



# ПРОЯВИ АГРЕСИВНОСТІ ПІДЛІТКІВ

## Вплив віртуального світу



**Оксана ЧЕКСТЕРЕ**, канд. психол. наук, старший науковий співробітник Інституту психології імені Г. С. Костюка НАПН України;  
**Кристина БЕТІНА**, учениця 9-го класу гімназії № 191 ім. П. Г. Тичини, м. Київ

**Незалежно від нашого бажання, віртуальна реальність стає невід'ємною частиною повсякденної реальності. Діти активно занурюються у віртуальне спілкування, яке є серйозною альтернативою спілкуванню в реальному житті й тому становить небезпечну небезпеку.**

*Агресивність саме тому і виникає, що люди втрачають відчуття реального життя як такого, втрачають зв'язок із найпростішими його цінностями.*

Бьолль Генріх Теодор, німецький письменник

### Психологічні особливості прояву підліткової агресивності

У дослідженнях встановлено, що агресія, яка найбільш притаманна підліткам, саме в цьому віці є формою самовираження, яка не дає можливості розвиватися адекватним стосункам із батьками, вчителями, однолітками. Водночас у психологічній літературі поки недостатньо свідчень про чинники, які пов'язують агресивність із зануренням у віртуальний світ.

На жаль, кількість дітей із агресивними проявами в поведінці стрімко зростає. Це явище спричинене низкою несприятливих чинників:

- погіршенням соціальних умов життя підлітків;
- кризою сімейного виховання;
- неувагою школи до нервово-психічного стану дітей;
- пропагандою насильства кіно- й відеоіндустрією.

У роботі психолога під агресивністю мається на увазі властивість особистості, що виражається в готовності до будь-яких дій, які можуть завдати шкоди фізичному або моральному здоров'ю іншої людини.

Нині багато авторів сходяться на тому, що агресія — це форма поведінки, спрямована на образ чи заподіяння шкоди іншій живій істоті, яка не бажає подібного поводження. На їхню думку, агресія має місце тоді, коли результатом дій є якісь негативні наслідки. Інші вчені з цим не згодні, оскільки вважають, що агресія — природна властивість людини, невід'ємна частина її життя, а зовсім не соціальна чи клінічна патологія.

Сучасні психологи виділяють позитивну агресію, що забезпечує індивіду, групі або суспільству можливість виживання, безпеку й розвиток, і негативну агресію, спрямовану на заподіяння шкоди оточенню. Грань між ними іноді буває вельми тонкою.

Агресивність займає особливе місце у становленні особистості підлітка. Як відомо, деякі вчені розглядають період із 13 до 16 років як суцільну багаторічну вікову кризу. У цей час у юнаків і дівчат



стикаються два конкурентні один з одним потяги: потреба в близькості та прагнення зберегти й утвердити власну ідентичність.

У дитини з'являється низка життєво важливих переживань: відчуття самотності й відірваності від оточення, втрата цілісності світу, невідповідність свого реального «Я» ідеалам (часто хибним).

Крім того, настає час обірвати свою залежність від батьків, сформувати свої погляди й почати здійснювати самостійні вчинки. Це дуже складний момент у житті сім'ї. І як би не хотілося батькам, щоб дитина залишалася при них, приходиться час, коли потрібно поступово віддалятися від дитини — звичайно, не відразу й не різко. Дорослі повинні зрозуміти, що підліток, для того, щоб опанувати науку спілкування, повинен більшу частину часу проводити серед однолітків. Саме серед реальних людей і в реальних ситуаціях підлітки вчаться справлятися з життєвими труднощами: вирішувати психологічні проблеми, долати страх, ревності, ворожисть, формувати моральні уявлення, вчитися конструктивно з'ясовувати стосунки.

Для людини, яка дорослішає, батьки мають залишатися добрими порадиниками, розрадою, надійною опорою. Підліток повинен знати, що йому є з ким розділити тривоги, обговорити складні ситуації, порадитися, але діяти він повинен сам.

#### Чого домагаються підлітки своєю агресивністю?

Вони хочуть, щоб від них відчепилися, і, врешті-решт, отримують своє: від них не чекають великих досягнень і рідше вимагають виконання обов'язків. Однак і агресивні діти платять за це свою ціну: вони гірше соціалізуються, оскільки не засвоюють досвіду дорослих і не беруть участі в різних справах, що сприяють дорослішанню.

