

Муниципальное общеобразовательное учреждение «Гимназия №20»

Секция: психология

Работу выполнила: Борисова Дина, ученица 11 «х/б» класса

Тема: Влияние компьютерных Интернет-игр на личностные характеристики старших школьников

Руководитель: Бозина И.Г., педагог-психолог Гимназии №20

1. Введение.

Актуальность:

Сегодняшние темпы компьютеризации превышают темпы развития всех других отраслей. Современный человек начинает взаимодействовать с компьютером постоянно – на работе, дома, в машине и даже в самолете. Компьютеры стремительно внедряются в человеческую жизнь, занимая свое место в нашем сознании, а мы зачастую не осознаем того, что начинаем во многом зависеть от работоспособности этих дорогостоящих кусков цветного металла, ошибки, в работе которых, дорого обходятся людям. К сожалению, даже этим не ограничивается зависимость человека от компьютера.

Вместе с появлением компьютеров появились компьютерные игры, которые сразу же нашли массу поклонников. С совершенствованием компьютеров совершенствовались и игры, привлекая все больше и больше людей. В обществе формируется целый класс людей-фанатов компьютерных игр; игра становится их основной деятельностью. Круг социальных контактов у них очень узок, вся иная деятельность направлена лишь на выживание, на удовлетворение физиологических потребностей; главным становится удовлетворение потребности в игре на компьютере. Опыт показывает, что многим из них это увлечение отнюдь не идет на пользу, а некоторые серьезно нуждаются в помощи. Именно поэтому меня заинтересовала данная тема. Мне хотелось выяснить, как компьютерные Интернет-игры влияют на такие личностные характеристики как агрессивность, коммуникативные и организаторские способности, самооценка.

Цель: Выявление уровня влияния компьютерных Интернет-игр на личностные характеристики старшеклассников (агрессивность, коммуникативные и организаторские способности, самооценка).

Задачи:

1. Изучить литературу о компьютерных Интернет-играх, агрессии, коммуникативных и организаторских склонностях, самооценке старших школьников.
2. Изучить отношение старших школьников к Интернету и компьютерным играм.
3. Определить уровень агрессивности старших школьников.
4. Определить уровень самооценки, проявления коммуникативных и организаторских способностей.
5. Определить влияние компьютерных Интернет-игр на личностные характеристики старшеклассников.

Гипотеза:

Старший школьник, зависимый от компьютерных Интернет-игр, более агрессивен, имеет низкий уровень проявления коммуникативных и организаторских способностей, имеет низкий уровень самооценки.

Предмет исследования: личностные характеристики старшеклассников гимназии №20 2008 года.

Объект исследования: старшие школьники Гимназии №20 г. Междуреченска, Кемеровской области.

С точки зрения современных психологов, специалистов в области компьютерных технологий, вопрос о влиянии Интернет–игр на личностные характеристики давно интересует общественность.[5,7,8] Нередко в публикациях возникают попытки проанализировать, как зависимость от компьютера влияет на жизнь человека вообще. [6,9,10,11] Так, с точки зрения А.Н. Тихонова, большинство из тех, кто не может и дня прожить без компьютера, кто по–настоящему зависим от него – люди с известными психологическими проблемами: несложившаяся личная жизнь,

неудовлетворенность собой, и, как следствие, утеря смысла жизни и нормальных человеческих ценностей. Единственной ценностью для них является компьютер и всё, что с этим связано. [4]

По мнению Александра Николаевича Тихонова, можно выделить четыре стадии развития психологической зависимости от компьютерных игр, каждая из которых имеет свою специфику.

1. **Стадия легкой увлеченности.** После того, как человек один или несколько раз поиграл в ролевою компьютерную игру, он начинает "чувствовать вкус", ему нравится компьютерная графика, звук, сам факт имитации реальной жизни или каких-то фантастических сюжетов. Кто-то всю жизнь мечтал пострелять из ручного пулемета, кто-то - посидеть за рулем Ferrari или за штурвалом боевого истребителя. Компьютер позволяет человеку с довольно большой приближенностью к реальности осуществить эти мечты. Начинает реализовываться неосознаваемая потребность в принятии роли. Играя, человек получает удовольствие. Специфика этой стадии в том, что игра в компьютерные игры носит скорее ситуационный, нежели систематический характер. Устойчивая, постоянная потребность в игре на этой стадии не сформирована, игра не является значимой ценностью для человека.

2. **Стадия увлеченности.** Фактором, свидетельствующим о переходе человека на эту стадию формирования зависимости, является появление в иерархии потребностей новой потребности – участие в компьютерной игре. На самом деле стремление к игре – это потребность в бегстве от реальности. Игра в компьютерные игры на этом этапе принимает систематический характер.

3. **Стадия зависимости.** По данным Шпанхеля, всего 10-14% игроков являются "заядлыми", т.е. предположительно находятся на стадии психологической зависимости от компьютерных игр. Эта стадия характеризуется не только сдвигом потребности в игре на нижний (базовый) уровень пирамиды потребностей, но и другими, не менее серьезными

изменениями в ценностно-смысловой сфере личности. Зависимость может оформляться в одной из двух форм: социализированной и индивидуализированной. Социализированная форма игровой зависимости отличается тем, что такие люди очень любят играть совместно, играть с помощью компьютерной сети друг с другом. Игра в основном носит соревновательный характер. Эта форма зависимости менее пагубна в своем влиянии на психику человека. Индивидуализированная форма зависимости является крайней формой зависимости, когда нарушаются не только нормальные человеческие особенности мировоззрения, но и взаимодействие с окружающим миром. Нарушается основная функция психики – она начинает отражать не воздействие объективного мира, а виртуальную реальность. Эти люди часто подолгу играют в одиночку, потребность в игре находится у них на одном уровне с базовыми физиологическими потребностями.

