

Ценности и антиценности Интернета: экранная молодежь

Интернет как универсальное средство связи имеет широкие возможности общения, обучения, развлечения. Информативность, открытость, анонимность Интернета, психологически комфортное состояние в процессе общения привлекают подростков. Нами представлены результаты исследования оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми студентов Новосибирского государственного аграрного университета. Несмотря на достоинства, Интернет является катализатором негативных явлений, общественная опасность которых признается законодательством многих стран. Основной проблемой для государств в начале XXI века выступает отсутствие контроля над Интернетом.

Ключевые слова: интернет-коммуникация, подростки, культура, субкультура, идентичность, информационное общество, ценности, компьютерные игры, восприятие, агрессия, личность, тестирование, искусство, критерии увлеченности.

В конце XX — начале XXI века в технологически развитых странах мира наметились пути перехода к информационному обществу [3, с. 85]. Информационное общество — это высший и наиболее развитый этап современного общества. Техника, технология, человеческая деятельность здесь ориентированы на генерирование и оптимизацию информации.

Ведущую роль в информационном обществе играет масштабная компьютеризация и развитие Глобальной сети Интернет. Благодаря техническому прогрессу сбылось пророчество канадского социолога Г. Маклюэна об исчезновении пространственно-временных границ на планете и интеграции общества в единое целое — «глобальную деревню» [9]. В настоящее время такая интеграция имеет место, и осуществляется она посредством сети Интернет. С каждым годом увеличивается территориальный охват и численность аудитории Интернета. По данным сайта Internet World Stats, число пользователей сети Интернет на 2010 год составило 1 миллиард 966 миллионов человек [27]. Таким образом, примерно треть населения нашей планеты уже охвачена Глобальной сетью, и темпы ее развития не оставляют сомнений: в ближайшие годы до половины жителей Земли будут пользоваться Интернетом.

Интернет может способствовать общинному строительству с помощью своих уникальных возможностей: помимо географической дистанции, анонимный характер интернет-коммуникации позволяет преодолеть расовые, возрастные, половые и физические

преграды, открывает качественно новый способ асинхронных коммуникаций, снимая, в свою очередь, ограничения временных поясов и распорядка дня. Интернет-коммуникации имеют также более выраженный «эффект запоминания» благодаря возможности записи сообщений. На этих базовых тезисах строится развернутая схема дополнительных возможностей: способствование взаимопониманию, толерантности и готовности принять чужие взгляды и различия; выработка общих ценностей и др. [1, с. 51–60].

В последние годы значительно усилилась роль Интернета в формировании культуры подрастающего поколения. Интернет за короткий срок приобрел черты социальной системы.

Число интернет-пользователей в России в 2011 году, по предварительным данным, выросло на 5,4 % (до 70 миллионов человек). Такие данные привел журналистам бывший глава Минкомсвязи РФ Игорь Щеголев. В России насчитали 25 миллионов пользователей социальных сетей. Этот показатель сопоставим с общим числом пользователей в других странах.

Вместе с тем бурный прогресс коммуникативных технологий и развитие интернет-коммуникаций несут не только позитивные, но и негативные социальные последствия (интернет-зависимость, эскапизм, виртуализацию общения, информационный терроризм и пр.). В этой связи хотелось бы акцентировать внимание и на таких общеизвестных проблемах, как снижение качества информации в Интернете и, как следствие, «мутация» информации в форму слухов и сплетен.

Основной проблемой для государств, а также политических, экономических и культурных элит в начале XXI века выступает отсутствие контроля над Интернетом.

Несмотря на некоторые успехи в этом направлении, говорить о каком-либо стабильном управлении Сетью пока не приходится. Иллюстрацией этому выступают многочисленные проявления экстремизма, информационного терроризма в Интернете, пропаганда в Сети различного рода девиаций, аморального и асоциального поведения.

Современный Интернет следует понимать не как техническое изобретение, а как сложившееся сообщество людей, с разной интенсивностью пользующихся компьютерными сетями. Особое место в этом сообществе занимает такая социальная группа, как подростки, причем как городские, так и сельские.

Обратимся к исследованию А. В. Федорова: если лет пятнадцать назад российские школьники проводили свободное время в так называемых видеосалонах, где смотрели недоступные прежде западные боевики [15]. Видеомагнитофоны были в то время в большом дефиците, и далеко не все могли себе позволить себе такую роскошь, то теперь времена изменились. Они есть практически в каждой семье, да и по телевизионным каналам с утра до вечера демонстрируются десятки фильмов.

Сегодня школьники из малообеспеченных слоев населения часами просиживают в компьютерных залах и интернет-клубах, где за относительно небольшую плату можно поиграть в интерактивные игры. Был сделан контент-анализ 87 компьютерных игр, находящихся в городских центрах компьютерных игр [15].