Агресивні підлітки, при розходженні їхніх особистих характеристик і особливостей поведінки, відрізняються деякими загальними рисами. Серед таких рис бідність ціннісних орієнтацій, примітивність почуттів, брак захоплень, вузькість і нестійкість інтересів. Їм належить емоційна брутальність, озлобленість як проти однолітків, так і проти дорослих. У таких підлітків спостерігається

Сучасний підліток може реалізувати свою агресію двома способами:

- **проявляти відкрито**, отримуючи стусани і життєвий досвід. Слідуючи цим шляхом, він або домагається авторитету, престижу та самореалізації, або ламається, спивається, наркотикується, потрапляє до в'язниці чи накладає на себе руки;

- **ховати і придушувати**, ставати слухняним пай-хлопчиком (дівчинкою), але при цьому втрачати частину енергії, нічого особливого в житті не досягаючи. Пригнічена енергія в цьому випадку буде прориватися назовні у вигляді або неврозу, або психосоматичного захворювання.

Цікаве спостереження: якщо в сім'ї двоє дітей, особливо підлітків однієї статі, то один із них (частіше старший) йде першим шляхом, інший — другим.

На жаль, самі батьки найчастіше сприяють розвитку підліткової агресії, що відбувається двома основними способами:

1. Емоційне відкидання.

2. Посилення контролю. Батьки налякані повідомленнями про зростання підліткової злочинності, наркоманії, розпусти, прагнуть контролювати кожен крок своєї дитини.

ся підвищена тривожність, страх перед широкими соціальними контактами, егоцентризм, невміння знаходити вихід зі складних ситуацій, перевага захисних механізмів над іншими механізмами, що регулюють поведінку.

У більшості таких підлітків відсутні які-небудь індивідуальні захоплення, вони не займаються в секціях і гуртках, не відвідують виставки й театри, україн мало читають. Саме таких дітей приваблює інша, віртуальна реальність. **Створюється замкнене коло:** занурення у віртуальний світ не дає змоги навчитися правильних стратегій у відносинах з однолітками, а труднощі у спілкуванні штовхають підлітка до частішої взаємодії з комп'ютером.

#### Вплив надмірного перебування у віртуальній реальності на агресивність підлітка



фото з: psyfactor.org

Існують різні підходи до дослідження віртуальної реальності, залежно від характеру розуміння й трактування цього поняття. Слова «віртуальний», «віртуальна реальність» досить багатозначні та використовуються для позначення різноманітних феноменів сучасної культури.

У нашій роботі ми будемо розглядати віртуальну реальність як певний простір, створений за допомогою інформаційних технологій.

Науковці у своїх дослідженнях наголошують, що створюючи альтернативу реальності, комп'ютерні



технології роблять неможливе можливим, стираючи просторові, часові та фізичні межі. Це, у свою чергу, створює ілюзію абстрактних свободи та безпеки, посилює бажання занурення у віртуальний простір.

У користувачів, які проводять у віртуальному світі значну частину часу, з'являються нові інтереси, мотиви, цілі, установки й цінності, які напругу пов'язані з цим. А проникнення новітніх технологій у найрізноманітніші, раніше недоступні для них царини життя не лише допомогло вирішити безліч наявних проблем, а й породило значну кількість нових.

Інтернет, який ще років п'ять тому серйозної ролі в житті більшості дітей і підлітків не відігравав, нині є новим культурним простором:

- зі своєю особливою мовою;
- зі своїм змістом, який дорослі не в змозі контролювати;
- зі своїми почуттями і способами їх вираження — смайликами. У дитини в мережі немає потреби глибоко заглядати в себе, намагатися точно розпізнати свій стан, розбиратися у відтінках власних почуттів, поринати в глибину переживань іншого — просто треба вибрати більш-менш підходящий «смайлик»;
- зі своїми особистісними перевагами;
- зі своїми особистісними особливостями, що формуються в новому культурному контексті та проявляються і в самій інтернет-взаємодії, і в «реалі», і в період дорослішання, і у зрілому віці, що також впливають на розвиток особистості в цілому.