4. **Стадия привязанности.** Эта стадия характеризуется угасанием игровой активности человека, сдвигом психологического содержания личности в целом в сторону нормы. Отношения человека с компьютером на этой стадии можно сравнить с неплотно, но крепко пришитой пуговицей. Т.е. человек "держит дистанцию" с компьютером, однако полностью оторваться от психологической привязанности к компьютерным играм не может. Это самая длительная из всех стадий - она может длиться всю жизнь, в зависимости от скорости угасания привязанности.

Как замечено Тихоновым Александром Николаевичем, у зависимых от компьютера подростков развивается чувство мнимого превосходства над окружающими, а также оскудение эмоциональной сферы, поскольку игрок, если он хочет выиграть, должен постоянно подавлять свои чувства и оставаться хладнокровным. Некоторые компьютерные игры провоцируют, по мнению авторов, агрессивное поведение, возвеличивание войн и насилия, а также правого экстремизма.

В последнее время тема агрессии стала едва ли не самой популярной в мировой психологии. Ей посвящено огромное множество статей и книг.

Агрессия, по определению, многими специалистами связывается с намеренным причинением вреда живым существам. Введение такого критерия в большинство существующих определений агрессии представляется вполне обоснованным. R. Baron специально фиксирует внимание на данном критерии и подчеркивает, что в качестве агрессивных могут рассматриваться только те действия, которые причиняют вред живым существам. E. Fromm определяет агрессию широко, как намеренное причинение ущерба не только человеку или животному, но и вообще всякому неживому объекту. С точки зрения этого более широкого взгляда, вообще все действия такого «разрушительного» типа есть агрессия, все они имеют общую психологическую природу, сходную мотивацию, и, в конечном счете, представляют собой отреагирование агрессивных импульсов на эрзац-объекты. Несмотря на различия в определении понятия агрессии у разных авторов, идея причинения ущерба (вреда) другому субъекту присутствует практически всегда (R. Baron, B.A. Buss, L.Berkowitz, K. Lorenz и др.). Если говорить о внутривидовой агрессии, то определение становится более кратким, и должно связываться с определением ущерба человеку с причинением ущерба другому человеку или группе людей.

В настоящее время не существует общепринятой теории агрессии. Наиболее фундаментальными и детально проработанными концепциями являются инстинктивистская теория агрессии (S. Freud, K.Lorenz), теория социального научения (A. Bandura), теория переноса возбуждения (D. Zillmann), когнитивные модели агрессивного поведения (L.Berkowitz). Кроме того, имеются многочисленные частные варианты каждой из названных базовых территорий. Все указанные концепции имеют свои слабые стороны, но ни одна из них не может пока претендовать по своему объяснительному потенциалу на исчерпывающее объяснение агрессивного поведения человека. [3]

Мы в своём исследовании делаем попытку проанализировать влияние компьютерных игр на агрессивность старшего школьника. Старший школьник – это подросток в возрасте от 14 до 16 лет. Именно в этом возрасте происходит становление личности, формирование самосознания.

Как считает И. С. Кон [2], жестокость всегда была характерным признаком поведения подростков. Это и жестокое внутригрупповое соперничество, борьба за власть, борьба (зачастую без правил) за сферы влияния между разными группами подростков, и так называемая «немотивированная агрессия», направленная часто на совершенно невинных, посторонних людей.

Подростковая агрессия – чаще всего следствие общей озлобленности и понижения самоуважения в результате пережитых жизненных неудач и несправедливостей (бросил отец, плохие отметки в школе, отчислили из спорт-секции и т.п.). Изощренную жестокость нередко проявляют также жертвы гиперопеки, избалованные маменькины сынки, не имевшие в детстве возможности свободно экспериментировать и отвечать за свои поступки; жестокость для них – своеобразный сплав мести, самоутверждения и одновременно самопроверки: меня все считают слабым, а я вот что могу!

А.Н. Тихонов[4] считает, что компьютерные игры, особенно ролевые, требующие наибольшей глубины «вхождения» в игру, требующие принятия роли и ухода от реальности (особенно в подростковом возрасте) развивают наибольшую степень агрессивности, влияют на формирование личностных свойств и качеств. У таких подростков низкая самооценка, слабо развиты коммуникативные и организаторские способности.

2. Характеристика респондентов и методов исследования

Характеристика респондентов.

Респонденты этого исследования – 115 старшеклассники гимназии №20 города Междуреченска. Среди них 49 мальчиков и 66 девочек, обучающихся

в классах: 9 физико-математический, 9 социально-экономический, 9 химико-биологический, 9 гуманитарный, 10 класс, 11 физико-математический, 11 социально-экономический, 11 химико-биологический. Все респонденты имеют компьютеры, все опрошенные имеют представление о компьютерных играх.

Характеристика методов исследования.

1. Анкетирование старшеклассников.

1.1. Анкета по определению уровня агрессивности. Нами использовалась методика опросника Басса-Дарки [3], которая представляет собой анкету из 75 вопросов (приложение 1). В результате проведения методики выявляется уровень агрессивности старшеклассников по следующим критериям:

1. Физическая агрессия.
2. Косвенная агрессия.
3. Раздражение.
4. Негативизм.
5. Обида.
6. Подозрительность.
7. Вербальная агрессия.
8. Чувство вины.

Респондентам предлагалось выбрать один из двух вариантов ответа: «да» или «нет». Данная методика позволяет нам выявить общий уровень агрессивности респондента.