Результаты анализа показали:

1) практически все игры, доступные посетителям компьютерных залов (в основном это подростки, молодежь в возрасте до 18 лет), представляли собой интерактивное действие на криминальные, военные, фантастические и спортивные (например, автогонки) темы;

2) только 17,24 % (15 из 87) из них не содержали никаких сцен насилия: как правило, это были игры на спортивную тему;

3) 55,7 % (48 из 87) включали в себя сцены разнообразных убийств ("Doom", "Final Doom", "Young Blood" и др.);

4) 39,08 % (34 из 87) основывались на сценах драк разной степени жестокости ("Kensei", "Hercules" и др.);

5) 35,63 % (31 из 87) изображали сцены катастроф ("X-COM", "Resident Evil" и др.);

6) в целом 82,75 % (72 из 87) обязательно содержали хотя бы один из видов экранного насилия (убийства, драки, катастрофы). При этом во многих из проанализированных игр насилие было представлено сразу в нескольких видах, то есть с совмещением (в разных комбинациях) драк, убийств, пыток или катастроф;

7) в репертуаре компьютерных залов преобладали относительно простые игры, так называемые «стрелялки». Игры более сложные (стратегии или квесты, интерактивный поиск выхода из некоей ситуации) оказались в явном меньшинстве.

Исследование 76 посетителей компьютерных залов г. Таганрога (школьников в возрасте от 7 до 17 лет) подтвердило то, что подавляющее большинство посетителей — подростки мужского пола (73 человека). Хотя компьютерно-игровые предпочтения девочек в целом ничем не отличались от предпочтений мальчиков.

Во всех возрастных группах количество любимых компьютерных игр, содержащих сцены насилия, превышает число «безопасных» (преимущественно спортивных). При этом предпочтение игр с убийствами, драками и прочими элементами насилия ("Doom", "Final Doom", "Resident Evil", "Mortal Combat") особенно свойственно школьникам в возрасте от 11 до 14 лет. В виртуальном мире ничего не стоит выстрелить в человека из пистолета или автомата, взорвать его гранатой, разрезать электропилой и т. д.

Проблема влияния медианасилия на юную аудиторию изучается западными учеными уже около 60 лет. Множество исследований обнаруживают причинную связь между «развлекательным медианасилием» и детской агрессией.

«Неумеренное потребление аудиовизуальной информации, содержащей натуралистично поданные сцены насилия:

1) внушает, что насилие — приемлемый путь решения социальных конфликтов;

2) порождает равнодушие к человеческим страданиям;

3) вызывает страх стать жертвой насилия;

4) служит оправданием применения насилия в реальной жизни» [17, с. 10].

Как верно отмечает С. Р. Лэмсон, «дети приучаются к мысли, что насилие в обществе — это нормально, боятся стать жертвой преступника и менее готовы к тому, чтобы помочь жертве преступления. Они растут более агрессивными и жестокими» [29, с. 25]. К похожему выводу приходит и Дж. М. Гедэйтус [23, с. 17].

Мы полностью согласны с мнением Дж. Кэнтон: разнообразие медиа показывают детям множество пугающих и вызывающих тревогу образов, большинство из которых они, вероятно, никогда не увидели бы в реальной жизни. И травма детей — это не всегда медленный, «накопительный» процесс. Даже один короткий просмотр телевизионной программы (или ее фрагмента), фильма может надолго внушить ребенку (особенно в возрасте до 7–10 лет) [14] страх, психологическое беспокойство, нервозность [21, с. 70].

Ученые выделяют несколько типов психологического воздействия медианасилия на аудиторию: эффекты агрессии, страха, равнодушия и «аппетита» [33, с. 312–313]. Исследователи из американской

Академии детской и подростковой психиатрии пришли к выводу, что «воздействие развлекательного насилия на ребенка комплексно и разнообразно. Некоторые дети подвержены ему больше, чем другие» [17, с. 11]. В этом смысле бесспорно, что дети до 7–10 лет — наиболее податливая данному влиянию аудитория. «Психологи единодушны в том, что до трех-четырёх лет дети не могут отличить реальность от экрана. Для них телевидение — отражение мира, а он не выглядит дружелюбно. <...> Дети в среднем смотрят телевизор около четырех часов в день, а в городах эта цифра возрастает до одиннадцати часов в день. Это означает, что во многих случаях телевидение — и есть реальность» [29, с. 26]. И эта реальность представлена для детской аудитории как бесконечная череда драк, убийств и прочих актов насилия, что, несомненно, оказывает негативное влияние на их психологическое состояние.

Дж. Гольдштейн также в течение многих лет занимался выявлением причин привлекательности сцен медианасилия для аудитории и пришел к следующим выводам.

Наибольший интерес к ним проявляют лица мужского пола, склонные к агрессивности, чьи потребности в возбуждении и острых ощущениях можно определить в диапазоне от умеренной до высокой, находящиеся в поиске своего социального «Я» или способа подружиться со сверстниками, склонные к «запретному плоду», желающие увидеть восстановленную справедливость, способные сохранить эмоциональную дистанцию для того, чтобы визуальные образы не вызывали слишком большое волнение. Некоторые таким образом управляют своим настроением, искусственно вызывая у себя волнение и возбуждение для выплеска эмоций [25, с. 223].

Существует мнение, что сцены насилия/агрессии в медиатекстах «психологически готовят человека к напряженным эмоциональным ситуациям; позволяют проявить в символической форме свою физическую активность и способность действовать в кризисных ситуациях, осуществлять психическую саморегуляцию в момент замешательства» [11].

