

ного чувства беспокойства. Сильное заштрихование, которое мы видим в некоторых изображениях – знак отсутствия контроля над импульсами. Большинство изображений представлены очень отрывочно, присутствуют, в основном, острые углы, зубы и когти животных, являются типичными для детей, которые считают себя непредсказуемыми и угрожающими.

Вторая группа животных, классифицируются как мелкие, или робкие: муравей, бабочка, птица, кролики, мыши и много других. Рисунки таких животных показывают низкую самооценку и сильный негативизм к себе. В эту группу входят девять картин, 5 из них детей 2-го класса – все девочки. Остальные 4–3 мальчика и 1 девочка из 1-го класса. Анализ этой группы картин показывает следующие особенности: очень маленькие части, окрашенные с неопределенными линиями в местах, едва заметно. Описание некоторых частей неровное, с перепадами направлений и давления, что дает неопределенность и страх перед оценкой других. Есть, также частые вытирания в поисках лучшего образа, знак нерешительности и проблемы в общении. В этих случаях, картины более красочны, чем у тех детей, у которых можно обнаружить агрессивные показатели в рисунках.

Третья группа животных с нейтральным характером, такие, как кошки, собаки и другие. Идентификация с животными, которые напоминают домашнее животное, как кошка или собака, как правило показывает тенденцию к зависимости и подчинению, чувственность и необходимость тактильного контакта, заботу и доброту. В эту группу попадают остальные 9 рисунков. Только 2 из них детей второго класса – 1 девочки и 1 мальчика. Остальные 7 рисунков детей из 1-го класса – 5 девочек и 2 мальчика. Рассматривая общие представления нарисованного начинается с расположения фигур, которые в большинстве из этих конструкций в нижней части рисовального поля. Это размещение фигур, связано с конкретностью мышления, практичностью и стремлением к безопасности. Следует отметить, что рисование линий уверено, безпеременное давление и направленные движения, говорит о крайней уверенности и эмоциональной зрелости. Рисунки этих детей показывают положительное отношение и мышление, используя ярких красок они демонстрируют ощущение счастья и любви.

В центре нашего рассуждения стоит корреляция результатов словесного теста с теми самыми рисунками. При 30% детей (все мальчики) анализ фигур на рисунках, подтверждает результаты, полученные после применения словесного испытания тревожности и агрессии. Анализ выбранных цветов в рисунках детей с высоким и преобладающим агрессивным фоном попадает в темный диапазон, в основном черный и серый цвет. Почти все эти дети использовали только черный карандаш или ручку для изображения фигур, хотя им предложили цветные карандаши. Черный цвет выбран детьми в качестве «крика о помощи» [3, с. 206]. Он выражает тревогу, страх, депрессивное отношение, сильную оппозицию с тенденцией к потенциальной агрессии – во внутрь или наружу. Эти результаты подобны тем, из словесных исследований подростков, в поведении которых преобладают стойкие агрессивные отношения [4, с. 128]. Сильное затемнение, которое присутствует в большинстве изображений, знак отсутствия контроля над импульсами. Они имеют очень отрывочный вид, наличие острых углов, зубов и когтей животных, типичных для детей, которые считают себя непредсказуемыми и угрожающими. Результаты исследования показывают, что у учащихся есть известная степень агрессивного и депрессивного отношения, связанная с их новым статусом в обществе, с увеличением их нагрузки и новыми обязанностями и с окружающей средой, в кото-

рой они живут и учатся. В первом классе у мальчиков, эти отношения являются более выраженными, вероятная причина этого – особенности развития возраста и факторы социальной среды. Данные исследования позволяют сделать вывод, что на уровень агрессии и депрессии влияют и другие факторы, связанные с семейной средой и психическим климатом в социальной среде.

#### Список литературы

1. Батоева Д., Попов Т., Драголова Е. Педагогическая и психологическая диагностика. – С. 2006.
2. Йорданов Д., Жекова С., Крумов К. Педагогическая психология. – С. 1986.
3. Стойкова Ж., Златева, А. Консултиране и арттерапия. – Ст. Загора, 2009.
4. Стойкова Ж. Деца в риск-агресия, девиации в поведението, психологически профили, превенция. – Стара Загора: ДАН, 2008.

#### СТРУКТУРНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ЗАЩИТНОГО ПОВЕДЕНИЯ МУЖЧИН, ОКАЗАВШИХСЯ В ТРУДНОЙ ЖИЗНЕННОЙ СИТУАЦИИ ОГРАНИЧЕНИЯ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Созутова О.В., Исмаилова Н.И.