1.2. Анкета по определению уровня коммуникативной компетенции [1]. Нами использовалась методика КОС, которая представляет собой анкету из 40 вопросов (приложение 2). Респондентам предлагалось выбрать один из двух вариантов ответа: «да» или «нет». В результате проведения методики выявляется уровень сформированности организаторских способностей и уровень коммуникативной компетенции. Данная методика позволяет выявить

уровень проявления организаторских способностей и такого качества как «коммуникативная компетенция».

1.3. Анкета по определению уровня самооценки [1]. Нами использовалась методика, которая представляет собой анкету из 20 вопросов (приложение 3). Респондентам предлагалось выбрать один из двух вариантов ответа: «да» или «нет». В результате проведения методики выявляется уровень самооценки старшеклассников.

1.4. Анкета «Отношение к Интернету и компьютерным играм», составленная нами, включает в себя вопросы, об использовании школьниками Интернета и об отношении к компьютерным играм (приложение 4). Респондентам предлагалось выбрать один из нескольких вариантов ответа: «да», «скорее да, чем нет», «скорее нет, чем да», «нет», «затрудняюсь ответить». Данная анкета позволяет выявить отношение старшеклассников к играм и к Интернету.

Таким образом, данные методы исследования являются адекватными и позволяют нам выявить старших школьников, зависимых от компьютерных игр; проанализировать зависимость между игровыми компьютерными пристрастиями старшеклассников и сформированностью таких личных характеристик как агрессивность, коммуникативные и организаторские способности, самооценка.

3. Анализ полученных данных.

3.1 Отношение старших школьников к Интернету и компьютерным играм.

Отвечая на вопросы анкеты об актуальности и важности Интернета, респонденты отвечали на вопросы: «Считаете ли Вы, что Интернет необходим современному подростку?», «Какие сайты привлекают Ваше внимание?», «Сколько времени в сутки Вы проводите в сети Интернет?»

В таблице 1 представлены ответы на вопрос об актуальности Интернета.

Таблица 1**Актуальность Интернета для старших школьников**

(n – 115), в %

	Юноши	Девушки
Да	82,7	61,9
Скорее да, чем нет	15,4	34,9
Скорее нет, чем да	1,9	1,6
Нет	0	0
Затрудняюсь ответить	0	1,6

82,7% юношей ответили, что Интернет необходим современному подростку. Для девушек Интернет так же значим и актуален, но в меньшей степени: так на вопрос «Считаете ли Вы, что Интернет необходим современному подростку?» 61,9% учениц гимназии ответили «да». 15,4% юношей выбрали вариант ответа «скорее да, чем нет». Этот же вариант ответа указали 34,9% девушек. Вариант «скорее нет, чем да» отметило 1,9% юношей и 1,6% - девушек. Ни один из респондентов не выбрал вариант ответа «нет». Проанализировав таблицу 1, мы можем сделать вывод, что всемирная сеть Интернет очень актуальна среди старших школьников.

Внимание юношей и девушек привлекают разные сайты. Однако музыкальные сайты (таблица 2) привлекают большую часть подростков. 41,9% юношей предпочитают музыкальные сайты, а девушек – 63,5%. Сайты о культуре привлекают внимание девушек (7,7%), чего нельзя сказать о юношах. Новости интересуют девушек (19,2%), а спортивные новости – юношей (24,1%). Чаты примерно одинаково мало интересуют и юношей (3,2%) и девушек (3,6%). Сайты посвященные технике, автомобилям, играм, а так же форумы и ФТП не интересуют девушек (0%).

Таблица 2

Сайты, привлекающие внимание подростков.

(n – 115), в %

	Юноши	Девушки
Музыка	41,9	63,5
Новости	9,7	19,2
Культура	0	7,7
Спорт	24,1	1,9
Фото-сайты	0	3,8
Чаты	3,2	3,8
Техника	1,6	0
Автомобили	6,5	0
Форумы	1,6	0
Игры	8,1	0
ФТП	3,2	0

Следует заметить, что юноши и девушки предпочитают разные жанры игр. Большинство юношей в первую очередь (31,6) интересуют игры жанра RPG (от игр жанра RPG игроки зависят больше всего), в свою очередь девушки предпочитают стратегии (30,3%). 26,3% юношей ответили, что их интересуют игры 3D-Action. 21,2% девушек играют в компьютерные игры с логическим уклоном. Тот же процент девушек (21,2%) был выявлен при анализе игр жанра 3D-Action. Немного меньше (24,6%), чем игры жанра 3D-Action юношей интересуют стратегии. Симуляторы, игры жанра Quest и аркады практически не интересуют подростков. Девушек практически не интересуют игры жанра RPG (в 10 раз меньше, чем юношей). Девушек не интересуют карточные игры, а юношей – аркады. Данные представлены в таблице3.

Таблица 3

**Уровень актуальности игры среди подростков
в зависимости от её жанра.**

(n -115), в %

	Юноши	Девушки
Карточные	5,3	0
Логические	1,8	21,2
Симуляторы	8,8	6,1
Стратегии	24,6	30,3
Quest	1,8	15,2
Аркады	0	3,0
3D-Action	26,3	21,2
RPG (ролевые)	31,6	3,0

38,9% юношей и 25% девушек играют ежедневно в сети Интернет 3 и более часов. 30,6% девушек играют в Интернете не более 30 минут, в то время как всего 16,7% юношей утверждают, что находятся в Интернете не более получаса. 60-90 минут в Интернете «сидят» 19,4% юношей и 11,1% девушек. От двух до трёх часов в сутки за Интернет-играми проводят 25% юношей и 33,3% девушек. Исходя из таблицы 4, мы можем сделать вывод, что юноши больше, чем девушки, зависят от Интернета.