Ученые из исследовательской группы National Television Violence Study уверенно заявляют, что «большинство медиапродукции, содержащей насилие, представляет собой значительную угрозу нанесения вреда многим зрителям, особенно детям» [20, с. 150]. Более того, Л. Эрон и Р. Хюсмэн следили за телевизионными пристрастиями контрольной группы в течение 22 лет. Они обнаружили, что тяга к просмотру насилия по телевидению — фактор, по которому можно спрогнозировать жестокое или агрессивное поведение в дальнейшей жизни, и он превосходит по значимости даже такие общепринятые факторы, как асоциальное поведение родителей, бедность или расовая принадлежность» [20, с. 19].

В настоящее время в России самой популярной социальной сетью является «ВКонтакте», которая функ-

ционирует с 2006 года. Первоначально сайт позиционировал себя как социальная сеть для студентов и выпускников российских вузов. С течением времени он стал настолько популярным ресурсом, что превратился в универсальное средство связи различных социальных групп, в том числе группы подростков. Сейчас на сайте зарегистрировано более 50 миллионов учетных записей. Его главный конкурент — социальная сеть «Одноклассники», здесь зарегистрировано более 40 миллионов пользователей, посещаемость — 8 миллионов посетителей в сутки. Третья по популярности социальная сеть — «Мой мир», в которой более 30 миллионов пользователей. Именно сайт «ВКонтакте» наиболее востребован подростками.

Коммуникация посредством Интернета (за исключением видеочатов) предоставляет обоим собеседникам значительную анонимность, что обуславливает большую открытость и психологически комфортное состояние в процессе общения. Это является важным фактором для тех, кто имеет низкую самооценку. Так, в рамках исследования образа «Я» пользователей российского Интернета Н. В. Чудовой было отмечено: 20 % пользователей обладают низкой самооценкой, 40 % — «нереалистическими недифференцированными представлениями о себе и своем месте в жизни», 20 % оценивают свою «независимость» как очень высокую, что свидетельствует о своеобразной обособленности от окружающих. Это освобождает их от испытываемого психологического дискомфорта во время личного контакта [1]. Виртуальные общности и группы создаются в Интернете как вторичные социальные группы (блог любителей футбола, форум веб-программистов и т. д.) знакомыми или незнакомыми между собой в реальной жизни людьми, к которым впоследствии примыкают другие пользователи Интернета, объединенные общей идеей или целью. Реальные и виртуальные общности и группы могут быть формальной (например, научные интернет-конференции) и неформальной направленности (например, чаты по интересам). Общие правила поведения в Интернете сформулированы в 1999 году российским интернет-сообществом [10]. Документ опубликован Открытым форумом интернет-сервис-провайдеров.

Все стереотипные образы игровой реальности утверждают набор ценностей, достаточно близких к ценностям массовой культуры в целом. Целевые ценности непосредственно связаны с достижением основной цели игры и могут иметь как эгоцентрический характер (победа, богатство, власть, лидерство, успех), так и вполне альтруистический (патриотизм, космополитизм, чувства морального долга и ответственности, порядок, родственные чувства, дружба, любовь). Однако при всей значимости ценностей второй группы — их место в игре незначительно. Они служат лишь для построения сюжетного замысла и в игровом процессе отходят на второй план. Эта группа ценностей имеет

оборотную сторону — антиценности, победа над которыми и обеспечивает утверждение всей системы гуманистических принципов в игре [5].

Ценности инструментального характера: физическое совершенство, бесстрашие и мужество, сила и ловкость, интеллект, профессионализм, опыт — служат обеспечению достижения поставленной в начале игры цели и приобретают первостепенное значение в системе игровых ценностей. О целевых ценностях могут напоминать лишь короткие видеозаставки и краткое вводное описание в начале игры. Инструментальные ценности пропагандируются не открыто, они внушаются играющим через подсознание при помощи системы ролевых идентификаций, через активизацию определенных свойств человека. Для компьютерных игр характерно особое понимание ценности человеческой жизни. В соответствии с некоторым стандартным набором игровых условий используются такие понятия, как «энергия», «бессмертие» в их специфически игровом прочтении. Тиражирование «жизней» констатирует отрицание понятия человеческой жизни как существования биологического организма в игровой реальности. Это меняет и отношение к насилию, которое в большинстве случаев наделяется реалистическим характером. На вопрос, как относятся к сценам насилия и жестокости, которые так нередко представлены в Интернете, лишь 42 % подростков нашего исследования ответили «негативно», каждый третий — «нормально»; отношение остальных — безразличное.

Почти половина (51 %) подростков отметили, что Интернет оказывает влияние на их поведение. Значит, влияние Интернета на культуру поведения половиной подростков осознается. Однако это влияние может быть как позитивным, так и негативным. Ответить, каково же это влияние, смогли или захотели очень немногие, в основном они ограничивались словами «хорошее» и «плохое». Все это подтверждает гипотезу, что Интернет играет определенную роль в формировании ценностных ориентаций подростков, которые еще не умеют анализировать информацию, структурировать ее и делать собственные выводы. Все, что видят в Интернете, они воспринимают буквально и увиденное примеряют на себя [5].

