*УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ НАДЕЖДИНСКОГО РАЙОНА МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1 ИМЕНИ А.А. КУРБАЕВА С. ВОЛЬНО-НАДЕЖДИНСКОЕ НАДЕЖДИНСКОГО РАЙОНА»*

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ

на тему: «Связь между видеоиграми и агрессией у современных подростков»

Автор: Горбачев Алексей Константинович,

ученик 11 «А» класса

МБОУ СОШ №1 им. А.А. Курбаева

Руководитель: Лебедева Маргарита Александровна,

 учитель истории и ОБЖ

С. Вольно-Надеждинское

2024 г.

**Оглавление**

[Введение 3](#_Toc161947708)

Глава [1.Исследования о влиянии видеоигр на поведение подростков. 5](#_Toc161947709)

[1.1. История исследований 5](#_Toc161947710)

[1.2. Методология исследований влияния видеоигр на агрессию 6](#_Toc161947711)

[1.3. Результаты и выводы исследований 6](#_Toc161947712)

[1.4. Опрос "Связь видеоигр и агрессии у современных подростков" 7](#_Toc161947713)

Глава [2. Механизмы воздействия видеоигр на агрессивное поведение. 9](#_Toc161947714)

[2.1. Эмоциональное вовлечение и эмпатия. 9](#_Toc161947715)

[2.2. Модели поведения и нормализация насилия. 9](#_Toc161947716)

[2.3. Факторы риска и защиты 10](#_Toc161947717)

Глава [3. Контроль и регулирование игровой активности 12](#_Toc161947718)

[3.1. Родительский контроль и образование 12](#_Toc161947719)

[3.2. Роль общества и законодательства 13](#_Toc161947720)

[Заключение 14](#_Toc161947721)

[Список литературы и интернет-источников 15](#_Toc161947722)

**Введение**
 В последние десятилетия видеоигры стали неотъемлемой частью культуры и развлечений, особенно среди подростков. Однако, вопрос о влиянии видеоигр на поведение и психологическое состояние молодежи вызывает оживленные дискуссии. Одной из наиболее обсуждаемых тем является связь между игровым контентом и проявлением агрессивного поведения. Данное исследование направлено на анализ этой связи с учетом современных тенденций и научных данных. Введение в тему позволит глубже понять динамику взаимодействия между видеоиграми и агрессией у современных подростков, а также выявить ключевые аспекты, требующие внимания и дальнейших исследований.

**Цель проекта:** Изучить связь между видеоиграми и агрессивным поведением подростков

**Объект:**Взаимосвязь между видеоиграми и агрессивным поведением у современных подростков.

**Предмет:** Анализ и превентивные меры.

**Гипотеза:** Видеоигры с насилием влияют на уровень агрессивного поведения среди современных подростков.

**Задачи проекта:**

1. Провести анализ современных научных исследований о влиянии видеоигр на агрессивное поведение подростков.
2. Провести анализ содержания наиболее популярных видеоигр среди подростков с акцентом на уровень насилия и агрессии.
3. Провести опрос среди подростков, о их отношении к видеоиграм и агрессии в них.

**Метод исследования проекта:** поисково-аналитический с практическим применением.

**Актуальность работы:** Исследование влияния видеоигр на агрессивное поведение подростков является актуальным в контексте распространенности игровых технологий среди молодежи и их потенциального воздействия на поведенческие шаблоны и психологическое состояние подростков.

# Глава 1.**Исследования о влиянии видеоигр на поведение подростков.**

## 1.1. **История исследований**

Исследования о воздействии видеоигр на психологию и поведение подростков представляют собой обширную область академического интереса, которая начала привлекать внимание исследователей еще в конце прошлого века.

 Начиная с первых экспериментов и наблюдений, которые в основном ограничивались общими наблюдениями и оценкой воздействия игр на агрессивное поведение, исследования в данной области постепенно развивались и углублялись.

С течением времени, методы исследований становились все более сложными, разнообразными и утонченными. Если ранние исследования сконцентрировались на общих наблюдениях и первоначальной оценке влияния видеоигр на психическое состояние подростков, то современные исследования стремятся к более глубокому пониманию механизмов воздействия игр на психологические аспекты развития подростков.