Таблица 4

**Выявление уровня зависимости старших школьников от
компьютерных игр.**

(n – 72), в%

Время, ежедневно затраченное на Интернет-игры (в часах)	Юноши	Девушки
0-0,5	16,7	30,6

1-1,5	19,4	11,1
2-3	25,0	33,3
3-более	38,9	25,0

Основываясь на классификации А. Н. Тихонова, мы всех респондентов, играющих в компьютерные Интернет–игры, условно разделили на разные группы в зависимости от степени увлеченности компьютерными играми.

При составлении таблицы 5 учитывалось общее число респондентов, которые играют в компьютерные Интернет – игры. Респонденты, которые не имеют свободного доступа к сети Интернет, не учитывались в данном анализе

Таблица 5

Стадии зависимости старших школьников от компьютерных игр.

(n - 72), в %

	Юноши	Девушки
Стадия легкой увлеченности	8,3	47,2
Стадия увлеченности	13,9	11,1
Стадия зависимости	8,3	25,0
Стадия привязанности	69,4	16,7

При составлении таблицы 5 учитывалось общее число респондентов, которые играют в компьютерные Интернет игры. Респонденты, которые не имеют свободного доступа к сети Интернет, не учитывались в данном анализе.

Таблица наглядно демонстрирует, что почти половину девушек (47,2%) привлекают компьютерные игры, но они относятся к группе игроков лишь со стадией легкой увлеченности. Большую часть юношей (69,4%), проведя сравнительный анализ, мы отнесли к группе с выраженной стадией зависимости от компьютерных on-line игр. Слегка увлечены играми 8,3%

юношей (столько же процентов юношей зависимы от них), 13,9% - увлечены, но не зависимы. К группе игроков со стадией увлеченности относятся 11,1% девушек. Зависимых от игр девушек немного больше – 25,0%. Всего 16,7% девушек относятся к группе со стадией привязанности. Проведя анализ таблицы можно сделать вывод, что юноши в большей степени, чем девушки привязаны к on-line играм.

3.2 Определение уровня агрессивности старших школьников.

Проведенный нами Опросник Басса-Дарки позволил сделать выводы об общем уровне агрессивности старших школьников гимназии № 20.

54,3 % - имеют высокий уровень агрессивности

27,7 % - средний уровень агрессивности

18 % - низкий уровень агрессивности

3.3 Определение уровня самооценки, проявления коммуникативных и организаторских способностей.

Проведенное нами исследование показало, что уровень самооценки старших школьников представлен следующим образом:

высокая самооценка у 57,4 % старшеклассников

средняя самооценка у 6,4 % старшеклассников

низкая самооценка у 36,2 % старшеклассников

Причём у юношей уровень самооценки выше, чем у девушек.

Исследование уровня коммуникативных и организаторских способностей показало, что среди респондентов преобладает средний и низкий уровни проявления коммуникативных и организаторских способностей. Причем среди юношей эти показатели ниже.

Чтобы выяснить влияние Интернет–игр на формирование личностных характеристик старших школьников, мы проанализировали уровень сформированности некоторых личностных свойств респондентов, находящихся на разных стадиях компьютерной зависимости.

4. Определение влияния компьютерных Интернет-игр на личностные характеристики старшеклассников

Проанализировав таблицу 7, мы можем сделать выводы, что у старших школьников, которые предположительно находятся на стадии привязанности к компьютерным играм уровень проявления коммуникативных и организаторских способностей ниже, чем у менее зависимых старших школьников.

Таблица 7

Сравнение уровня проявления коммуникативных и организаторских способностей у подростков, находящихся на разных уровнях компьютерной зависимости.

(n-115), в %

	Коммуникативные способности	Организаторские способности
Стадия увлеченности	0,82 «5»	0,79 «4»
Стадия зависимости	0,71 «4»	0,64 «2»

Испытуемые, получившие оценку «1», характеризуются крайне низким уровнем проявления склонностей к коммуникативной и организаторской деятельности.

У испытуемых, получивших оценку «2», развитие коммуникативных и организаторских склонностей находится на уровне ниже среднего. Они не стремятся к общению, чувствуют себя скованно в новой компании, коллективе, предпочитают свои знакомства, испытывают трудности в установлении контактов с людьми и в выступлении перед аудиторией, плохо ориентируются в незнакомой ситуации, не отстаивают своё мнение, тяжело переживают обиды. Проявление инициативы в общественной деятельности крайне зани-

жено, во многих делах они предпочитают избегать принятия самостоятельных решений.

Испытуемые, получившие оценку «3», обладая в целом средними показателями, они стремятся к контактам с людьми, не ограничивают круг своих знакомств, отстаивают своё мнение, планируют свою работу. Однако «потенциал» этих склонностей не отличается высокой устойчивостью. Эта группа испытуемых нуждается в дальнейшем серьёзной и планомерной работе с ними по формированию и развитию их коммуникативных и организаторских склонностей.

Испытуемые, получившие оценку «4», не теряются в новой обстановке, быстро находят друзей, постоянно стремятся расширить круг своих знакомств, занимаются общественной работой, помогают близким, друзьям, проявляют инициативу в общении, с удовольствием принимают участие в организации общественных мероприятий, способны принять самостоятельные решения в трудной ситуации. Всё это они делают не по принуждению, а согласно внутренним убеждениям!

Испытуемые, получившие оценку «5», испытывают потребность в коммуникативной и организаторской деятельности и активно стремятся к ней. Для них характерна быстрая ориентация в трудных ситуациях, непринужденность поведения в новом коллективе. Испытуемые этой группы инициативны, предпочитают в важном деле или создавшейся сложной ситуации принимать решения, отстаивать своё мнение и добиваться, чтобы оно было принято товарищами. Они могут внести оживление в незнакомую компанию, любят организовывать различные игры, мероприятия, настойчивы в деятельности, которая их привлекает. Они сами ищут такие дела, которые бы удовлетворяли их потребности в коммуникативной и организаторской деятельности.