Захватывающий сюжет, реалистичная графика и трехмерный звук создают виртуальный мир, в который подростку хочется попасть. Интерактивность и изначальная незаданность финала, возможности для самовыражения также привлекательны для подростка в компьютерной игре. Здесь есть возможность почувствовать себя гонщиком, летчиком-истребителем, супергероем. Кроме того, игра — это хобби, увлечение и признание среди сверстников. Когда большинство сверстников «болеет» какой-то новой игрой, аутсайдером становится тот, кто ничего не слышал о ней. Отсюда стремление узнать больше об играх, научиться играть лучше, чем другие, достичь до более высокого уровня. Постепенно это приводит к игровой зависимости.

Вместе с тем Интернет дает иллюзию вседозволенности, возможность манипулирования. Существуют виртуальные клубы самоубийц, наркоманов, клубы, обучающие начинающих террористов. В таких клубах можно заказать собственную смерть, купить пару шашек динамита, обучиться подбирать и колоть наркотики. В Сети можно найти сайты, где продаются видеоматериалы с детской порнографией, насилием. «Почти половина (49 %) интернет-пользователей уверена, что информацию в Интернете нужно регулировать. Главные аргументы в пользу этого — необходимость контроля и цензуры — отметили 9 %, обилие в Сети «грязи» — 7 %, доступность Интернета детям и его плохое влияние на них — 6 %, масса безнравственной и недостоверной информации — 4 %» [12]. Здесь можно увидеть также натуральные сцены жестокого избиения. Наблюдается всплеск моды на happy slapping — «избиения для развлечения, которая возникла на Западе, а теперь покорила и российских подростков» [6]. Эти сцены снимаются на мобильные телефоны и распространяются в Интернете.

Наше исследование степени увлеченности ролевыми компьютерными играми (РКИ) личности студентов Новосибирского государственного аграрного университета позволило подтвердить три уровня увлеченности ролевыми компьютерными играми [2]. Респондентов с результатами от 66 до 104 баллов мы отнесли к группе «Интересующиеся ролевыми компьютерными играми». Обращение к ролевым компьютерным играм у таких подростков происходит редко. Их поведение и личностные особенности не отличаются от поведенческих и личностных проявлений пользователей персональных компьютеров, не интересующихся компьютерными играми.

Группа испытуемых, набравших от 105 до 180 баллов, получила название «Увлекающиеся ролевыми компьютерными играми». Занятия ролевыми компьютерными играми для этих респондентов носят ситуативный характер и не отнимают большого количества времени. Наряду с компьютерными играми существуют сферы жизни, которые значимы для них. Увлечение не влияет на характер контакта с родными, друзьями, школьную успеваемость.

Высокие значения по методике представлены в диапазоне от 181 до 270. Испытуемые с такими результатами были отнесены к группе «Чрезмерно увлеченных ролевыми компьютерными играми». Для респондентов характерны следующие особенности: в центре круга интересов находятся компьютерные игры, увлечение носит системный характер, утрачивается контроль над поведением. При этом страдают все области жизнедеятельности (учеба, взаимоотношения с близкими, друзьями), сужается сфера интересов. Эмоциональное состояние подвержено резким колебаниям без особых причин. Характерны также признаки «погруженности» в ролевые компьютерные игры. В данном случае увлеченность не носит характер тотального образования,

поддается коррекции с помощью психологов и психотерапевтов.

Деление испытуемых по степени увлеченности РКИ было подкреплено результатами анализа информации о среднесуточном времени, которое подростки уделяют ролевым компьютерным играм. Респонденты из группы «Интересующихся РКИ» проводят за играми не более получаса, «Увлекающихся РКИ» — не более двух часов, а «Чрезмерно увлекающихся РКИ» — более пяти часов в день [2]. Как известно, в британской педагогике даже появился особый термин, с которым нельзя не согласиться, — “screenagers” (screen и teenagers — «экранная молодежь») — чрезмерно увлеченные экранными медиаиграми.

Представляют интерес новые результаты, которые повлекли за собой и новые вопросы о причинных связях данного явления — подростки становятся более агрессивными, потому что они играют в насильственные видеоигры (НВИ), или же в НВИ преимущественно играют те подростки, которые изначально были более агрессивными и демонстрировали повышенную враждебность? Многие исследователи полагают, что между этими феноменами существует взаимосвязь [20; 22]. В одном из лонгитюдных исследований было показано, что ранняя привычка наблюдения за медианасилием служит надежным предсказателем экспрессии агрессивного поведения на более поздних этапах развития. Напротив, практика агрессивного поведения в раннем возрасте никоим образом не предсказывает склонности к наблюдению за медианасилием в более позднем возрасте [30]. Немалое значение имеют личностные характеристики играющих. Нами проведено исследование личностных характеристик играющих в Сибирском федеральном округе по методике Х. Зиверта [4].

Личностный тест содержит 90 утверждений. На каждый вопрос респонденту предлагалось шесть альтернативных ответов. Диапазон их обозначений — от 1 (преимущественно «нет») до 6 (преимущественно «да»). Цифры 2, 3, 4, 5 дают промежуточные оценки, чтобы обозначить оттенки суждений. Такая града-

ция уточняет степень выраженности того или иного утверждения.

