

Вплив віртуального світу на розвиток агресивності підлітків

Чекстере Оксана Юрївна

канд. психол. наук

старший науковий співробітник

Інституту психології

імені Г.С.Костюка

НАПН України

Сучасне суспільство потребує відносин нового типу між людьми, які будуть побудовані на взаємоповазі, розумінні та довірі. Вже у шкільному віці дитина повинна уміти узгоджувати свої дії з партнерами по спільній діяльності, відчувати межі припустимої активності та дистанції, самостійно встановлювати та підтримувати ділові та особисті контакти з однолітками та дорослими, приймати думку та позицію іншого, поважати чужий вибір, вміти мирно розв'язувати конфліктні ситуації, реально оцінювати ставлення інших людей до себе та свій статус у групі однолітків. Але останнім часом спостерігається сплеск підліткової агресивності, відчуження і порушення теплих дружніх стосунків між підлітками.

Підвищена агресивність підлітків є однією з найбільш гострих проблем не тільки для психологів, педагогів та батьків, а й для суспільства в цілому. Актуальність теми безсумнівна, оскільки проблема агресивної поведінки є однією з найважливіших проблем у розвитку та становленні особистості підлітка, а також його адаптації в соціумі.

Завдяки досягненням науково-технічного прогресу віртуальна реальність стає все більш досконалою. Вона все частіше відводить людині роль лише стороннього споглядача власної могутності. Але за віртуальні успіхи доводиться розплачуватися живим спілкуванням, якістю дружніх стосунків. І найбільш страждають від цього підлітки, для яких спілкування є провідною діяльністю.

Перебуваючи у віртуальному світі та заглиблюючись у нього, підліток відгороджує себе від реального світу і втрачає навички реального соціального спілкування, стає занадто агресивним. А в силу того, що підліток знаходиться в процесі формування особистості, він стає легкою здобиччю «Всесвітнього павутиння».

Не зважаючи на те, що проведено багато досліджень та експериментально доведено, що діти, які часто дивляться передачі з елементами насильства та грають у комп'ютерні ігри агресивного змісту стають більш невіршоваженими і агресивними, ми, в своїй роботі, спробуємо довести, що на рівень агресивності підлітків впливає ще й час проведений у соціальних мережах. Тобто, існує кореляційний зв'язок між загальною кількістю часу, проведеним у віртуальному просторі, та ступенем агресивності підлітка.

Діяльністю, в якій підлітки завжди здобували навички взаємодії з оточуючими людьми, де йде отримання вербального і невербального зворотного зв'язку як координації своєї думки з думкою інших учасників взаємодії, завжди було спілкування. Але останнім часом взаємодія із віртуальною реальністю частково витісняє із життя підлітків традиційне

спілкування. Захоплення підлітків перебуванням у віртуальному просторі переважає над такими видами діяльності, як спілкування з однолітками і батьками, прогулянки, заняття спортом, читання книжок, відвідування гуртків що, у свою чергу, не може не впливати на поведження підлітка.

Виходячи з нашого дослідження 29% підлітків проводять 5-10 годин на день у віртуальному просторі; спостерігається 50% активних користувачів, що проводять у цій реальності 3-5 годин на день, і лише 21% підлітків є помірними користувачами мережі, тобто витрачають на неї трохи менше двох годин в день. Виходячи з вищезазначеного, ми умовно поділили підлітків на три категорії: завязі, постійні та помірні користувачі віртуального світу.

Ми дізналися, що 46% опитуваних найчастіше відвідують чати, переважна більшість з яких – дівчата (88%). Друге місце за частотою відвідування поділяють між собою ігрові та пошукові сайти.

Цікавим виявився той факт, що 67% опитуваних мали бажання використати зброю у реальному житті. Виходячи з цього, можна припустити, що більшість підлітків почувається незахищеними та підсвідомо вдається до захисної агресії.

Відповідно результатам дослідження 75% завязіх користувачів віртуального світу мають високий рівень агресивності, при чому, переважають високі показники шкал вербальної та предметної агресій; 15% - середній рівень та жодний піддослідний не має низького рівня. Виявилось, що всі постійні користувачі (100%) мають середній рівень агресивності, але в них переважають високі показники за шкалою емоціональної агресії. Серед помірних користувачів виявлено 50% з низьким рівнем агресії та 50% з середнім рівнем, високого рівня агресії серед них ми не виявили.

Отже, спираючись на результати емпіричного вивчення проблеми агресивності підлітків під впливом віртуального світу можемо зробити висновок, що не тільки контент з елементами агресивного змісту впливає на агресивність підлітків, а й кількість загального часу, проведеного у віртуальному просторі. До того ж треба зазначити, що завязі користувачі віртуального простору переважно мають високий рівень агресивності.