельне ураження нервових стовбурів руки, пов'язане з тривалим перенапруженням м'язів;
- подразнення очей;
- часті мігрені;
- болі в спині, порушення постави;
- порушення режиму харчування і сну;
- нехтування гігієною [3].

Зв'язок між насильницькими відеоіграми та підлітковою агресією викликає неабиякий інтерес психологів. Зокрема, на основі моделі загальної агресії (GAM) Крег Андерсон та Бред Бушман, яка передбачає, що агресивна поведінка є вивченою та засвоюється через спостереження, припустили, що насильницькі відеоігри є передуючою змінною поведінки [28].

Наслідками надмірного захоплення комп'ютерними іграми у неповнолітніх підлітків можна зазначити три групи наслідків: 1) наслідки на психофізіологічному рівні; 2) наслідки на психологічному рівні; 3) наслідки на соціально-психологічному рівні [14].

При цьому переважне значення психологи надають соціально-психологічним аспектам, які реалізуються в процесі спілкування і взаємодії підлітків з оточуючими. Тривале перебування за комп'ютером часто провокує конфлікти підлітків із батьками й рідними. Можливий шантаж у відповідь на заборони, який може проявлятися в погрозах піти з дому, покінчити життя самогубством, помститися за відмову в отриманні бажаного [14].

Формування комп'ютерної залежності як поетапний процес включає чотири стадії:

Перша стадія легкої захопленості, на якій відбувається первинна адаптація до нового виду діяльності.

Друга стадія захопленості (період різкого зростання, швидкого формування залежності).

Третя стадія залежності характеризується проявом максимальної кількості психологічних і фізичних симптомів комп'ютерної залежності.

Четверта стадія прихильності (сила залежності на певний проміжок часу залишається стійкою, а потім іде на спад і знову фіксується на певному рівні, залишаючись стійкою протягом тривалого часу) [14].

Підлітковий вік – це вік пошуків, інтенсивного становлення особистості, формування її моральних і морально-вольових якостей, світогляду. Тому так важливо у цей період звернути увагу на чинники, що мають сильний вплив на етичні норми поведінки підлітка. До таких чинників належать виховання, соціальне оточення дитини і рід її занять. Сприятливі умови формування особистості підлітка сприяють позитивному розвитку морально-етичних якостей, а негативні – руйнують їх [8; 13].

Достатньо схильними до ігрової залежності є підлітки, особливо хлопчики. На пристрасть до віртуального світу у дітей можуть впливати такі чинники, як труднощі або брак спілкування з однолітками, дефіцит уваги з боку батьків, невпевненість у своїх силах, які накладаються на нестабільне гормональне тло підлітка. Підліток намагається втекти із цього реального світу в інший, вигаданий. Підлітку стає важче знаходити спільну мову з іншими людьми, спостерігаються певна деградація і дезадаптація особистості, недорозвиненість морально-етичних уявлень [26].

Віртуальний світ, у який занурюються підлітки, вибираючи ігри, котрі сповнені агресивністю, насильством, вбивством і жорстокістю, є небезпечним для психічного розвитку. Тому, дозволяючи дітям грати в комп'ютерні ігри, необхідно розуміти, куди приведе цей віртуальний світ: чи стане він школою агресії, чи буде школою гуманістичного ставлення до світу.

Якщо звернути увагу на тематику наявних на ринку відеоігор, то можна побачити, що більшість із них має військовий, кримінальний, фантастичний (із героями-мутантами, зомбі) і спортивний (часто пов'язаний з агресивним підтекстом) сюжети.

Звісно, такі ігри погано впливають на психічні прояви підлітків, зокрема це характеризується емоційною нестійкістю та різкими коливаннями настрою. Жорстокість і агресія в більшості комп'ютерних ігор є нормою поведінки. А підлітки часто ототожнюють себе з ігровими персонажами, зокрема жорстоких ігор. Психіці підлітка властиві реакція імітації, наслідування зовнішніх ознак дорослості, копіювання поведінки. Тому в реальному світі вони прагнуть виглядати такими ж «крутими», як

і в грі. До того ж дітям підліткового віку притаманні бажання піднятися над іншими, випробувати нові відчуття, прагнення до пригод, ризикованих дій, так званий «домінант романтики» [19].