Поведінка дітей у Інтернет-просторі диктується не інформаційними, пізнавальними потребами (пошуком цікавої інформації, придбанням нових знань), а передусім спрямована на задоволення потреб у розвагах, іграх, спілкуванні.

Діти активно занурюються у віртуальне спілкування, яке є серйозною альтернативою спілкуванню в реальному житті й тому становить небезпеку. У реальному спілкуванні дитині можуть загрозувати помилки, неуспіх, негативні оцінки й потреба дещо міняти в собі. Спілкування з оточенням може вимагати психоемоційної напруги, інколи ставить у ситуацію дистресу, тоді як комп'ютер завжди дуже зручний партнер, який ніколи не сперечається. Саме тому часто на зміну реальному спілкуванню приходять псевдоспілкування — з комп'ютером.

Більшість дослідників погоджується з тим, що надмірне захоплення спілкуванням у Інтернеті спричиняє:

- 1) згортання «живих» соціальних контактів;
- 2) звуження інтересів, зокрема й пізнавальних (падіння авторитету книги, втрата інтересу до навчання тощо);

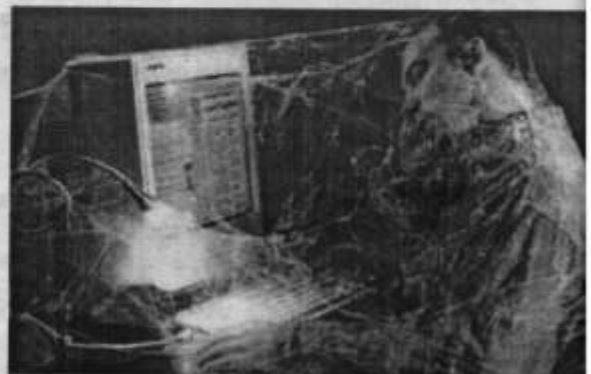
- 3) шкільну неуспішність, пропуски уроків;
- 4) непорозуміння з дорослими (батьками, вчителями);
- 5) формування неадекватних, викривлених моделей світу, хибних моральних уявлень і цінностей;
- 6) «особистісні» втрати (збіднення емоцій, емоційна дратівливість, ігнорування своїх обов'язків та інші бажані зміни характеру);
- 7) зростання агресивності;
- 8) Інтернет-залежність.

Такі психологічні особливості, як недостатність саморегулятивних механізмів, слабий волевий і емоційний контроль, імпульсивність поведінки, роблять підлітків надзвичайно вразливими для інформаційних і програмно-технічних загроз. Діти не можуть реально оцінювати рівень достовірності й безпеки інформації, і містить Інтернет-простір. Веб-сайти агресивно спрямовані становлять для них серйозну загрозу. Доступність Інтернет-ресурсів для неповнолітніх диктує підвищені вимоги до якості, достовірності та безпеки інформації, що міститься в мережі. Тому увага батьків до Інтернет-безпеки підлітків є дуже важливою.

Комп'ютерні технології стали природною частиною життя сучасних дітей. Але, віддаючи належне привабливості віртуального світу, посиленню інтересу до його розвивально-навчального потенціалу, слід зазначити, що тривале перебування у віртуальному середовищі породжує феномен, який по-різному трактується педагогами, психологами, науковцями.

Так, при тривалій взаємодії з віртуальним світом дитина впадає у змінений стан свідомості — психологічний транс.

Застиглі обличчя та погляд на екран монітора, уповільнена реакція на зовнішні подразники — все це характерний вигляд дитини, глибоко зануреної у віртуальне середовище. Реальність як осмислена частина світу відбивається від особливого стану свідомості.







Вихід із віртуальної реальності — це повернення з ролі надлюдини у свій звичайний стан, який куди менше влаштовує підлітка, а віртуальні досягнення значущі лише в контексті віртуального світу. Порівняння себе з комп'ютерним героєм, очима якого він дивиться на віртуальний світ, підсилює проблеми дезадаптації, підвищує тривожність і агресивність, що безпосередньо впливає на зміну загального тла настрою аж до дисфорії й депресивних станів.