*Елабужский государственный педагогический университет, Елабуга, e-mail: ismailova01@mail.ru*

В исследовании принимали участие мужчины-инвалиды (экспериментальная группа  $n = 217$ ) и здоровые мужчины (контрольная группа  $n = 153$ ). Исследование было осуществлено при помощи методики «Смысло-жизненные ориентации». Нами были выявлены особенности структурной организации взаимосвязи показателей СЖО и возраста мужчин в трудной жизненной ситуации, примером которой выступала инвалидность и здоровых мужчин.

Наиболее тесные корреляционные взаимосвязи наблюдаются в показателе «возраст» с блоком смысло-жизненных ориентаций. Чем старше возраст мужчин-инвалидов, тем менее выражены уверенность в принципиальной возможности самостоятельного осуществления жизненного уровня ( $r = -0,48$ ,  $p \leq 0,001$ ), наличии жизненных целей, призваний и намерений ( $r = -0,53$ ,  $p \leq 0,001$ ), снижается удовлетворенность самореализацией ( $r = -0,21$ ,  $p \leq 0,001$ ), возрастает неверие в свои силы контролировать события собственной жизни ( $r = -0,53$ ,  $p \leq 0,001$ ). При этом обнаруживается тесная прямая взаимосвязь между возрастом и управляемостью жизнью ( $r = -0,38$ ,  $p \leq 0,001$ ). Но показатель «локус-контроля жизнь» в данной выборке отмечен низкими баллами, подтверждающий, что лицам старшей возрастной группе свойственен фатализм и бессмысленность что-либо загадывать на будущее.

При анализе взаимосвязей в выборке мужчины-здоровые замечаем следующее: отрицательные взаимосвязи обнаружены между возрастом и «целями в жизни» ( $r = -0,33$ ,  $p \leq 0,01$ ); «процессом жизни» ( $r = -0,22$  при  $p \leq 0,05$ ); «осмысленностью жизни» ( $r = -0,53$ ,  $p \leq 0,001$ ). Математический анализ выявил разные структуры взаимосвязей возраста и смысло-жизненных ориентаций у мужчин-инвалидов и у мужчин-здоровых. Совпадение наблюдается во взаимосвязях возраста и целей в жизни; взаимосвязь возраста и общей осмысленностью жизни. Описание сравнимая выделенные взаимосвязи в выборках мужчины-инвалиды и мужчины-здоровые обнаруживаем, что в целом с возрастом у мужчин снижается осмысленность жизни и соответственно наличие жизненных целей. Здоровые мужчины склонны к снижению восприятия самого процесса жизни как интересного и эмоционально насыщенного. Мужчины-инвалиды же отличает возрастающее снижение неудовлетворенностью прожитой частью жизни, неверие в свои силы контролировать текущие события собственной жизни, убежденность в том, что жизнь

человека неподвластна сознательному контролю, что свобода выбора иллюзорна и бессмысленно что-либо загадывать на будущее.

Таким образом, можно утверждать, что с увеличением возраста мужчины-инвалиды разрешают кризис деструктивно – они не видят выхода из трудной жизненной ситуации, не приобретают жизненный опыт и уходят от ситуации. Это возможно связано со снижением адаптационных и ресурсных возможностей мужчин, которые оказались в трудной жизненной ситуации ограничения жизнедеятельности.

**СОВРЕМЕННОЕ ПРОСТРАНСТВО  
ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ  
И ЕГО ВЛИЯНИЕ НА УРОВЕНЬ АГРЕССИВНОСТИ  
РЕБЁНКА КАК АКТУАЛЬНАЯ  
ПРОБЛЕМА ПСИХОЛОГИИ**

Соловьёва М.И., Поминова И.И.

*Ставропольский филиал Московского государственного  
гуманитарного университета им. М.А. Шолохова,  
Ставрополь, e-mail: ketell@mail.ru*

Вхождение современных информационных технологий в повседневную жизнь несет с собой новые проблемы: помимо своих прямых функций компьютерные игры, информационные сети, средства multimedia, прямо или косвенно могут влиять на увеличение агрессивности поведения. Проблемами влияния информационного пространства занимались такие учёные как Ландэ Д.В., Литвин А.Б., Григорьев А.Н.

Изучая работы этих авторов, следует отметить также начало новой эры психологических исследований, связанных с возможностью осуществления терапевтического влияния при помощи электронных средств (в т.ч. средств моделирования т.н. «виртуальной» реальности) [6]. Данная область психологического знания предоставляет, во-первых, массу пространства для молодых исследователей, во-вторых, определенный опыт, накопленный психологией рекламы.