 Исследователи применяют разнообразные методы, начиная от экспериментов в контролируемых условиях до долгосрочных наблюдений в реальной жизни, чтобы более точно оценить влияние видеоигр на поведение и психическое состояние молодежи.

Современные исследования стараются более детально разобраться в механизмах воздействия игр на подростков. Они охватывают различные аспекты, такие как эмоциональное вовлечение, когнитивные процессы, социальные взаимодействия и физиологические реакции, чтобы получить полную картину о воздействии игровой активности на развитие подростков.

Важно отметить, что современные исследования не только изучают негативные аспекты влияния видеоигр, но и обращают внимание на потенциальные позитивные эффекты, такие как развитие когнитивных навыков, принятие решений и развитие социальных навыков.

## 1.2. Методология исследований влияния видеоигр на агрессию

Исследователи применяют различные методы, такие как наблюдение, опросы и нейрофизиологические техники, чтобы понять влияние видеоигр на агрессивное поведение у подростков. Эта область исследований требует широкого спектра методологий, чтобы охватить различные аспекты воздействия игр на психическое состояние и поведение молодежи.

Важно учитывать разнообразие методологий при интерпретации результатов исследований. Разные методы могут давать различные перспективы на взаимосвязь между игровой активностью и агрессией у подростков.

Например, лабораторные эксперименты позволяют контролировать условия и получать точные данные, в то время как длительные наблюдения в реальных условиях могут предоставить более натуральную картину о поведенческих реакциях подростков на видеоигры в повседневной жизни.

Методы включают в себя как количественные, так и качественные подходы. Количественные методы, такие как опросы и анализ данных, позволяют получить объективную статистическую информацию о распространенности и степени влияния видеоигр на агрессивное поведение. В то время как качественные методы, такие как глубинные интервью, позволяют более глубоко понять мотивации и смысловые конструкции, связанные с игровой активностью у подростков.

## 1.3. Результаты и выводы исследований

Результаты исследований о взаимосвязи между видеоиграми и агрессией у подростков противоречивы. Некоторые исследования указывают на прямую связь, в то время как другие не находят значимых корреляций. Эти различия могут зависеть от выбора методологии, выбора образца и других факторов.

При анализе результатов необходимо учитывать разнообразие факторов, которые могут влиять на выводы. Различные методы, такие как лабораторные эксперименты и длительные наблюдения, могут привести к различным результатам.

Выбор образца также играет роль в полученных данных. Дополнительно, социокультурные особенности и индивидуальные характеристики подростков могут оказывать влияние на взаимосвязь между видеоиграми и агрессией.

## 1.4. Опрос "Связь видеоигр и агрессии у современных подростков"

Целью данного опроса было изучение возможной связи между игрой в видеоигры и проявлением агрессивного поведения у подростков. Учитывая рост популярности видеоигр среди молодежи и общественные обсуждения их влияния на поведение, важно понять реальное положение вещей.

**Методика:**

Для сбора данных использовался онлайн-опрос, который был распространен среди обширной выборки подростков в возрасте от 13 до 18 лет. Опрос включал в себя вопросы о частоте игры в видеоигры, предпочитаемых жанрах, а также об их отношении к насилию и проявлениям агрессии в реальной жизни.

**Результаты:**

**Частота игры в видеоигры:**

78% опрошенных заявили, что играют в видеоигры по крайней мере несколько раз в неделю.

15% играют время от времени, но не часто.

7% не играют в видеоигры вовсе.

**Отношение к насилию в видеоиграх:**

63% опрошенных утверждают, что насилие в видеоиграх не оказывает влияния на их реальное поведение.

27% считают, что насилие в играх может негативно повлиять на некоторых людей, но не на всех.

10% полагают, что видеоигры с насилием могут стимулировать агрессивное поведение.

**Проявление агрессии в реальной жизни:**

55% утверждают, что они никогда не испытывали агрессивных влечений или действий в реальной жизни, связанных с содержанием видеоигр.

30% заявляют, что иногда чувствуют повышенную раздражительность или агрессию после игры в видеоигры.

15% признают, что у них были случаи агрессивного поведения, которое они связывают с играми.

#

# Глава 2. Механизмы воздействия видеоигр на агрессивное поведение.

## 2.1. Эмоциональное вовлечение и эмпатия.

Видеоигры оказывают значительное влияние на эмоциональное состояние подростков, вызывая у них широкий спектр эмоций, от восторга до разочарования. Эмоциональное вовлечение в игровой процесс может иметь важные последствия для развития эмпатии и социального взаимодействия у подростков.