Найновіші дослідження засвідчили, що соціальні мережі «обманюють мозок». Співрозмовник не бачить емоцій іншої особи, її міміки та жестів, які впливають на рефлексі нашого мозку, тому така «комунікація» є неначе ілюзія для організму й не дарує того багатства вражень, які забезпечило б «живе» спілкування.

Віртуальний світ не має просторових меж, йому доступний будь-який ступінь свободи соціальних рамок, анонімність, можливість програвання різних ролей, різних життів. Багато з комп'ютерних ігор пропагують насильство, секс, брутальну мову.

Якщо телебачення досить часто робить дітей спостерігачами жорстокості, то комп'ютерні ігри — її учасниками: гравець відчуває себе в ролі персонажа, який чинить насильство.

Водночас електронна демократія, різноманіття інтерактивного спілкування, свобода творчої самопрезентації змінюються інформаційними шоками, поглинанням віртуальним спілкуванням, зниженою самооцінкою, підвищеною агресивністю і соціальним відчуженням.

Отже, можемо зробити припущення, що віртуальне середовище, відбираючи в дітей реальний час, посилює притаманну підліткам агресивність, позбавляє їх можливості в реальному житті навчитися налагоджувати стосунки з оточенням.

Це припущення ми доведемо емпіричним шляхом.

Завдяки досягненням науково-технічного прогресу віртуальна реальність стає дедалі досконалішою. Але за віртуальні успіхи доводиться розплачуватися живим спілкуванням, якістю дружніх стосунків. І найбільше 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 надто агресивним.

А оскільки підліток перебуває у процесі формування особистості, він стає легкою здобичкою «Всесвітнього павутиння».

Незважаючи 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 й агресивними, ми у 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 оточенням, де відбувається отримання вербального й 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 й батьками, прогулянки, заняття спортом, читання книжок, відвідування гуртків, що, у свою чергу, не може не впливати на поведінку підлітка.

Оскільки нас цікавить зв'язок між часом, проведеним у віртуальній реальності, та рівнем агресивності підлітка, ми обрали для дослідження дітей із різним ступенем залучення у віртуальний світ та умовно поділили їх на групи: завзяті, постійні та помірні користувачі.

Експериментальну частину нашої роботи складають:

- авторська анкета;
- тест агресивності (Б. Басса і Р. Дарки адаптований Л. Г. Почебут);
- проективна методика «Неіснуюча тварина».

Дослідженням було охоплено 84 підлітка 14—15 років гімназії № 191 ім. П. Г. Тичини міста Києва. Із них 42 хлопців та 42 дівчат.

#### Анкетування

Реципієнтам пропонувалась авторська анкета, що складалася з 22 запитань із пропонованими варіантами відповідей.

Анкета охоплювала різні сторони життя й діяльності підлітків та була спрямована на визначення ступеня залучення підлітків до віртуального світу. Ми дізналися, які сайти вони відвідують частіше, як ставляться до Інтернету та як він впливає на їхні відносини з оточенням.

З діаграми видно, що 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: завзяті, 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.



Виявилося, що 60% підлітків впевнені в тому, що Інтернет не впливає на їх спілкування з оточуючими, 20% вважають, що з появою «Всесвітньої мережі» вони

стали набагато менше спілкуватися з друзями, інші 20% визнають, що Інтернет замінив їм реальне життя.



Анкетування показало, що у 42% підлітків періодично виникає потреба зайти в Інтернет, у 44% виникає щоденна потреба у включені в Мережу, інші 14% не уявляють своє життя без Інтернету.



Згідно анкетування, у свій вільний час 50% відсотків підлітків занурюються у комп'ютерну реальність, 25% - дивляться телевізор, в той час як лише 7% читають книжки, 7% проводять час із друзями у реальному світі і 1% відвідує гуртки та секції.



