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

количество крови на экране и возможность использовать ненатурные выражения в диалогах героев. На западе существуют также системы рейтинга и оценки электронных игр по их содержанию, что в принципе, является вполне адекватной мерой контроля за воспитанием и социализацией ребенка.

Наряду с этим, рассматривая электронные источники информации как агрессивные факторы нельзя не остановиться на глобальной информационной сети Интернет, способной являться средством передачи информации, которая потенциально может влиять на формирование моральных норм, отличных от принятых в социуме.

По своей природе глобальная децентрализованная информационная сеть Интернет, трансформируясь из своего старого ампула средства общения ученых компьютерщиков, военных и электронных преступников в глобальное интерактивное средство общения людей по всему миру несет как практически неограниченные возможности развития, так и огромную деструктивную роль [3]. Иными словами, из «сети» можно почерпнуть, как значимую для образования, позитивную, познавательную информацию, так и жесткую информацию, разрушающую личность подростка (извращенные и ритуальные убийства, канибализм, порнографию, призывы к расовой и этнической вражде, насилию и т.д.).

С другой стороны, web (совокупность гипертекстовых документов в Интернет), в отличие от других СМИ, предоставляет возможность выбора, получаемой информации. Так, современные средства просмотра гипертекстовых страниц web позволяют родителям ограничивать (при помощи пароля или иным способом) ребенку доступ к информации. Кроме того, существует программное обеспечение, позволяющее «фильтровать» текст, получаемый из сети, заменяя нежелательные слова пробелами. Но, следует отметить, что фраза, из которой удалены те или иные части речи, вызывает интерес человека – выступает для подростка, как знак сокрытия тайны. Поэтому, хоть ребенок и не в силах раскрыть эту тайну, заинтересованность в материале будет оставаться высокой.

На основе вышеизложенного может создаться впечатление, что контроль возможен, однако стоит заметить, что ребенок, являясь более гибким и обучаемым социальным субъектом, нежели взрослый зачастую оказывается наиболее осведомленным и компетентным в области технического прогресса. В ситуации недостатка родительского внимания, ребенок ищет пути самореализации и самоактуализации в воображаемом мире, отдавая «виртуальной жизни» все больше и больше времени. Возможно двойное воздействие в подобных условиях: с одной стороны, подросток, чей воображаемый мир будет строиться на информации полученной со страниц, рассказывающих о социально-одобряемом и поощряемом поведении, может таким способом компенсировать некоторый недостаток информации со стороны своих родителей [9], с другой – у подростка, внедряющего в свою складывающуюся систему ценностей и норм асоциальные или извращенные представления о мире возрастает потенциальная виктимность – он может стать жертвой влияния призывов к запретным (и даже уголовно преследуемым) сексуальным извращениям, насилию, изготовлению и продаже оружия и наркотических средств [11].

Как уже отмечалось, на основе изучения аналитических данных можно утверждать, что средства массовой информации и продукты индустрии электронных развлечений на современном этапе развития способны стимулировать как кратковременный рост агрессивности индивида, так и отреагирование неразрешенных внутренних конфликтов, которые не могут быть разрешены в реальном мире по причине

возможной неадекватной оценки со стороны социального окружения [8]. Искусственный или «виртуальный» мир, создаваемый электронными играми и информационными сетями, включает в себя весь потенциал диапазона моральных эталонов. Это как в реальной жизни, однако если в реальной жизни «добро» и «зло» существуют в некоей растворенной форме, и не столь очевидны, то в виртуальном мире они, чаще всего, встречаются в «чистом» виде.

Следует также отметить, что интересующие фрагменты информации из виртуального мира могут многократно воспроизводиться по воле подростка, что создает как возможность ухода в социально не одобряемое поведение, так и может служить для отреагирования агрессии и асоциального поведения. С этой точки зрения, современные информационные технологии, при достаточном и всестороннем изучении, могут использоваться в терапевтической и коррекционно-адаптивной работе с детьми и подростками [11]. Новые условия влияния виртуального мира становятся проблемой психолого-педагогического воспитания, которую, несомненно, надо развивать. Именно поэтому, рассмотренный нами вопрос является актуальной проблемой современной психологии.

Помимо вышесказанного, на сегодняшний день невозможно прийти к однозначному мнению о влиянии информации из «всемирной паутины» на уровень агрессивности подростков. Вместе с тем, можно смело утверждать, что существующие средства контроля за получаемой информацией достаточно эффективны для осуществления надлежащего контроля со стороны родителей или иных супервизоров, при условии определенной грамотности в вопросах современных компьютерных технологий, в отношении не сложившейся личности ребенка и подростка [7]. Подобный же контроль со стороны совершеннолетних индивидов является продуктом деятельности системы образования, в чьи функции входит формирование системы норм и ценностей, являющихся лучшим средством контроля, у ребенка в период взросления.

Список литературы

1. Bandura A., Aggression in children. – NY.: New Heaven Press, 1975.
2. Buss A. The Psychology of Aggression, NY // John Wiley & Sons Inc. – 1995.
3. Tim Berners-Lee, James Hendler, Ora Lassila, The Semantic Web, Scientific American, May 2001 (<http://www.sciam.com/article.cfm?articleID=00048144-10D2-1C70-84A9809EC588EF21>)
4. Williams J., Beyond the TV screen. – NY.: John Wiley & Sons Inc., 1998.
5. Волков Б.С. Психология подростка. – М., 2001.
6. Григорьев А.Н., Ландэ Д.В. Адаптивный интерфейс уточнения запросов к системе контент-мониторинга InfoStream // Диалог-2005: труды Международного семинара. – 2005. – С. 109-111.
7. Иванов С.А. Стохастические фракталы в информатике // ИТИ. Сер. 2. – 2002. – №8. – С. 7-18.
8. Ландэ Д.В. Поиск знаний в Internet. – М.: Диалектика, 2005. – 272 с.
9. Ландэ Д.В., Литвин А.Б. Феномены современных информационных потоков // Сети и бизнес. – 2001. – №1. – С. 14-21.
10. Лоренц К. Агрессия. – М.: Прогресс, 1994.
11. Реан А.А. Психология и психодиагностика личности. – СПб., 2008.

СОТНОШЕНИЕ ПСЕВДОКОМПЕНСАЦИЙ И ЗАЩИТНО-СОВЛАДАЮЩЕГО ПОВЕДЕНИЯ ЛИЦ, ОКАЗАВШИХСЯ В ТРУДНОЙ ЖИЗНЕННОЙ СИТУАЦИИ

Староверов Н.Д., Исмаилова Н.И.

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

Мы провели исследование, где испытуемыми выступили люди, находящиеся в трудной жизненной ситуации, подтвержденной статусом инвалидности ($n = 437$, в том числе 237 мужчин и 200 женщин).

Термин «псевдокомпенсация» является в настоящее время малоупотребительным, а автор этого тер-