Уровень самооценки.**(n-75), в %**

	Самооценка
Независимые старшие школьники	4,1
Зависимые старшие школьники	2,2

Анализируя таблицу 8, можно сделать вывод, что у старших школьников, которые находятся на стадии зависимости от компьютерных игр самооценка почти в два раза ниже, чем у старших школьников, находящихся на стадии увлеченности компьютерной зависимостью.

На рисунке 1 графически представлены уровни проявления различных видов агрессивности у подростков, находящихся на разных стадиях компьютерной зависимости.

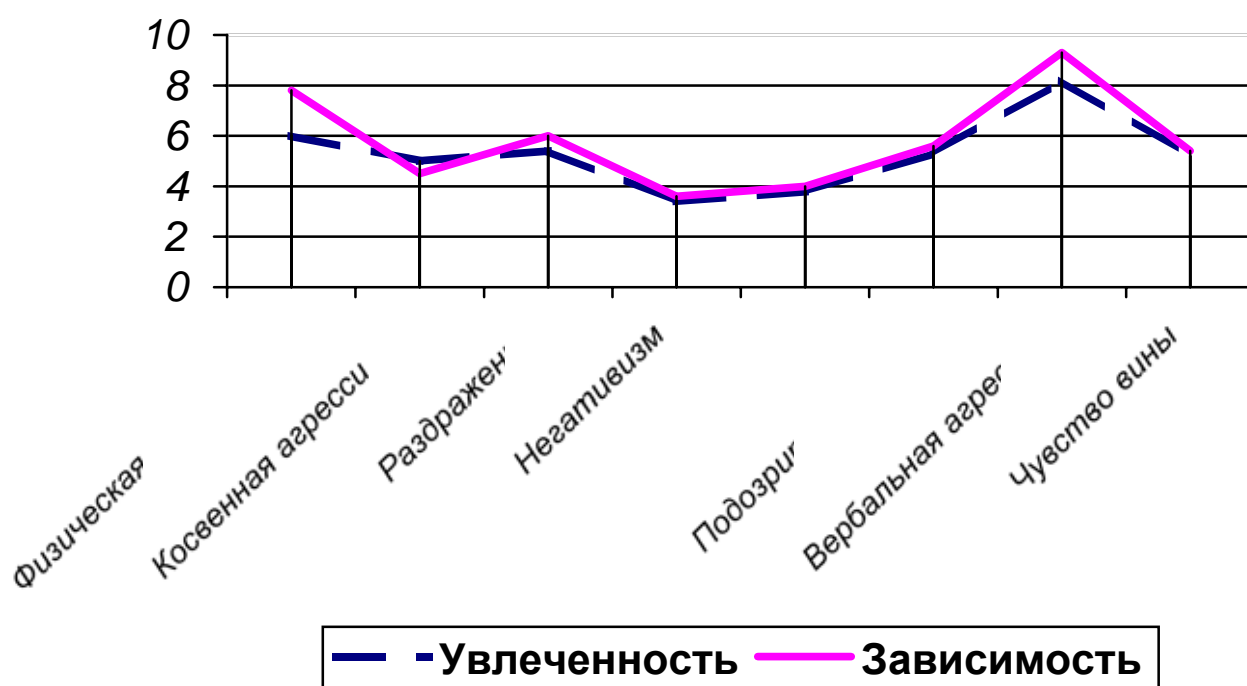


Рисунок 1 Сравнение уровня агрессивности зависимых подростков от компьютерных с нормальными показателями подростков. (n-115).

Рисунок 1 наглядно демонстрирует, что подростки, зависимые от компьютерных игр, более агрессивны. Уровень проявления физической

агрессии у старшеклассников, зависимых от компьютерных Интернет-игр, выше, чем подростков, увлеченных компьютерными играми. Показатели раздражения, негативизма, обиды, подозрительности, и вербальной агрессии у «зависимых» старших школьников превышают показатели других респондентов. Но, стоит заметить, что и чувство вины у группы респондентов, с выявленным уровнем привязанности к компьютерным играм, тоже выше, чем у остальных респондентов. Проанализировав рисунок1, мы можем сделать вывод, что старшие подростки, с выявленными признаками компьютерной привязанности, более агрессивны, чем сверстники.

На рисунке 2 графически представлены уровни проявления различных видов агрессивности, коммуникативных и организаторских способностей, самооценки у подростков находящихся на разных стадиях компьютерной зависимости.