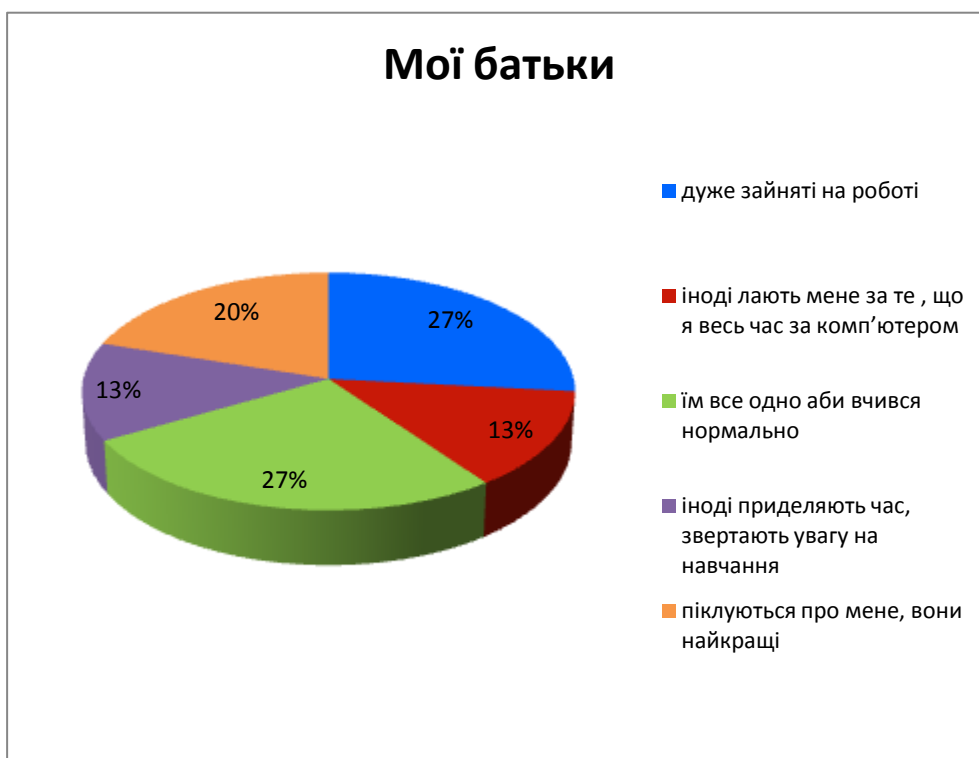
Отже, 75% підлітків марнують свій вільний час знаходячись у віртуальній реальності.

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



На пропозицію закінчити речення «Мої батьки...» 20% опитуваних відповіли, що «вони найкращі і завжди піклуються про мене», 13% зазначили, що їхні батьки лише іноді приділяють їм час та цікавляться навчанням. Проте 54% - відмітили постійну зайнятість і байдужість своїх

батьків до себе або зацікавленість тільки навчанням дитини. Ще 13% підлітків відмічають, що батьки не приділяють їм уваги, проте іноді лають за постійне перебування за комп'ютером.



Слід зазначити, що пік залучення підлітків до віртуального світу припадає на роки кризи в нашій країні. Багато батьків змушені працювати на декількох роботах, щоб заробити на гідне існування родини, а часу на повноцінне спілкування з дитиною в них практично не залишається. Спілкування з дитиною набуває формального характеру, і діти залишаються кинутими напризволяще, а вірніше у віртуальне середовище.

### **Тест на виявлення агресивності**

Адаптивна поведінка передбачає взаємодію людини з іншими людьми, узгодження інтересів, вимог і очікувань його учасників. Психологи Б. Басс і Р. Дарка розробили тест, що оцінює рівень агресивної поведінки людини.

Дане опитування (в адаптації Л. Г. Почебут) складається з сорока тверджень, які потрібно підтвердити або заперечити відносно себе. Тест виявляє звичайний стиль поведінки опитуваного в стресових ситуаціях та особливості пристосування в соціальному середовищі за шістьма шкалами:



вербальна агресія, фізична агресія, предметна агресія, емоціональна агресія, самоагресія.

Вербальна агресія (ВА) - людина вербально висловлює своє агресивне ставлення до іншої людини, використовує словесні образи .

Фізична агресія (ФА) - людина висловлює свою агресію по відношенню до іншій людині із застосуванням фізичної сили.

Предметна агресія (ПА) - людина зриває свою агресію на оточуючих його предметах.

Емоційна агресія (ЕА) - у людини виникає емоційне відчуження при спілкуванні з іншою людиною, супроводжуване підозрілістю, ворожістю, неприязню або недоброзичливістю по відношенню до нього.