Результатом обработки ответов является группа личностных показателей:

Нервозность	Общительность
Агрессивность	Невозмутимость
Депрессивность	Экстравертность — интровертность
Возбудимость	Мужество — женственность

В исследовании 1999 года участвовали 153 респондента. Из них — 93 девушки и 60 юношей. Были получены следующие детальные оценки в личностном тестировании по шкалам нервозности. Так, у 78 % респондентов — 25–39 баллов, то есть средний уровень, но у 11 % респондентов выявлен высокий уровень нервозности. Высокая нервозность больше свойственна девушкам, средний уровень нервозности проявляется в изменчивости настроения. Для группы (11 %) характерно то, что у них, вероятно, уже возникали психологические нарушения (рис. 1).

Таким образом, среди всех респондентов по данной шкале выявлена еще одна группа (11 %) уравновешенных, спокойных и уживчивых. В то же время это «внутреннее спокойствие» может свидетельствовать о незаинтересованности и как неудовольствии.

Оценки по шкале агрессивности представлены так, что 76 % респондентов имеют средний уровень, то есть агрессивность и готовность к агрессии находятся где-то в пределах разумного. Мы можем говорить о здоровом отношении к проблеме агрессивности. Но 7 % респондентов показали существующую у них склонность к агрессивным действиям. Вероятно, респонденты поняли то, что им необходимо снизить агрессивность, и с этой целью могут быть полезны умственные упражнения, укрепляющие уверенность в себе.

По данной шкале выявлена группа 18 % миролюбивых современников. Самообладание и незначительная склонность к агрессивным действиям — два качества, которые особенно ценят у этой группы окружающие.

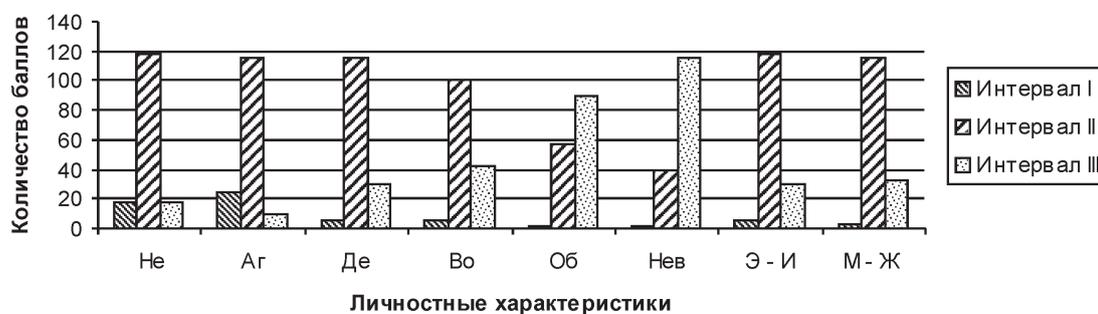


Рис. 1. Распределение личностных характеристик студентов СибАГС по уровням

Примечание: Не — нервозность; Аг — агрессивность; Де — депрессивность; Во — возбудимость; Об — общительность; Нев — невозмутимость; Э-И — экстравертность — интровертность; М-Ж — мужество — женственность.

По шкале депрессивности выявлена группа (20 %) респондентов с высокой депрессией. Большая доля депрессивности свойственна девушкам. Их периодически терзают отвращение к жизни и ужасное настроение. Возможно, девушек угнетает в большей или меньшей степени выраженный комплекс неполноценности. Но иногда, а то и часто, девушки ищут причину депрессивности в ком-то другом, но не в себе. 76 % респондентов показали средний уровень депрессивности, что не может не волновать, так как в экстремальной ситуации респонденты могут попасть под угрозу самообмана и соскользнуть в депрессивную фазу. Лишь 4 % респондентов с депрессиями в самом общем смысле слова не имеют ничего общего. Они довольны и уверены в себе. Эти респонденты стараются увидеть приятную сторону жизни. Им не чужды дружелюбные разговоры с друзьями и чистосердечный смех. Это основа нынешних и будущих успехов.

Шкала «Возбудимость» представлена следующим образом: 29 % респондентов имеют высокий уровень возбудимости, легко поддаются провокациям со стороны других людей и позволяют себя раздражать. 67 % наших респондентов относятся к среднему уровню. Они способны увлечься, занимаясь настоящим делом, и равнодушны, если считают, что «не стоит того». Лишь 4 % респондентов, имея низкий уровень возбудимости, относятся к категории спокойных, равнодушных и замкнутых людей. Этим людям следует перемениться, найти «вызов» в положительном смысле этого слова и понять, что успех в жизни воодушевляет; только надо это осознать предварительно.

А вот как выглядят детальные оценки по шкале «Общительность»: 61 % респондентов имеют высокий уровень, иначе говоря, с редкостным даром поработать в разговорном жанре. У них к этому несомненный талант. 38 % относятся к среднему уровню. Вероятно, поняли то, что, став мишенью глупых выходок, нужно смеяться со всеми, как бы то ни было обидно. Не всегда же медаль жизни будет повернута обратной стороной. Лишь 1 % респондентов имеют низкий уровень. Это те респонденты, у которых есть причины относиться сдержанно к другим людям. Однако им необходимо медленно, но бесповоротно покончить с позой обиженного.