Исследования влияния средств масс-медиа на агрессивное поведение индивида начались в 1973–1975 годах, когда учёные Бандура и Росс провели шумевший в США эксперимент с куклой Бобо [1], заключавшийся в следующем: дети в возрасте от 8 до 14 лет просматривали фильм, содержащий сцены насилия и жестокости, а затем экспериментаторы отвели детей в пустую комнату, в которой находилась кукла, изображающая человека. В процессе эксперимента было доказано, что в отличие от детей в контрольной группе (не смотревшей фильм до прихода в комнату с куклой Бобо), дети видевшие агрессивное поведение на экране копировали его с героев фильма и демонстрировали повышенную агрессивность по отношению к кукле Бобо. Исследователи продемонстрировали увеличение детской агрессивности, стимулированной подражанием взрослым [2]. Последовавшая критика валидности данного эксперимента повлекла целую серию исследований в американской психологии 70-х годов, направленных на создание более «реальных» условий проявления агрессии на экране [10].

Так, благодаря вышеописанным исследованиям, к началу 90-х годов учёные предъявляют к разработчикам программного обеспечения и электронным масс-медиа все более высокие требования в области психологической безопасности их конечных продуктов. По данным компаний Interplay и Auricvision на 1999 год, каждая из них тратит до 23% общего бюджета на содержание штата психологов, обеспечивающих не только успешный маркетинг, но и психологическую безопасность программного обеспечения (ПО).

На основе выше изложенного можно заключить, что работа в этом направлении проводилась на опти-

мальном уровне. Вместе с тем, необходимо выяснить состояние этой проблемы на современном этапе.

Так, электронные игры за последние 10–12 лет прошли эволюцию от примитивных (как в технологическом, так и в психологическом плане) до высококачественных продуктов, с многомиллионными бюджетами, реалистичной графикой, звуком и видео. В настоящее время, кроме того, появилось огромное количество всевозможных периферийных устройств (рули, педали, вибро-кресла, шлемы и костюмы виртуальной реальности), обеспечивающих обратную связь созданного в игре мира с игроком. Средствами сети Интернет осуществляется связь между игроками по всей планете. Следовательно, современная компьютерная игра способна создать интерактивный воображаемый мир, со своими законами, нормами и ценностями. Причем, чем более «привлекателен» созданный мир для игрока, тем большее влияние на процесс социализации игрока имеет данный продукт.

Как отмечалось выше, компьютер в жизни и социализации ребенка XXI века, на наш взгляд, однозначно, занимает большее место, нежели его ближайшее социальное окружение во дворе. Виртуальный мир создает искусственные условия социализации, лишая индивида страха перед возможностью неадекватной оценки его поведения. Человек, находящийся в условиях депривации или по каким-либо иным причинам неспособный самореализоваться и самоактуализироваться в реальном мире имеет большой шанс на успех в мире виртуальном. Здесь он может, не уделяя времени саморазвитию, создать образ желаемого Я, наделить его всеми недостижимыми или недоступными качествами. С одной стороны, это может оказаться полезным в адаптивно-коррекционной работе с девиантным и делинквентным поведением у детей и подростков, с другой – явиться стимулом подобного поведения в реальности. Это действует одинаково в ТВ программах и продуктах индустрии электронных развлечений. По заявлениям крупных компаний издателей ПО, большим спросом пользуются игры, в которых игрок способен играть за отрицательного героя и те в которых «зло побеждает добро». Данное утверждение ярко свидетельствует об устойчивом спросе на игры и так называемые «виртуальные миры», изобилующие сценами насилия и агрессией, а спрос, как известно, рождает предложение. Именно поэтому, по мнению Иванова С.А., сегодня для прорыва в индустрии электронных игр небольшой фирме достаточно выпустить один качественный (в смысле технической реализации, оформления) продукт, более «агрессивный», чем у конкурентов.

Касаясь сцен насилия в электронных играх, следует вспомнить о катарсической теории агрессии, заложенной еще З. Фрейдом и его последователями. В XX вв. наука получила целый ряд исследований по агрессии, как средству некоего «выброса негативной энергии». Особо следует отметить работы Э. Фромма [4] и К. Лоренца [11]. Кроме того, вопросами проявления агрессии занимались и Холличер В., Фридман Л.М., Волкова К.Н. По их мнению, являясь с одной стороны, средством отреагирования внутренней агрессии, сцены насилия, с другой стороны способны понижать объективность оценки агрессии в межличностном взаимодействии с точки зрения морали. Однако однозначной оценки агрессивного влияния компьютерных игр на сегодняшний день нет.

Фирмы-производители электронных игр, находясь в процессе ожидания единого мнения на этот счет со стороны психологов, предлагают свое решение проблемы: за последние три года во многих популярных продуктах индустрии электронных развлечений появились системы регуляции «уровня насилия». Теперь родители в состоянии контролировать многие аудиально-визуальные параметры игры, такие как