Положительные эмоциональные переживания, вызываемые видеоиграми, могут укреплять способность подростков к эмпатии и сочувствию. Вовлечение в живые, чувственные сюжеты и персонажи может помочь подросткам лучше понимать эмоции других людей и развивать навыки социальной эмпатии. Подростки, погруженные в мир игры, могут чувствовать себя связанными с персонажами и испытывать их эмоции, что способствует развитию их способности к эмпатии.

Однако, эмоциональное вовлечение в видеоигры также может иметь отрицательные последствия для эмоционального развития подростков. Некоторые игры содержат насилие, страх и другие негативные эмоции, которые могут вызывать у подростков тревожность, агрессию или депрессию.

 Подростки могут столкнуться с ситуациями, в которых необходимо принимать эмоционально сложные решения или реагировать на стрессовые ситуации, что может повлиять на их психическое благополучие.

## 2.2. Модели поведения и нормализация насилия.

Игры с насилием могут оказывать влияние на восприятие подростков о приемлемости агрессивного поведения. Когда подростки сталкиваются с насильственными сценами в играх, они могут начать рассматривать агрессию как норму или даже как допустимое решение в конфликтных ситуациях. Этот процесс, известный как "нормализация насилия", может оказать серьезное влияние на их поведение в реальной жизни.

Подростки, участвующие в насильственных сценах в играх, могут видеть персонажей, совершающих насилие, как героев или победителей. Такие искажения могут привести к ошибочному восприятию того, что агрессия приводит к успеху или к достижению целей, что в свою очередь может негативно сказаться на их моральных установках и нормах поведения.

Игры с насилием также могут увеличить вероятность агрессивного поведения подростков в реальной жизни. Виртуальные сценарии, где агрессия и насилие представлены как единственный способ разрешения конфликтов, могут усилить убеждение подростков о том, что агрессивное поведение является приемлемым в реальных ситуациях. Это, в свою очередь, может привести к конфликтам с окружающими, включая семью, друзей и учебное окружение.

## 2.3. Факторы риска и защиты

Различные факторы могут влиять на восприятие и поведение подростков в контексте игр с насилием. Личностные особенности и социальная среда оказывают значительное влияние на уровень риска развития агрессивного поведения у подростков, которые играют в видеоигры. Понимание этих факторов может помочь лучше понять механизмы воздействия игр на подростковое поведение и разработать соответствующие стратегии поддержки.

Подростки, находящиеся в сложных жизненных обстоятельствах, таких как семейные конфликты, насилие или неблагоприятные условия проживания, могут быть более уязвимыми к негативному воздействию видеоигр. Для них игры могут стать способом справиться с эмоциональными трудностями или побегом от реальности, что может увеличить вероятность принятия насилия как нормы поведения.

Также важно учитывать уровень самоконтроля у подростков. Те, кто обладает низким уровнем саморегуляции или имеет трудности в управлении своими эмоциями, могут более сильно подвергаться влиянию агрессивных элементов в играх. Они могут иметь тенденцию к имитации поведения персонажей в играх, особенно если им не хватает навыков эмоциональной регуляции и понимания социальных норм.

#

# Глава 3. Контроль и регулирование игровой активности

## 3.1. Родительский контроль и образование

Открытый и доверительный диалог между родителями и их детьми является неотъемлемой частью формирования здоровых игровых привычек и поддержания баланса между цифровыми развлечениями и другими аспектами жизни.

 Обсуждение содержания и влияния видеоигр на развитие детей играет ключевую роль в их эмоциональном и когнитивном развитии. Чем более открытым и осознанным является общение между родителями и детьми на эту тему, тем более успешным может быть формирование здоровых игровых привычек.

В рамках открытого диалога родители и дети могут обсуждать не только содержание игр, но и их воздействие на реальный мир. Размышления о том, какие уроки можно извлечь из игровых ситуаций и как они соотносятся с реальными жизненными ситуациями, способствуют развитию критического мышления и эмоциональной интеллектуальности у детей. Родители могут помогать детям осознать, что происходит в игровом мире, и научить их применять эти знания в реальной жизни.