Підлітки можуть зробити хибний висновок про те, що агресивні дії, які демонструють у комп'ютерних іграх, є прийнятним засобом досягнення життєвих цілей і засобом розв'язання конфліктів. Поступово в їхній свідомості стирається межа між віртуальним і реальним світом, між добром і злом. Тому можуть з'явитися прагнення до руйнування, схильність до асоціальної поведінки, до вчинення злочинів. Жорстокі ігри, в яких людина «вбиває» об'єкт своєї неприязні, допомагають подолати психологічний бар'єр на шляху вбивства в реальному житті [3–5; 17; 20; 22].

На це вказує військовий психолог Дейв Гроссман, проводячи аналогію між тренажерами для стрільби у вигляді людських постатей, що привчають професійних військових до вбивства, та жорстокими комп'ютерними іграми, які сприяють подоланню в підлітків біологічного бар'єру до скоєння вбивств, притаманного здоровим людям. Д. Гроссман вважає, що комп'ютерні ігри прищеплюють підліткам «смак і навичку до вбивства». Як доказ він наводить приклади з щотижневих новин США, де школярі зі страхітливою постійністю холоднокрівно розстрілюють своїх однокласників, учителів і просто людей, які колись їх розсердили [29].

Звичайно, неправильно говорити, що комп'ютерні ігри всіх без винятку підлітків роблять потенційними маніяками-вбивцями. Свій вплив може здійснити підлітковий егоцентризм, пов'язаний з особливостями інтелекту дітей підліткового віку та їхньою афективною сферою. У підлітків часто виникає ілюзія, що не тільки він сам, а й інші люди невпинно оцінюють його поведінку. Це так званий феномен «уявної аудиторії». Підлітки безпідставно сприймають багато обставин як такі, що їм загрожують, заздалегідь налаштовані на негативне сприйняття себе з боку оточуючих, не розцінюють власну агресію як ворожу поведінку. Психологічна напруженість, яка супроводжує формування особистості підлітка, значною мірою залежить також і від його соціального оточення, від духовної атмосфери суспільства, у якому він живе [13].

Проте не можна заперечувати цілковито той факт, що надмірна захопленість жорстокими іграми у віртуальній реальності може чинити негативний вплив на ще нестійку, незрілу психіку підлітка, якій і без того властива нервозність, роблячи його ще більш агресивним і драгтивним. А якщо до початку ігрової практики підліток володів такими особистими якостями, як надмірна образливість і самолюбство, зни-

жений поріг фрустрації, негативізм, то в поєднанні з ними жорстокі ігри можуть породити великі негативні наслідки, зокрема «підштовхнути» до скоєння злочину [2; 4; 15].

Ігри із сюжетами війн, катастроф, втечами від зомбі, в які грають підлітки, впливають на їхню свідомість, творення картини світу взагалі і можуть призвести до розвитку в них культу насильства, виникнення різних фобій, порушення сну, неврозів. Особисті негативні якості підлітка, вироблені в процесі ігрової практики, зумовлюють його готовність до агресії та жорстокості, що можуть проявитися за наявності відповідних сприятливих для цього умов обставин, які виступають каталізаторами [3; 4].

Постановка завдання. Із метою виявлення прояву агресії у підлітків із необмеженим доступом до комп'ютерних ігор нами було проведено дослідження.

Емпіричне дослідження проводилася на базі ЗОШ. У дослідженні взяли участь підлітки 15–16 років (9-й клас) у кількості 20 осіб: 9 хлопчиків та 11 дівчаток. Вихідна діагностика спрямована на отримання інформації про учнів у рамках проблеми агресивної поведінки, вона дає картину їх фактичного стану розвитку, рівень прояву агресивності й компонентів його структури.

