

Григорий Аркадьев

Психологические проблемы современных подростков в пространстве информационных технологий

Появление новых информационных технологий и агрессия

Вхождение современных информационных технологий в обиход среднестатистической российской семьи несет с собой новые проблемы: помимо своих прямых функций компьютерные игры, информационные сети, средства multimedia прямо или косвенно могут влиять на увеличение агрессивности поведения.

Неготовность сознания человека на пороге XXI века к тому количеству всевозможной информации, которое обрушивают на него электронные СМИ в дополнение к традиционным телевидению, радио и прессе, может привести и все чаще приводит к стрессам и снижению эмоциональной устойчивости.

Новый этап психологических исследований

Следует отметить начало новой эры психологических исследований, связанных с возможностью осуществления терапевтического влияния при помощи электронных средств (в т.ч. средств моделирования т.н. виртуальной реальности). Данная область психологического знания предоставляет, во-первых, массу пространства для молодых исследователей, во-вторых, определенный опыт, накопленный психологией рекламы.

На основании вышеизложенного напрашивается вопрос: насколько интенсивно воздействие СМИ и продуктов индустрии электронных развлечений на формирование потенциально агрессивных паттернов поведения у детей, подростков и взрослых? Однозначно ли такое воздействие? Возможно ли применение СМИ и электронных развлечений для терапевтической или коррекционной деятельности?

История исследования влияния СМИ на агрессивность

Очертив круг вопросов, перейдем к их рассмотрению. Исследования влияния средств масс медиа на агрессивное поведение индивида начались в 1973–1975 годах, когда Бандура и Росс провели нашумевший в США эксперимент с куклой Бобо (1), заключающийся в следующем: дети в возрасте от 8 до 14 лет просматривали фильм, содержащий сцены насилия и жестокости, а затем экспериментаторы отводили 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 в рамках теории социального научения увеличение детской агрессивности, стимулированной подражанием взрослым. 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.

В 80-е годы исследования агрессогенного влияния масс медиа приобретают иной характер. Все большая компьютеризация общества вызывает на западе обширные волнения в научных кругах. Эксперименты А. Басса и Л. Берковитца (2) пересматриваются в ракурсе данной проблемы.

Кафедра информатики института Беркелий (США, Калифорния), первая в США уделившая большое внимание возможным латентным последствиям широкого распространения Интернет и ставшая впоследствии своеобразной «Меккой» для исследователей агрессии в СМИ, открывает одну из первых лабораторий по изучению электронных игр и электронных масс медиа. Впоследствии из стен этой лаборатории вышло множество специалистов, занимающихся в настоящее время психологией электронных игр и развития сетей. Однако, стоит отметить, что в 80-х компьютерная техника находилась на довольно низком уровне и не была общедоступна; Интернет же вообще был доступен только военным и ученым элитных институтов в США и Канаде. Основным достижением психологов, занимавшихся проблемой информационных технологий, в это время стало открытие зависимости повышения агрессивности в результате переутомления, возникающего в связи с количеством времени, проводимого перед экраном компьютера. Помимо этого, продолжается работа с традиционными СМИ — здесь психологи достигают больших результатов, доказав обоснованность предположения о влиянии агрессивного содержания программ на человека. В связи с этим в демократических США широкое распространение получает кабельное ТВ, при подписке на каналы которого человек сам способен выбирать, какую информацию он хочет получать и давать своим детям, а также всевозможные устройства, призванные лимитировать время просмотра детьми теле- и видеопрограмм.

90-е годы предъявляют к разработчикам программного обеспечения и электронным масс медиа все более высокие требования в области психологической безопасности

ти 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).