Создание открытой и доверительной атмосферы в семье позволяет родителям и детям совместно решать проблемы, связанные с игровой активностью. Вместо того чтобы запрещать игры или вводить строгие ограничения, родители могут принимать активное участие в жизни своих детей, интересоваться их игровым опытом и помогать им делать осознанные выборы. Это способствует формированию более здоровых отношений к использованию цифровых развлечений и помогает детям развивать навыки саморегуляции и ответственности.

## 3.2. Роль общества и законодательства

Общество и государство играют важную роль в создании и поддержании безопасной и здоровой среды для подростков, в том числе в контексте видеоигр. Разработка соответствующих политик и законов для регулирования содержания и доступности видеоигр является необходимым шагом для защиты интересов подростков и обеспечения их безопасности и благополучия. Это может включать в себя широкий спектр мероприятий, направленных на контроль качества игрового контента и обеспечение соответствия игр стандартам этики и морали.

Одним из важных аспектов регулирования видеоигр является ограничение продажи и распространения игр с насилием или другими нежелательными элементами для подростков. Это может включать в себя введение возрастных ограничений на приобретение и использование определенных игр, а также создание механизмов контроля за их продажей и распространением.

 Такие меры помогают защитить подростков от негативного влияния насильственных игр и содействуют формированию здоровых игровых привычек.

Кроме того, важно предоставить подросткам и их родителям доступ к образовательным программам, направленным на повышение осведомленности о влиянии видеоигр на их поведение и развитие.

Это могут быть различные виды обучающих мероприятий, включая семинары, вебинары, брошюры и онлайн-ресурсы, предназначенные для ознакомления с тематикой безопасного и ответственного использования видеоигр.

 Образовательные программы помогают подросткам и их родителям развивать критическое мышление и эмоциональную интеллектуальность, а также обеспечивают информированность о последствиях игровой активности для их здоровья и развития.

#

# Заключение

Связь между видеоиграми и агрессией у современных подростков - это комплексная и многогранная проблема, привлекающая все большее внимание исследователей, педагогов и родителей. Несмотря на существующие исследования, вопрос о том, насколько видеоигры могут влиять на агрессивное поведение подростков, остается открытым и требует дальнейшего изучения.

Понимание механизмов воздействия видеоигр на агрессию у подростков является ключевым для разработки эффективных стратегий контроля и превентивных мер. Исследования должны учитывать разнообразные факторы, включая возраст подростков, содержание игр, их длительность игры и индивидуальные особенности каждого подростка.

Важно также признать, что влияние видеоигр на подростков может быть двояким. В некоторых случаях игры могут способствовать развитию креативности, улучшению реакции и решения проблем. Однако, в других ситуациях, особенно при чрезмерном времени, проведенном за экраном, видеоигры могут усиливать агрессивное поведение и даже вызывать зависимость.

# Список литературы и интернет-источников

1. Пономарева, Н. В. (2019). Влияние видеоигр на агрессивное поведение подростков. Электронный научно-практический журнал "Инновационная наука", 6(44). Получено с https://journal.asu.ru/innovative/article/view/6649.

2. Зиновьева, А. В. (2015). Негативное воздействие компьютерных игр на подростков. Электронный ресурс. Получено с https://psyjournals.ru/psyedu\_ru/2015/n4/78478.shtml.

3. Международный центр обучения. (2020). Влияние видеоигр на детей и подростков. Получено с https://icd-center.org/blog/videoigry-na-detei-i-podrostkov/.

4. Образовательный портал "Психология детства". (2018). Влияние видеоигр на агрессивное поведение подростков. Получено с https://psihologu.com/psiho/vliyanie-videoigr-na-agressivnoe-povedenie-podrostkov.

5. Информационный портал "Родители и дети". (2021). Влияние видеоигр на подростков: плюсы и минусы. Получено с https://roditeli.com/vliyanie-videoigr-na-podrostkov-plyusy-i-minusy/.

6. Министерство здравоохранения Российской Федерации. (2021). Информация о влиянии видеоигр на здоровье подростков. Получено с https://www.minzdrav.ru/health/computer-games.

7. Журнал "Медицинский совет". (2018). Как компьютерные игры влияют на подростков. Получено с https://www.med-sovet.pro/publ/vliyanie\_kompyuternykh\_igr\_na\_podrostkov/4-1-0-2322.