Оценки по шкале «Невозмутимость» распределились следующим образом: 73 % респондентов имеют высокий уровень уверенности в себе и хорошее чувство юмора. У них все идет как будто само собой. 25 % респондентов относятся к среднему уровню, то есть респонденты с хорошей порцией уверенности в себе, что позволяет им всесторонне наслаждаться жизнью. Но они, наверное, раздражены тем, что не знают своей дороги. Им нужно попытаться пройти избранный путь до конца, не сходить с него прежде, чем достигнут цели. 1 % наших респондентов относятся к низкому уровню, или к категории нерешительных людей,

которые всегда могут свернуть с избранного пути. Им важно попытаться определить существо дела и не распыляться.

Детальные оценки по шкале «Экстравертность» выглядят следующим образом: 76 % респондентов имеют средний уровень, то есть с одной стороны, стремятся быть открытыми миру, с другой — не хотят пренебрегать своей семьей. Они с этим неплохо справляются. Мы отнесли 19 % респондентов к высокому уровню. Это спокойные, надежные, любящие детей люди. Для них семейное счастье значительно важнее, чем рывок. Но они предпочитают «локальную карьеру», вознесение на вершины власти, если они находятся далеко от их дома. Лишь 5 % респондентов относятся к категории экстравертов. Это отзывчивые и открытые миру люди. Но эти люди в своей профессиональной сфере более достойны руководящей роли. Эта группа респондентов должна следить за тем, чтобы их профессия, престиж и карьера развились не за счет семьи и социального окружения.

Впервые респонденты имели возможность оценить свою мужественность. Так, у 22 %, относящихся к высокому уровню, способы восприятия свидетельствуют о преобладании женственных тенденций над мужественными. Причиной тому может быть то, что в детстве их подавляла мать, или в том, что их комфортное положение в семье контрастирует с неудобным положением в суровом мужском обществе. Хорошо поставленный дом тоже может стать целью, но не надо гнаться за призраками чванства и расточительности. Но 75 % респондентов имеют средний уровень по данной шкале. Диапазон специфических для того и другого полов способов поведения в нашем обществе достаточно широк. Чем выше показатель по данной шкале, тем больше респонденты склонны к типично женскому способу поведения. Меньшее количество баллов свидетельствует о способах восприятия, скорее характерных для мужчин. Лишь 3 % респондентов получили низкий уровень по данной шкале. В сравнении полов они демонстрируют типично мужскую самооценку. Их привлекают именно мужские способы поведения. Мужской тип личности считается наиболее подходящим для начальственных должностей (даже если его носителем является женщина).

В нашем исследовании 1999 года участвовали 32 студента юридического факультета Новосибирского государственного аграрного университета (НГАУ). Так, у 72 % студентов по шкале нервозности выявлен средний уровень, но у 25 % респондентов имеется высокий уровень, что на 14 % больше, чем у студентов Сибирской академии государственной службы (СибАГС) в том же году (рис. 2).

Имеются определенные различия по шкале агрессивности. Так, 22 % опрошенных студентов НГАУ относятся к высокому уровню агрессивности, что на 13 % больше, чем у студентов СибАГС. Но 78 % имеют



Рис. 2. Распределение личностных характеристик студентов юридического факультета НГАУ по уровням

Примечание: He — нервозность; Ag — агрессивность; Де — депрессивность; Во — возбудимость; Об — общительность; Нев — невозмутимость; Э-И — экстравертность — интровертность; М-Ж — мужество — женственность.

средний уровень агрессивности, то есть агрессивность и готовность к агрессии находятся в пределах разумного (рис. 2).

22 % студентов Аграрного университета имеют высокий уровень депрессии, что также выше на 2 %, чем у студентов Академии государственной службы. Средний уровень депрессии выявлен у 75 % студентов, что ниже на 1 %, чем у студентов СибАГС. Низкий уровень депрессии свойственен лишь 3 % студентов НГАУ против 4 % у студентов СибАГС.

Возбудимость студентов тоже имеет существенные различия. Так, высокий уровень возбудимости имеют 41 % студентов НГАУ против 38 % СибАГС. Средний уровень возбудимости у студентов НГАУ меньше лишь на 1 %.

Но низкий уровень возбудимости на юридическом факультете НГАУ составляет 6 %, тогда как в СибАГС — 4 %.

Общительность высокого уровня на этом факультете НГАУ превышает СибАГС на 14 %, что свидетельствует о способностях, связанных со спецификой будущей профессии юриста. Средний уровень общительности имеется у 25 % студентов НГАУ, что ниже, чем у студентов СибАГС на 13 %. У студентов НГАУ отсутствует низкий уровень общительности, но присутствует у 1 % студентов СибАГС.

Невозмутимость высокого уровня у студентов НГАУ ниже на 1 %, чем у студентов СибАГС. Это говорит о присущей уверенности в своей жизни, в успехах, удачах и победах, в своем будущем. Но средний уровень невозмутимости студентов НГАУ составляет 28 %, а СибАГС — 25%, то есть с хорошей уверенностью студенты пытаются достичь поставленных целей. Низкого уровня неуверенности у студентов НГАУ не выявлено, у студентов СибАГС отмечается 1 %.

«Экстравертность — интровертность» также имеет различия. Так, высокий уровень экстраверсии имеют 44 % студентов НГАУ, у студентов СибАГС — 19 %. Средний уровень у студентов НГАУ ниже по сравнению со студентами СибАГС за счет высокого уровня. Низкий

уровень по данной шкале у студентов НГАУ (3 %), чем у студентов СибАГС (5 %).

