

III Міжнародна науково-практична Інтернет-конференція «Віртуальний освітній простір: психологічні проблеми» (до 85-річчя Ю.І. Машбиця)

Вплив віртуального світу на розвиток агресивності підлітків

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 миролюбно 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 неврівноваженими 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% завязих користувачів віртуального світу мають високий рівень агресивності, при чому, переважають високі показники шкал вербальної та предметної агресії; 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.