Результати дослідження. Для виявлення прояву агресії у підлітків із необмеженим доступом до комп'ютерних ігор були використані такі **методики**: 1. Тест агресивності (опитувальник Л. Почебут). 2. Методика

вивчення схильності особистості до агресивної поведінки А. Басса та А. Даркі (адаптація О. Осницького). 3. Методика Т. Такера для визначення рівня ставлення до комп'ютерних ігор.

У процесі емпіричного дослідження проблем прояву агресії в підлітковому віці були отримані кількісні та якісні показники.

Результати дослідження підліткової агресивності за тестом агресивності (опитувальник Л. Почебут) представимо в табл. 1.

Отримані результати свідчать, що у 3 (15%) підлітків виявлено завищений загальний рівень агресивності – Климентій Н., Лілія С. і Роман Я. У решти 17 (85%) підлітків загальний рівень агресивності в нормі.

За окремими шкалами у 20 (100%) підлітків був виявлений завищений рівень. У деяких випробовуваних – бал був завищений за кількома шкалами, зокрема завищена шкала вербальної агресії – 11 підлітків – (55%) – Єлизавета М., Зарина Г., Рената С., Марія Ц., Маргарита А., Вероніка К., Олена Л., Катерина Ю., Єлизавета Н., Лілія С. і Роман Я.

Завищена шкала предметної агресії – 7 підлітків – (35%) – Артем В., Павло К., Федір Б., Максим К., Михайло Д., Андрій П. та Роман Я.

Завищена шкала фізичної агресії – 9 підлітків (45%) – Артем В., Павло К., Федір Б., Максим К., Михайло Д., Андрій П., Дар'я О., Олександр П. та Климентій Н.

Завищена шкала емоційної агресії – 3 підлітків (15%) – Климентій Н., Лілія С. і Роман Я.

Таблиця 1

Результати дослідження рівня агресивності підлітків

№ п / п	Ім'я випробовуваного	Загальний рівень агресивності	Підвищений рівень за шкалою
1	Єлизавета М.	норма	ВА, СА
2	Артем В.	норма	ПА, ФА
3	Зарина Г.	норма	ВА
4	Рената С.	норма	ВА, СА
5	Марія Ц.	норма	ВА
6	Павло К.	норма	ПА, ФА
7	Климентій Н.	завищений	ЕА
8	Федір Б.	норма	ПА, ФА
9	Максим К.	норма	ПА, ФА
10	Маргарита А.	норма	ВА
11	Вероніка К.	норма	ВА
12.	Олена Л.	норма	ВА
13	Катерина Ю.	норма	ВА
14	Михайло Д.	норма	ПА, ФА
15	Андрій П.	норма	ПА, ФА
16	Дарина О.	норма	ФА
17	Єлизавета Н.	норма	ВА
18	Лілія С.	завищений	ВА, ЕА
19	Олександр П.	норма	ФА
20	Роман Я.	завищений	ВА, ПА, ЕА

Завищена шкала самоагресії – 2 підлітків (10%) – Єлизавета М. і Рената С.

Під час оброблення результатів виявилося, що у дівчаток значно переважає завищений рівень вербальної агресії (людина вербально висловлює своє агресивне ставлення до іншої людини, використовує словесні образи), у хлопців – фізична (людина висловлює свою агресію по відношенню до іншої людини із застосуванням фізичної сили).

Презентовані результати показують, що в середньому Індекс агресивності у більшості випробовуваних, як у дівчаток, так і у хлопців підліткового віку, знаходиться в нормі. Проте агресивність нижче норми спостерігається у 3 випробовуваних. У такої ж кількості було виявлено перевищення норми.

За результатами можна сказати, що низький показник індексу ворожості спостерігається тільки у однієї дівчинки, більшості випробовуваним властива норма, 27% дівчаток, і 44% хлопців мають показники ворожості вище норми.

Наступний етап нашого дослідження був присвячений виявленню найбільш популярного виду діяльності серед підлітків.

Згідно з отриманими результатами дослідження, серед популярних видів діяльності найбільше переважає гра в комп'ютерні ігри – 55%, на другому місці – прогулянки з друзями – 20%. Далі йдуть такі види діяльності: слухаю музику – 10%, читаю – 5%, відвітую клуби, дискотеки – 5%, дивлюся TV, DVD – 5%.