Шкала «Мужественность — женственность» тоже имеет существенные различия. Высокий уровень свойственен по данной шкале 47 % студентов НГАУ и 26 % студентов СибАГС. Тогда как средний уровень по данной шкале у студентов СибАГС составляет 75 %, у студентов НГАУ — 50 %. Но низкий уровень представлен одинаково в обеих выборках.

В 2012 году мы провели исследование личностных характеристик на другой выборке студентов Новосибирского государственного аграрного университета (табл.).

Как видно из таблицы, личностные характеристики студентов НГАУ в 2012 году по сравнению с 1999 годом практически не изменились, лишь за счет неравных выборок. Так, агрессивность, нервозность, возбудимость, депрессивность студентов остаются высокими. Это связано с тем, что у студентов в 2012 году нами выявлена высокая степень увлеченности ролевыми компьютерными играми, о чем подчеркивалось выше.

Ряд работ однозначно свидетельствует о том, что вред от НВИ может быть сильнее у тех детей и подростков, которые исходно характеризовались повышенной склонностью к агрессии [20; 28; 31; 32].

Не стоит забывать и о тендерных различиях в агрессии и предпочтении НВИ. Представители мужского пола гораздо больше играют в НВИ, физиологически более подвержены возбуждению от сцен насилия и имеют более высокие оценки по агрессии в целом [19; 24; 26; 34].

Мы можем констатировать, что сокращение досуговых форм: кружковых, студийных занятий, в том числе и искусства, приведет к тому, что возрастающему озверению нечего будет противопоставить.

К сожалению, медианасилие все сильнее проникает в российское общество, где на практике не существует ни эффективной системы возрастных ограничений для просмотра и продажи аудиовизуальной продукции, ни

Результаты личностного тестирования студентов НГАУ, 2012 год

Показатели	Интервал			Всего
	I	II	III	
Нервозность	4	15	4	23
	17 %	66 %	17 %	100 %
Агрессивность	6	13	4	23
	25,5 %	57,5 %	17 %	100 %
Депрессивность	3	16	4	23
	12,75 %	70,25 %	17 %	100 %
Возбудимость	2	14	7	23
	9 %	60 %	31 %	100 %
Общительность	1	9	13	23
	4,5 %	38 %	57,5 %	100 %
Экстравертность — интровертность	2	9	12	23
	9 %	38 %	53 %	100 %
Мужественность — женственность	2	9	12	23
	9 %	38 %	53 %	100 %
Невозмутимость	2	4	17	23
	9 %	17 %	74 %	100 %

системы контроля за демонстрацией сцен насилия на экране.

Требовать каких-то запретов и ограничений — путь знакомый, но, как показала практика, неэффективный. Решение проблем видится не только в продвижении на компьютерный рынок познавательных и увлекательных игр с минимальным присутствием насилия, но и в активизации движения медиаобразования. Школьные педагоги должны учиться использовать богатые возможности экранных искусств, Интернета, компьютерной анимации, интерактивной игры для развития творческих способностей детей, их критического мышления и эстетического восприятия.

Таким образом, Интернет развивается как саморегулирующаяся социальная система, при этом как информационный ресурс, выполняя функцию социализации. Он порождает новые формы общения, обучения, расширяет возможности быть в курсе основных мировых и локальных событий, позволяет формировать собственный досуг и мир развлечений. Несмотря на все достоинства, Интернет, предоставивший огромные возможности по доступу к информации, формирует культуру подростков, выступает также катализатором многих негативных явлений, общественная опасность которых и ранее признавалась законодательством большинства стран: компьютерная и интернет-зависимость, смещение интересов и ценностей, демонстрация насилия и эротики. Основной проблемой для государств в начале XXI века выступает отсутствие контроля над Интернетом. Это приводит к необходимости кооперации усилий различных сфер и ведомств по активизации воспроизводства отечественной культуры, основанной на идеях мира и ненасилия, толерантности; усиления механизмов социального контроля над средствами массовой комму-

никации; решения проблемы разработки критериев и механизмов проведения экспертизы информационной продукции для детей и подростков [5] и организации досуга личности подростков и молодежи, воссоздания кружковых и студийных занятий.

Список литературы

1. Арчерд, Гартнер Р. Жертвы мифного времени: влияние войны на стремление населения к насилию в мифное время // *Общественное животное. Исследования* / под ред. Э. Аронсона. СПб.: Прайм-Еврознак, 2003. Т. 2. С. 44–61.
2. Беловол Е. В., Колотилова И. В. Разработка опросника для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми // *Психологический журнал*. 2011. Т. 32. С. 49–58.
3. Еляков А. Д. Российское общество в информационном измерении // *Социологические исследования*. 2009. № 7. С. 85–94.
4. Зиверт Х. *Тестирование личности*. М., 1998.
5. Зубова Р. И., Савина Е. Н. Влияние Интернета на формирование культуры подростков: позитивное и негативное // *Вестник Сыктывкарского университета*. 2010. Вып. 6. С. 90–95.
6. Козлитин И. В. Романтизация криминала в произведениях массовой литературы // *Межрегиональная молодежная гуманитарная научная конференция «Коммуникации. Общество. Духовность — 2007»*: материалы конф. Ухта: УГТУ, 2008.
7. Корниенко Н. А. *Новые исследования эмоционально-ценностной сферы личности: монография* // *Ценности в условиях изменяющегося общества*. Кн. 1. Новосибирск: СИБАГС, 2003.