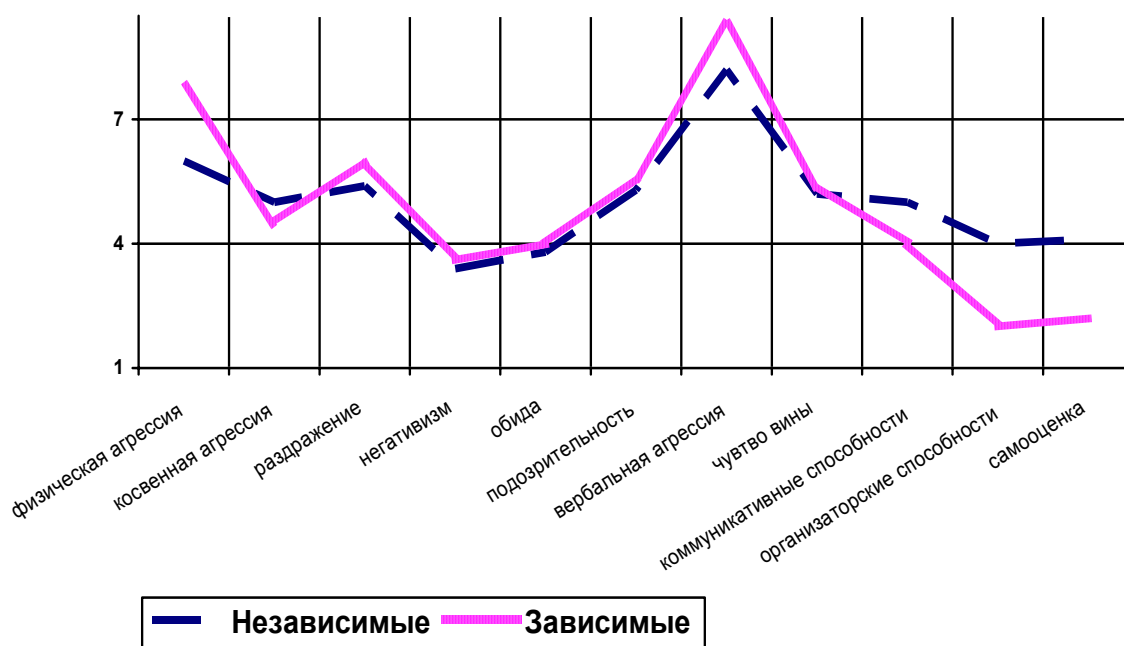


Рисунок 2. Влияние компьютерных Интернет-игр на личностные характеристики старших школьников

Рисунок 2 отображает уровень влияния компьютерных Интернет-игр на личностные характеристики старших школьников. Агрессия по многим

параметрам идёт примерно одинаково у обеих групп респондентов, но у зависимых старших школьников уровень проявления выше. У школьников, зависимых от компьютерных игр, высокий уровень проявления физической агрессии, раздражения, вербальной агрессии. Коммуникативные организаторские способности у группы респондентов с зависимостью ниже, чем у респондентов, относящиеся к группе увлеченности. Самооценка примерно в два раза у группы с увлеченностью выше, чем у зависимых респондентов. Таким образом, мы делаем вывод, что старшие школьники, зависимые от компьютерных игр более агрессивны, менее общительны и недостаточно хорошо умеют организовывать деятельность других людей, имеют самооценку ниже, чем у группы респондентов с увлеченностью Интернет-играми.

5. Заключение.

1. Изучив отношение старших школьников к Интернету и компьютерным играм, мы можем сделать вывод, что Интернет, по мнению учеников 9-11 классов гимназии №20, необходим современному подростку.
2. Определив уровень агрессивности старших школьников, справедливо сделать вывод, что ученики 9-11 классов гимназии №20, находящиеся на стадии привязанности к компьютерным играм, более агрессивны, чем их сверстники, находящиеся на стадиях легкой увлеченности, увлеченности и зависимости от компьютерных Интернет-игр.
3. Определив уровень самооценки старших школьников, мы выявили, что «привязанные» к компьютерным Интернет – играм подростки в возрасте от 15 до 17 лет, обладают более низкой самооценкой, чем другие старшие школьники. Проанализировав уровень проявления коммуникативных и организаторских способностей, мы выявили, что подростки, относящиеся к группе зависимости, менее общительны и

недостаточно хорошо умеют организовывать деятельность других людей.

4. В ходе определения влияния компьютерных игр на личностные характеристики старшеклассников мы в своём исследовании подтвердили свою гипотезу. Старший школьник, зависимый от компьютерных игр, более агрессивен, имеет низкий уровень проявления коммуникативных и организаторских способностей, имеет низкий уровень самооценки.

Список используемой литературы:

1. Бурлачук Л.Ф., Морозов С. М. Словарь–справочник по психодиагностике СПб.- Питер, 2006.-500с.
2. Кон. И.С. Психология ранней юности.— М.: Просвещение, 2000. –255с.
3. Реан А. А.. Психология личности. – СПб., 1999. – 288 с.
4. http://www.contentfiltering.ru/catalog.asp?ob_no=1697
5. <http://flogiston.ru/articles/netpsy/gameaddict2>
6. <http://www.tiensmed.ru/programmer4.html>
7. <http://www.widenet.ru/software/kitai-nachinaet-borbu-s-detskoi-internet-zavisimostyu/>
8. <http://slovari.yandex.ru/dict/psychlex3/article/PS3/ps3-0238.htm>
9. http://gcon.pstu.ru/pedsovet/programm/-section=1_1-7htm.htm
10. <http://www.kontrolnaja.ru/dir/psychology/1171>
11. http://humbio.ru/Humbio/psich_dis/00006cec.htm

Опросник Басса-Дарки.

1. Временами я не могу справиться с желанием причинить вред другим.
2. Иногда сплетничаю о людях, которых не люблю.
3. Я легко раздражаюсь, но быстро успокаиваюсь.
4. Если меня не попросят по-хорошему, я не выполню просьбы.
5. Я не всегда получаю то, что мне положено.
6. Я знаю, что люди обычно говорят обо мне за моей спиной.
7. Если я не одобряю поведение друзей, я даю им это почувствовать.
8. Когда мне случалось обмануть кого-нибудь, я испытывал мучительные угрызенья совести.
9. Мне кажется, что я не способен ударить человека.
10. Я никогда не раздражаюсь настолько, чтобы кидаться предметами.
11. Я всегда снисходителен к чужим недостаткам.
12. Если мне не нравится установленное правило, мне хочется нарушить его.
13. Другие умеют почти всегда пользоваться благоприятными обстоятельствами.
14. Я держусь настороженно с людьми, которые относятся ко мне несколько более дружелюбно, чем я ожидал.
15. Я часто бываю не согласен с людьми.
16. Иногда мне на ум приходят мысли, которых я стыжусь.
17. Если кто-нибудь первым ударит меня, я не отвечу ему.
18. Когда я раздражаюсь, иногда я хлопаю дверями.
19. Я гораздо более раздражителен, чем кажется окружающим.
20. Если кто-то воображает из себя начальника, то я всегда поступаю ему наперекор.
21. Меня немного огорчает моя судьба.
22. Я думаю, что многие люди не любят меня.
23. Я не могу удержаться от спора, если люди не согласны со мной.