Таким чином, отримані результати свідчать про те, що серед підлітків, які брали участь у дослідженні, переважає середній рівень

Таблиця 2

Індекс агресивності за методикою Басса – Дарки

Показник	Нижче норми	Норма	Вище норми
Кількість випробовуваних дівчаток	2 (18%)	8 (73%)	1 (9%)
Кількість випробовуваних хлопців	1 (11%)	6 (67%)	2 (22%)

Таблиця 3

Індекс ворожості за методикою Басса – Дарки

Показник	Нижче норми	Норма	Вище норми
Кількість випробовуваних дівчаток	1 (9%)	7 (64%)	3 (27%)
Кількість випробовуваних хлопців	0 (0%)	5 (56%)	4 (44%)

Таблиця 4

Результати рівня ставлення до комп'ютерних ігор

Випробовуваний	Прогулянки з друзями	Гра в комп'ютерні ігри	Слухаю музику	Читаю	Відвітую клуби, дискотеки	Дивлюся TV, DVD
Єлизавета М.	+	+				
Артем В.						
Зарина Г.		+	+			
Рената С.				+		
Марія Ц.	+	+	+			
Павло К.		+			+	+
Марія Я.		+				
Климентій Н.						
Федір Б.		+	+			
Максим К.	+	+				
Маргарита А.		+				
Вероніка К.	+					
Олена Л.		+				
Катерина Ю.		+				
Михайло Д.		+			+	
Андрій П.		+				+
Дарина О.		+				
Єлизавета Н.	+					
Лілія С.		+			+	
Олександр П.						+
Роман Я.					+	

агресивності, проте є невеликий відсоток випробовуваних із рівнем агресивності вище норми. І тому можемо зазначити як одну із рекомендацій задля подолання даного виду деструктивної поведінки психологу, який працює у загальноосвітньому закладі, необхідність застосування спеціальних психологічних методів та прийомів щодо усунення та профілактики агресії у підлітків.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Астремська І.В., Шелешей О.Г. Розвиток емоційної компетенції дітей старшого дошкільного віку. *Габітус*. 2021. № 31. С. 172–177.
2. Ботьот Т.Ю. Психічні та поведінкові розлади в осіб молодого віку з комп'ютерною залежністю (клініка, корекція та профілактика) : автореф. дис. ... канд. мед. наук. Київ, 2005. 37 с.
3. Бугайова Н.М. Ризики сучасних комп'ютерних технологій: ігрова залежність. *Інформаційні технології в наукових дослідженнях і навчальному процесі* : матеріали II міжнародної конференції. Луганськ, 2006. С. 68–73.
4. Бугайова Н.М. Сучасний інформаційний простір і проблеми безпеки. *Інформаційні технології і безпека. Проблеми наукового і правового забезпечення кібербезпеки в сучасному світі* : матеріали міжнародної наукової конференції. Київ, 2011. С. 143–138.
5. Бугайова Н.М. Агресивний психологічний вплив на особистість у кіберпросторі. *Актуальні проблеми психології*. 2017. Т. 9. Вип. 10. С. 25–34.
6. Будіянський М.Ф. Структура та стадії формування психологічної залежності молоді від комп'ютерних ігор. *Науково-практичний журнал Південного наукового Центру АПН України*. 2009. № 9. С. 7–9.
7. Вайнола Р.Х. Технологізація соціально-педагогічної роботи: теорія та практика. Київ : НПУ імені М.П. Драгоманова, 2008. 134 с.
8. Власова О.І. Вікові особливості інформальної соціалізації особистості : монографія. Дніпро : Середняк Т.К., 2019. 412 с.
9. Іваненко Б.Б. Психологія здоров'я: психічна саморегуляція : навчальний посібник. Київ : Слово, 2020. 135 с.
10. Коваленко А.Б. Психологія міжособистісного взаєморозуміння : підручник. Київ : КНУ імені Т. Шевченка, 2010. 208 с.
11. Крупельницька Л. Метатеоретичне мислення психотерапевта: сутність та функції. *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Психологія*. 2018. Т. 1. № 8. С. 33–37.
12. Кузікова С.Б. Теорія і практика вікової психококорекції. Київ : Університетська книга, 2019. 384 с.
13. Кутіщенко В.П. Вікова та педагогічна психологія. 2-е вид. Київ : Центр учбової літератури, 2020. 128 с.
14. Діти в Інтернеті: як навчити безпеці у віртуальному світі : посібник для батьків / І.В. Литовченко та ін. Київ : Аванпост-прим, 2010. 48 с.
15. Лукашук Д.Д. Соціальна робота з особами, які мають ігрову залежність. *Досвід та тенденції розвитку суспільства в Україні: глобальний, національ-*