8. Куликов Е. М. Слухи в глобальной сети Интернет: особенности генезиса, возможности противодействия // Социология, психология, педагогика. 2011. Вып. 1–2. С. 55–56.
9. Маклюэн М. Понимание медиа: внешнее расширение человека. М., 2003.
10. Нормы пользования Сетью. URL: <http://www.ofisp.org> (дата обращения: 03.12.2012).
11. Петфусь Г. Агрессия в компьютерных играх URL: <http://www.computerra.ru/offline/2000/347/2605> (дата обращения: 03.12.2012).
12. Свобода информации в Интернете: нужно ли ее ограничивать // Пресс-выпуск 1115. URL: <http://wciom.ru/index.php?id=459&uid=11097> (дата обращения: 03.12.2012).
13. Турунок С. Г. Интернет и политический процесс // Общественные науки и современность. 2001. № 2. С. 51–60.
14. Федоров А. В. Права ребенка и насилие на российском экране. Таганрог: Кучма, 2004.
15. Федоров А. В. Школьники и компьютерные игры с «экраным насилием» // Педагогика. 2004. С. 45–49.
16. Число интернет-пользователей в РФ в 2011 году выросло до 70 млн человек. URL: <http://ria.ru/technology/20111226/527204414.html> (дата обращения: 03.12.2012).
17. American Academy of Child and Adolescent Psychiatry; Media Violence Harms Children // Is Media Violence a Problem? San Diego, 2002.
18. Anderson C. A., Bushman B. J. The General Aggression Model: An Integrated Social-Cognitive Model of Human Aggression // Annual Review of Psychology. 2002. V. 53. P. 27–51.
19. Butovskaya M., Timentschik V., Burkova V. Aggression, Conflict Resolution, Popularity, and Attitude to School in Russian Adolescents // Aggressive Behavior. 2007. V. 32. P. 170–183.
20. Cannon C. Media Violence Increases Violence in Society // Violence in the Media. San Diego, 1995.
21. Cantor J. Mommy, I'm Scared: Protecting Children From Frightening Mass Media // Media Violence Alert. Zionsville. IN: Dream Catcher Press Inc., 2000. P. 69–85.
22. Donnerstein E., Slaby R. G., Fron L. D. The Mass Media and Youth Aggression // Reason to Hope. A Psychosocial Perspective on Violence and Youth. Washington, 1994. P. 219–250.
23. Gedatus G. M. Violence in the Media. Mankato, Minnesota, 2000.
24. Gentile D. A., Lynch P. J., Linder J. R., Walsh D. A. The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behavior, and School Performance // J. Adolescents. 2004. V. 27. P. 5–22.
25. Goldstein J. Introduction // Why We Watch: The Attractions of Violent Entertainment. N. Y., 1998.
26. Hartmann T., Klimmi C. Gender and Computer Games: Exploring Females' Dislikes // Computer-Mediated Communication. 2006. V. 11. P. 910–931.
27. Internet World Stats. URL: <http://www.internet-worldstats.com> (дата обращения: 03.12.2012).
28. Kirsh S. J., Olczak P. V., Mounts J. R. Violent Videogames Induce an Affect Processing Bias // Media Psychology. 2005. № 7. P. 239–250.
29. Lamson S. R. Media Violence Has Increased the Murder Rate // Violence in the Media. San Diego, 1995. P. 25–27.
30. Lefkowitz M., Eron L., Walder L., Huesmann L. R. Television Violence and Child Aggression: A Follow Up Study // American Psychologist. 1972. V. 27. P. 253–263.
31. Lynch P. J. Hostility, Type a Behavior, and Stress Hormones at Rest and After Playing Violent Video Games in Teenagers // Psychosomatic medicine. 1999. V. 61. P. 113.
32. Lynch P. J. Type a Behavior, Hostility, and Cardiovascular Function at Rest and After Playing Video Games in Teenagers // Psychosomatic medicine. 1994. V. 56. P. 152.
33. Slaby R. G. Media Violence: Effects and Potential Remedies // Securing Our Children's Future. Washington, 2002.
34. Tafalla R. J. Gender Differences in Cardiovascular Reactivity and Game Performance Related to Sensory Modality in Violent Video Game Play // Social Psychologist. 2007. V. 37. P. 2008–2023.
35. Wilson B. J. Content Analysis of Entertainment Television: The Importance of Context // Television Violence and Public Policy. Michigan, 1998. ▲

Газета работников образования Новосибирской области

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЭХО

Газета приглашает к сотрудничеству всех, кого занимают проблемы образования, кто хотел бы поделиться с коллегами интересными наблюдениями и замечаниями. Наш телефон: (383) 223-56-96.
Подписной индекс — 31523.

Газета «Педагогическое эхо» — ежемесячное издание, посвященное различным сторонам образования.

Так как газета выходит один раз в месяц, то главное для нее — не столько оперативность, сколько оригинальность и актуальность информации. Поэтому для нас очень важны материалы самих учителей и учеников о том, что происходит в школах города и области.