СМИ и агрессия

Сформулированный еще в Древнем Риме основной закон сферы развлечений, основанный на том, что самыми потребляемыми и желаемыми являются насилие и интимная сторона жизни, выставленные напоказ, успешно трансформировался в непререкаемую истину современного шоу-бизнеса. По данным исследования, проведенного Дж. Уильямсом в 1989 году (3), в течение одного часа телевизионного вещания на экране в среднем показывается 9 актов физического и 8 актов вербального насилия. Прибавим сюда рекламные ролики и вечернее время телевизионного вещания, когда данные цифры возрастают почти в два раза, и ситуация с телевидением становится очевидной. Электронные масс-медиа, в принципе, способны нести потенциально большее количество агрессивной информации. Книжки и фильмы также обыгрывают тему насилия, особенно при подходе к творчеству, ориентированном на потребителя.

Текущая обстановка на рынке электронных развлечений

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. Таким образом, можно смело говорить, что 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.

Компьютер в жизни и социализации ребенка

Компьютер в жизни и социализации ребенка XXI века будет, на наш взгляд, однозначно занимать большее место, нежели его ближайшее социальное окружение во дворе. Данный процесс достаточно хорошо виден уже сейчас. Виртуальный мир создает искусственные условия социализации, лишаящие индивида страха перед возможностью неадекватной оценки его поведения. Человек, находящийся в условиях депривации или по каким-ли-

бо 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 недостижимыми 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.

Вышеописанный закон шоу-бизнеса 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 т.н. виртуальные миры, изобилующие сценами насилия и агрессией, а спрос, как известно, рождает предложение. Именно поэтому 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 в. наука получила целый ряд исследований по агрессии как средству некоего «выброса негативной энергии». Особо следует отметить работы Э. Фромма (4) и К. Лоренца (5). 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 агрессогенного 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 нецензурные выражения в диалогах героев. На западе существуют также системы рейтинга и оценки электронных игр по их содержанию, что, в принципе, является вполне адекват-

Глобальная информационная сеть Интернет

ной мерой контроля за воспитанием и социализацией ребенка.

Рассматривая электронные источники информации как агрегированные 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 амплуа средства общения ученых компьютерщиков, военных и электронных преступников в глобальное интерактивное средство общения людей по всему миру (на 1999 год «сеть» насчитывала около 600000000 пользователей, без учета пользователей, находящихся за пределами шлюзов корпоративных сетей), несет как практически неограниченные возможности развития, так и огромную деструктивную роль. Дабы не быть голословным, следует сказать, что из «сети» можно почерпнуть как значимую для образования, позитивную, познавательную информацию, так и жесткую информацию, разрушающую личность подростка (извращенные и ритуальные убийства, каннибализм, реальные изнасилования, копрофагия и т.п.), 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 (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).

Создается 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 воображае-

Сеть Интернет в процессе социализации ребенка

мом мире, отдавая «виртуальной жизни» все больше и больше времени. Возможно двоякое 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, с другой — у подростка, внедряющего в свою складывающуюся систему ценностей и норм асоциальные и\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.

Таким образом, на сегодняшний день невозможно прийти к однозначному мнению о влиянии информации из «всемирной паутины» на складывание и развитие агрессивных паттернов поведения, однако 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 несложившейся личности ребенка и подростка. 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.

Резюме

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. Искусственный, или «виртуальный» мир, создаваемый электронными играми и информационными сетями, включает в себя весь потенциал диапазона моральных эталонов, 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. Это обуславливает неадекватность использования навыков, интернализируе-

мых в личность подростка из мира виртуального, в мире реальном.

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. Новые условия влияния виртуального мира становятся проблемой психолого-педагогического воспитания, которую, несомненно, надо развивать.

-
1. Bandura A., Aggression in children, NY.: New Heaven Press, 1975
 2. Buss A., The Psychology of Aggression, NY, John Wiley & Sons Inc., 1961
 3. Williams J., Beyond the TV screen. — NY.: John Wiley & Sons Inc., 1989
 4. Фромм Э. Анатомия человеческой деструктивности. М.: Республика, 1994
 5. Лоренц К. Агрессия. М.: Прогресс, 1994



практика