ний та регіональний аспекти : матеріали XI Міжнародної науково-практичної конференції. 2018. С. 56–60.

16. Перепилиця А. Проблема комп'ютерних ігор як альтернатива реальності. *Актуальні проблеми психології: методологія і теорія психології*. 2019. № 4. С. 264–278.

17. Пихтіна Н.П., Яковець Н.І. Педагогічна профілактика адиктивної поведінки учнів : навчальний посібник. Ніжин : Ніжин. пед. ун-т ім. М. Гоголя, 2003. 116 с.

18. Рень Л., Левенок М. Дослідження стану схильності до комп'ютерної адикції серед дітей та підлітків. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету імені Т.Г. Шевченка*. 2012. Вип. 96. С. 177–180.

19. Сергєєва Н.В. Соціально-педагогічні умови профілактики комп'ютерної адикції підлітків : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.05. Київ, 2010. 19 с.

20. Сергєєнкова О.П., Столярчук О.А., Коханова О.П., Пасєка О.В. Вікова психологія : навчальний посібник. Київ : Центр учбової літератури, 2012. 376 с.

21. Поширеність ігрової залежності серед підлітків та молоді України та її вплив на психічне здоров'я цього контингенту населення / С. І. Табачников та ін. *Архів психіатрії*. 2014. № 3(78). С. 111–114.

22. Теоретико-методологічні засади психологічної корекції особистості соціально дезадаптованих неповнолітніх : монографія / за ред. Н.Ю. Максимової. Кіровоград : Імекс-ЛТД, 2012. 258 с.

23. Турецька Х.І. Особливості особистісної ідентичності користувачів Інтернету як чинник Інтернет-адикції. *Проблеми сучасної психології*. 2010. Вип. 10. С. 750–761.

24. Уркаєв В.С., Плєскач Б.В. Модифікація опитувальника К. Янг для діагностики онлайн-ігор із матеріальними витратами. *Актуальні проблеми психології*. 2020. Т. 3. Вип. 16. С. 190–210.

25. Уркаєв В.С. Порушення самоактуалізації юнаків як один із ризиків формування ігрової адиктивної поведінки. *Проблеми девіантної поведінки: історія, теорія, практика* : матеріали конф., м. Київ, 27–28 вересня 2019 р. Київ, 2019. С. 163–168.

26. Федоров А.В. Школярі та комп'ютерні ігри з «екранним насильством». *Педагогіка*. 2004. № 6. С. 45–49.

27. Щербина В. Сітьова кіберкомунікація як соціальний феномен. *Соціологія: теорія, методи, маркетинг*. 2002. № 1. С. 109–116.

28. Anderson, C.A., & Carnagey, N.L. (2014). The role of theory in the study of media violence: The general aggression model. In D. A. Gentile (Ed.), *Media violence and children: A complete guide for parents and professionals*. P. 103–133.

29. Aasved M. *The sociology of gambling*. Springfield: Charles C Thomas Publisher, 2003. 120 p.

30. Zitzow D. Comparative study of problematic gambling behaviors between american indian and non-indian adolescents with in and near a Northern Plains reservation. American indian and Alaska native mental health research : journal of the National center. 1996. Vol. 7, No. 2. P. 27–41.