24. Люди, уваливающие от работы, должны испытывать чувство вины.
25. Тот, кто оскорбляет меня и мою семью, напрашивается на драку.
26. Я не способен на грубые шутки.
27. Меня охватывает ярость, когда надо мной насмеются.
28. Когда люди строят из себя начальников, я делаю всё, чтобы они не зазнавались.
29. Почти каждую неделю я вижу кого-нибудь, кто мне не нравится.
30. Довольно многие люди завидуют мне.
31. Я требую, чтобы люди уважали мои права.
32. Меня угнетает то, что я мало делаю для своих родителей.
33. Люди, которые постоянно изводят вас, стоят того, чтобы их «щелкнули по носу».
34. От злости я иногда бываю мрачен.
35. Если ко мне относятся хуже, чем я того заслуживаю, я не расстраиваюсь.
36. Если кто-то выводит меня из себя, я не обращаю на него внимания.
37. Хотя я и не показываю этого, меня иногда гложет зависть.
38. Иногда мне кажется, что надо мной смеются.
39. Даже если я злюсь, я не прибегаю к «сильным» выражениям.
40. Мне хочется, чтобы мои грехи были прощены.
41. Я редко даю сдачи, даже если кто-нибудь ударит меня.
42. Когда получается не по-моему, я иногда обижаюсь.
43. Иногда люди раздражают меня одним своим присутствием.
44. Нет людей, которых я по-настоящему ненавижу.
45. Мой принцип: «Никогда не доверять чужакам».
46. Если кто-нибудь раздражает меня, я готов сказать всё, что о нём думаю.
47. Я делаю много такого, о чем впоследствии сожалею.
48. Если я разозлюсь, я могу ударить кого-нибудь.
49. С детства я никогда не проявлял вспышек гнева.

50. Я часто чувствую себя как пороховая бочка, готовая взорваться.
51. Если бы все знали, что я чувствую, меня бы считали человеком, с которым нелегко работать.
52. Я всегда думаю о том, какие тайные причины заставляют людей делать что-нибудь приятное для меня.
53. Когда на меня кричат, я начинаю кричать в ответ.
54. Неудачи огорчают меня.
55. Я дерусь не реже и не чаще, чем другие.
56. Я могу вспомнить случаи, когда я был настолько зол, что хватал попавшуюся под руку мне вещь и ломал её.
57. Иногда я чувствую, что готов первым начать драку.
58. Иногда я чувствую, что жизнь поступает со мной несправедливо.
59. Раньше я думал, что большинство людей говорит правду, но теперь я в это не верю.
60. Когда я выхожу из себя, то начинаю говорить людям гадости.
61. Когда я поступаю неправильно, меня мучает совесть.
62. Если для защиты своих прав мне нужно применить физическую силу, я применяю её.
63. Иногда я выражаю свой гнев тем, что стучу кулаком по столу.
64. Я бываю грубоват по отношению к людям, которые мне не нравятся.
65. У меня нет врагов, которые бы хотели мне навредить.
66. Я не умею поставить человека на место, даже если он того заслуживает.
67. Я часто думаю, что жил не правильно.
68. Я знаю людей, которые способны довести меня до драки.
69. Я не раздражаюсь из-за мелочей.
70. Мне редко приходит в голову, что люди пытаются разозлить или оскорбить меня.
71. Я часто только угрожаю людям, хотя и не собираюсь приводить угрозы в исполнение.

72. В последнее время я стал занудой.
73. В споре я часто повышаю голос.
74. Я стараюсь обычно скрывать своё плохое отношение к людям.
75. Я лучше соглашусь с чем-либо, чем стану спорить.

Приложение №2.

КОС.

1. Много ли у Вас друзей, с которыми Вы постоянно общаетесь?
2. Часто ли Вам удается склонить большинство своих товарищей к принятию ими Вашего мнения?
3. Долго ли Вас беспокоит чувство обиды, причинённое Вам кем-то из Ваших товарищей?
4. Всегда ли Вам трудно ориентироваться в создавшейся критической ситуации?
5. Есть ли у Вас стремление к установлению новых знакомств с разными людьми?
6. Нравится ли Вам заниматься общественной работой?
7. Верно ли, что Вам приятнее и проще проводить время с книгами или за какими-либо другими занятиями, чем с людьми?
8. Если возникли какие-то помехи в осуществлении Ваших намерений, то легко ли Вы отступаете от них (от своих намерений)?
9. Легко ли Вы устанавливаете контакты с людьми, которые значительно старше Вас по возрасту?
10. Любите ли Вы придумывать и организовывать со своими товарищами различные игры и развлечения?
11. Трудно ли Вам включиться в новую для Вас компанию?
12. Часто ли вы откладываете на другие дни те дела, которые нужно было выполнить сегодня?
13. Легко ли Вам удаётся устанавливать контакты с незнакомыми людьми?

