**Преподаватель КГКП «Костанайский индустриально-**

**педагогический колледж»**

**Алакаева А.С.**

**Компьютерные игры как причина подростковой агрессии**

Тема насилия и агрессии становится все более актуальной в обществе. Агрессивность в личностных характеристиках подростков формируется в основном как форма протеста против непонимания взрослых, из-за неудовлетворенности своим положением в обществе, что проявляется в агрессивном поведении.

Многие задаются вопросом: компьютерные игры – это хорошо или плохо?

Только в начале 70-х годов озабоченная благом детей общественность и отдельные родители и воспитатели начали проявлять беспокойство по поводу военных игрушек. Затем внимание привлекли к себе игровые залы и установленные в них автоматы с военными играми. Сейчас же основное зло для подростков видят в видеоиграх в войну на персональных компьютерах.

J. U.Rogge (1984 г.) считает, что увлечение военными игрушками и военными видеоиграми непременно приведет к претворению всего этого в жизнь.

H.Selg (1983 г.) «вредное влияние не было доказано, хотя его нельзя полностью исключить. Не хватает методически безупречных исследований, касающихся влияния видеоигр на детей и подростков.

Сцены видеонасилия и возникающие на этой почве агрессивные фантазии представляют для подростка и общества реальную опасность, заключающуюся не столько в возможности их оперативной реализации, сколько в постепеннойм формировании у подростка установки на их рациональное использование в качестве универсального инструмента для разрешения собственных проблем и спонтанно возникающих желаний.

Компьютерные игры агрессивного содержания способствуют развитию агрессивных тенденций личности. Подростки более внушаемы, применяют физическую агрессию, ригидны и склонны заражаться агрессией толпы. Все , что видят на экране монитора, то есть образ того как необходимо поступать, эталон превосходства над другими, они выносят в «жизнь». Фантазии все более и более овладевают человеком. Он не может отличить реальную жизнь от фантазии.

Сейчас основное зло для подростков видится в персональных компьютерах нового поколения. Обилие разнообразных игр завлекают подростков на длительное время.

Развитие компьютерных технологий привело к тому, что традиционные детские развлечения перенеслись в виртуальную реальность. Невинные детские игры канули в Лету, а компьютерные игры стали занимать чуть ли не главное место в жизни подростка.

 В психологии воздействие игр на психику объясняется теорий стимулирования.

Теория стимулирования говорит о том, что игра влияет на человека и его сознание. В зависимости от качественной оценки этого влияния, исследователи разделяются на две группы (позитивная/негативная оценка).

Сторонники **теории позитивного стимулирования** стараются обнаружить все достоинства жестоких игр. В качестве основных доводов они используют учение о катарсисе и исследования об улучшении физических и социальных показателей людей, играющих в жестокие игры. Под катарсисом обычно понимают сопереживание игрока в процессе игры, завершающееся его духовным очищением и духовной разрядкой. К физической и социальной стимуляции относятся исследования на тему улучшения зрения у тех, кто играет в жестокие игры (Ш. Грин, Д. Бейвелир), повышения социализации (Т.Райт) и тд.

**Теория негативного стимулирования** исходит из отрицательного воздействия жестоких игр на психику подростка. В настоящее время она представляет собой попытки изучения того, как игры влияют на агрессию и преступления. Существую несколько интерпретаций возникновения агрессивного поведения на фоне компьютерных игр, но мы остановимся на одном из них - э**то так называемый «Синдром Вельда**» (А. Асмолов). Термин происходит от фантастического рассказа Р. Бредбери «Вельд». В нем идет речь о семье, живущей в компьютеризированном доме. В этом доме, помимо прочего, есть детская комната с виртуальной реальностью. Дети часто играют в ней. Комната создает эффект присутствия в группе охотящихся львов. «… детская улавливает телепатическую эманацию психики детей и  воплощает  любое  их  пожелание. Стоит им подумать о львах - пожалуйста, вот они». Взрослые начинают замечать, что из комнаты все время раздаются пугающие крики. Беспокоясь о детях, они запрещают игру. Тогда дети заманивают их в игровую комнату, и те оказываются заложниками игры. Они просят детей обесточить дом, но напрасно. Львы уже начали охоту. И вот в последний момент перед смертью, в бессилии, родители истошно кричат. Они узнают этот крик. Точно такой же каждый день раздавался из детской. Осознание трагедии приходит слишком поздно. Львы нападают и убивают взрослых.

 **«Синдром Вельда»,** как мы видим, развивается поэтапно. Сначала подросток играет в жестокие игры, «убивая» объект неприязни в виртуальном мире. Потом совершает убийство по-настоящему. Для реального убийства ему необходимо преодолеть психологический барьер. В это ему помогают жестокие игры. Они ориентируют сознание на допустимость такого поведения, пусть даже виртуального.  Игра сама может стать формой поведения на время «заменяющего» реальную агрессию.

Единственный случай с синдромом «Вельда», который удалось обнаружить – это дело 15-летнего В.Федорова, убившего свою мать и сестру. Отмечено, что подросток много времени проводил за компьютером, играя в 3DAction. После очередной ссоры с матерью «парень схватил кухонный нож… и несколько раз [ударил] мать. Женщина упала на пол, стала кричать — просила сына опомниться. Но тот уже не мог остановиться. От злости он ударил ножом в стену с такой силой, что нож сломался. Тогда… взял молоток, тоже лежавший наготове, и ударил им мать по голове.  На крики прибежала из своей комнаты Вика. Вася взял другой нож — и резанул им сестру».

Следствие установило вину мальчика, но, интересно, что в ходе обыска был обнаружен его дневник с записью: «Сегодня придет отец. Я вижу его раз в полгода. Когда он придет, я украду у него деньги. Как я зол! Сейчас пойду убивать семью на компьютере». То есть, не исключено, что в моменты гнева ребенок переносил образы своих родителей на компьютерных врагов. И таким образом мстил им за свои обиды. Со временем, под воздействием многих обстоятельств, в том числе и видеоигр, он совершил жестокое убийство.

 Таким образом, для «синдрома Вельда» характерен ряд особенностей. Во-первых, **определенность объекта агрессии**, когда ребенок понимает, кому он хочет причинить вред. Во-вторых, **методичное воспроизведение агрессии направленной на реальный объект** в символических формах игры. В-третьих, **деформация сознания**, переориентируемого посредством игровой деятельности на допустимость агрессивного поведения. В-четвертых, **ситуация систематического вытеснения агрессии**, порождающая психологические проблемы. Отметим, тем не менее, что «синдром Вельда» понятие спорное.  И, если признать его факт, то необходимо помнить, что он всего лишь составная часть тех процессов, в результате которых формируется мотивация убийства.