Самоагресія (СА) - людина не знаходиться в мирі та злагоді з собою, і в нього відсутні або ослаблені механізми психологічного захисту; він виявляється беззахисним в агресивному середовищі.

Відповідно результатам даного тесту, 75% завзятих 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, ми знайшли кореляційний зв'язок між високим рівнем агресивності підлітків та їхньою захопленістю віртуальним світом. При чому, у агресивних підлітків переважає вербальна агресія, тобто висловлювання свого агресивного ставлення до іншої людини, використання словесних образ, предметна агресія - зривання своєї агресії на оточуючих його предметах та емоційна агресія – виникнення емоційного відчуження при спілкуванні з іншою людиною, супроводжуване підозрілістю, ворожістю, неприязню або недоброзичливістю по відношенню до нього.

#### **Проективна методика «Неіснуюча тварина»**

Проективна методика дослідження особистості «Неіснуюча тварина» дала змогу оцінити рівень агресивної поведінки підлітків і підтвердити результати тестування та анкетування.

Малюнкові проектні методики засновані на теорії психомоторного зв'язку і використовують факт відображення індивідуально - психологічних особливостей суб'єкта графічної діяльності в продуктах цієї діяльності. Пропонований сюжет малюнка являє собою слабо структурований матеріал, на який піддослідний проектує свої особистісні особливості, у тому числі і агресивність. Піддослідним пропонувалося намалювати на одному білому

аркуші паперу формату А4 неіснуючу тварину. Завдання супроводжувалося наступною інструкцією: «Будь ласка, придумайте і намалюйте неіснуючу тварину».

У практичних посібниках до проєктивних рисункових методик, результати аналізу представлені в описових формах, ступінь агресивності виражений кількістю, розташуванням і характером кутів у малюнку, незалежно від їх зв'язку з тією чи іншою деталлю зображення. Особливо вагомі в цьому відношенні прямі символи агресії - кігті, зуби, дзьоби. Різні види агресивності проявляються в малюнку по-різному (вербальна - наявність зубів, фізична - пазурів, знарядь нападу і т.д., захисна - прагнення захистити персонаж панциром, бронею, лускою, товстою шкірою). З метою стандартизації отриманої інформації якісний аналіз малюнків випробовуваних необхідно доповнити кількісними, ввівши шкали агресивності в обох методиках. Проаналізувавши психодіагностичні керівництва і виявивши якісні ознаки прояву різних видів агресивності в малюнках неіснуючої тварини і людини, були складені шкали для отримання « сирих» показників агресивності. Шкала агресивності в малюнку неіснуючої тварини. Ознаки агресивності відносяться до 5 категорій (зон): зона рота, додаткові агресивні деталі, гострі виступи в контурі фігури, знаряддя нападу і агресивна символіка, захисні елементи.

За результатами методики «Неіснуюча тварина» ми виявили високий рівень агресивності у 21% підлітків, середній рівень агресивності у 43% та низький – у 36% підлітків.



Ми підійшли до результатів методики більш диференційовано і виявили високий рівень агресивності тільки у завзятих користувачів Інтернету. При чому, із 24 завзятих користувачів Всесвітньої мережі – 21 підліток (87%) з високим рівнем агресивності.

Постійні користувачі мережі переважно мають середній рівень агресивності.

Низький рівень агресивності притаманний помірним та постійним користувачам у відношенні 1:3.

Як свідчать результати методики «Неіснуюча тварина», у малюнках підлітків, що проводять забагато часу у віртуальному просторі спостерігається набагато більше ознак, що вказують на агресивність, ніж у постійних та помірних користувачів Інтернету.

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 завзяті користувачі віртуального простору переважно мають високий рівень агресивності.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Практикум по психологии состояний: Учебное пособие / Под ред. проф. А. О. Прохорова. – СПб: Речь, 2004. – 480 с.
2. Романова Е.С. Графические методы в психодиагностике. – М.: «Дидакт». – 1991. – 256 с.
3. Чекстере О. Ю. Психологічні особливості децентрації дітей, залежних від комп'ютерно-ігрової діяльності. / О. Ю. Чекстере // Дис. канд. психол. наук. Київ, 2012. – 303 с.