- 14.Стремитесь ли Вы добиваться, что бы Ваши товарищи действовали в соответствии с Вашим мнением?
- 15.Трудно ли Вы осваиваетесь в новом коллективе?
- 16.Верно ли, что у Вас не бывает конфликтов с товарищами из-за невыполнения ими своих обещаний, обязанностей, обязательств?
- 17.Стремитесь ли Вы при удобном случае познакомиться или побеседовать с новым человеком?
- 18.Часто ли в решении важных дел Вы принимаете инициативу на себя?
- 19.Раздражают ли Вас окружающие люди и хочется ли Вам побыть одному?
- 20.Правда ли, что Вы обычно плохо ориентируетесь в незнакомой для Вас обстановке?
- 21.Нравится ли Вам постоянно находиться среди людей?
- 22.Возникает ли у Вас раздражение, если Вам не удастся закончить начатое дело?
- 23.Испытываете ли Вы чувство затруднения, неудобства или стеснения, если приходится проявить инициативу, чтобы познакомиться с новым человеком?
- 24.Правда ли, что Вы утомляетесь от частого общения с товарищем?
- 25.Любите ли Вы участвовать в коллективных играх?
- 26.Часто ли Вы проявляете инициативу при решении вопросов, затрагивающих интересы Ваших товарищей?
- 27.Правда ли, что Вы чувствуете себя неуверенно среди мало знакомых для Вас людей?
- 28.Верно ли, что Вы редко стремитесь к доказательству своей правоты?
- 29.Полагаете ли Вы, что Вам не доставляет особого труда внести оживление в малознакомую для Вас компанию?
- 30.Принимаете ли Вы участие в общественной работе в школе?
- 31.Стремитесь ли Вы ограничить круг своих знакомых небольшим количеством людей?

- 32.Верно ли, что Вы не стремитесь отстаивать свое мнение или решение, если оно не было сразу принято Вашими товарищами?
- 33.Чувствуете ли Вы себя непринужденно, попав в незнакомую для Вас компанию?
- 34.Охотно ли Вы приступаете к организации различных мероприятий для своих товарищей?
- 35.Правда ли, что Вы не чувствуете себя достаточно уверенным и спокойным, когда приходится говорить что-либо большой группе людей?
- 36.Часто ли Вы опаздываете на деловые встречи, свидания?
- 37.Верно ли, что у Вас много друзей?
- 38.Часто ли Вы оказываетесь в центре внимания у своих товарищей?
- 39.Часто ли Вы смущаетесь, чувствуете неловкость при общении с малознакомыми людьми?
- 40.Правда ли, что Вы не очень уверенно чувствуете себя в окружении большой группы своих товарищей?

Приложение №3.

Опросник по выявлению уровня самооценки.

1. Обычно я рассчитываю на успех в своих делах.
2. Большую часть времени я нахожусь в подавленном настроении.
3. Со мной большинство ребят советуются (считаются).
4. У меня отсутствует уверенность в себе.
5. Я примерно так же способен и находчив, как большинство окружающих меня людей (ребят в классе)
6. Временами я чувствую себя никому не нужным.
7. Я всё делаю хорошо (любое дело).
8. Мне кажется, что я ничего не достигну в будущем (после школы).
9. В любом деле я считаю себя правым.
- 10.Я делаю много такого, о чём впоследствии жалею.

11. Когда я узнаю об успехах кого-нибудь, кого я знаю, то ощущаю это как собственное поражение.
12. Мне кажется, что окружающие смотрят на меня осуждающе.
13. Меня мало беспокоят возможные неудачи.
14. Мне кажется, что успешному выполнению поручений или дел мне мешают различные препятствия, которые мне не преодолеть.
15. Я редко жалею о том, что уже сделал.
16. Окружающие меня люди гораздо более привлекательны, чем я сам.
17. Я сам думаю, что я постоянно кому-нибудь необходим.
18. Мне кажется, что я занимаюсь гораздо хуже, чем остальные.
19. Мне чаще везёт, чем не везёт.
20. В жизни я всегда чего-то боюсь.

Приложение №4.

Анкета об Интернете и компьютерных играх.

1. Сколько вам лет?
2. Есть ли у вас Интернет?
3. Вы считаете, что Интернет необходим современному подростку?
4. Сколько времени вы проводите в сети Интернет? (в сутки)
5. Если бы Интернет был бесплатным, сколько времени вы готовы проводить в мировой сети? (часов в сутки)
6. Какие сайты привлекают ваше внимание? (новости, культура, спорт, музыка, другое)
7. Привлекают ли вас игры в режиме on-line?
8. Какие игры вам больше нравятся? (жанр)
9. Сколько по времени вы готовы играть в любимую игру? (часов в сутки)
10. Считаете ли вы, что игры связанные с убийствами влияют на детскую психику? В каком направлении?

- 11.Как часто вы посещаете сайты с научно-популярной литературой? (в процентном соотношении, из 100 возможных)
- 12.Вас интересует общение со сверстниками в Интернете?
- 13.Вы много читаете в Интернете? (имеется в виду литература, статьи)
- 14.Вас интересует общение с иностранными подростками в Интернете?
- Вы считаете, что агрессивное поведение людей возрастает от их неудач в компьютерных играх?
- 15.Вы злитесь, когда Интернет перестаёт работать?
- 16.Способны ли вы ударить компьютер, когда он делает что-то не так, как хотите вы?
- 17.Вы можете грубо ответить на телефонный звонок, если звонящий отвлѐк вас от важного момента в игре?
- 18.Вы можете всю ночь играть, если вас заинтересовала on-line игра?
- 19.Если у вас перестал работать Интернет, то вы готовы сделать всё, чтобы починить его.
- 20.Игры с оружием пробуждают кровожадность в подростке.
- 21.Сколько вы можете по времени обходиться без Интернета?
- 22.Во время воздержания от компьютерных игр вы часто раздражены?
- 23.Люди, которые «привязаны» к компьютеру менее уверены в себе.
- 24.Люди, которые много играют в on-line игры, менее общительны.
- 25.У людей, которые часто играют в компьютерные игры пониженная самооценка.