

**Особенности проявления агрессии в виртуальных пространствах на примере игры World of Tanks**

**Лушпай С.А.<sup>1</sup>, Можяева И.М.<sup>2</sup>**

*1 - ЯФ ЛГУ им. А.С. Пушкина, Психологии, 2 - ЯФ ЛГУ им. Пушкина А.С.,*

*Психолого-педагогическое образование., Ярославль, Россия*

*E-mail: sluschpay@yandex.ru*

В настоящее время проблема проявления агрессии в виртуальном пространстве стоит достаточно остро. Современные технологии открыли доступ в Интернет для большинства жителей России, в том числе, подростков, которые в силу своих возрастных особенностей проявляют склонность к агрессии [5]. В отличие от реальной жизни, агрессия в виртуальных пространствах является для данной возрастной категории более привлекательной, поскольку характеризуется: безопасностью (в том числе физической), анонимностью, отсутствием контроля и ограничений. За счет такого поведения подростки зачастую стремятся самоутвердиться, повысить свою самооценку за счет понижения чувства собственного достоинства других [3].

Стоит ответить, что подобный способ повышения самооценки, формирования положительного образа Я в своих глазах свойственна не только детям подросткового возраста, но и взрослым, которые, не добиваясь успехов в реальности, пытаются взять положительные компоненты для самооценки в виртуальных пространствах.

Подобное поведение в мире компьютерной онлайн игры, согласно концепции научения агрессивному поведению А. Бандуры А. и Р. Уолтерса [2], способно не только закрепляться как основной способ самореализации, повышения самооценки, но и транслироваться на ситуации, не связанные с виртуальными пространствами. Закрепление «безопасной» агрессии на уровне взаимодействия с окружающими людьми может привести к тому, что игроки изменят свое восприятие реальности в сторону ее «виртуализации», где допустимо применение наработанных игровых шаблонов.

Для исследования агрессивного поведения в виртуальных пространствах нами была выбрана онлайн-игра «World of Tanks», поскольку она отличается: высоким уровнем популярности (посещаемостью), необходимостью действовать командой, невозможностью решить поставленную цель путем сотрудничества команд, возможностью выражать агрессию как вербально (в чате) так и невербально (путем уничтожения виртуальной техники других игроков).

Целью исследования являлось выявление зависимости видов и направленности агрессии в зависимости от уровня успешности игры. Для сбора данных был использован мод сбора статистики XVM, отражающий процент командных побед игроков. Классификация игроков по рейтингу в игре производилась при помощи [7]

Предварительный сбор данных позволил провести классификацию наиболее распространенных вербальных и невербальных агрессивных актов в игре. К невербальным можно отнести: уничтожение техники союзников, а также создание помех в игровых действиях (не распространяется на представителей чужой команды). К коммуникативным актам агрессии относят: указания на низкий уровень интеллекта, принадлежность к какой либо социальной группе, угрозы насильственного воздействия, оскорбления сексуального характера. По направленности: на игроков своей команды, на игроков чужой

команды.

Результаты основного этапа исследования можно представить в виде следующей таблицы (всего было проанализировано 1332 актов):

Таблица 1: зависимость проявления агрессивного поведения от успешности игровых действий в виртуальных пространствах:

Где: 1 – уничтожение союзников, 2 – помехи союзникам, 3 – уровень интеллекта, 4 – социальная группа 5 – угроза насилия, 6 – угрозы сексуального характера

Проведение исследования показало, что:

Вербальная агрессия направлена, прежде всего, на союзных игроков. При этом к ее проявлению склонны либо неуспешные, либо успешные игроки. Мы склонны объяснить этот факт тем, что неуспешные игроки, не умея играть командно, погибают, не сделав вклад в победу, при этом, для сохранения своей самооценки, обвиняют в проигрыше других, самоустраняются от поражения. Игроки с высоким рейтингом также склонны обвинять в поражении союзников, поскольку они воспринимают их как помехи для достижения целей.

Невербальная агрессия характерна только для неуспешных игроков, поскольку они не осознают важность командных действий, либо хотят выместить агрессию на представленных в виртуальном мире игроках, но слишком неумелы, чтобы нанести урон соперникам (происходит замещение целей).

Игроки с высоким уровнем побед тяготеют к оскорблениям, связанным с принижением интеллекта других. Игроки с низким уровнем побед тяготеют к оскорблениям сексуального характера.

В целом уровень проявления агрессии у игроков со средней успешностью ниже, чем у людей с высоким или низким рейтингом.

Исходя из вышеперечисленного, мы можем сделать предположение, что игра провоцирует и закрепляет агрессивное поведение (в первую очередь невербальное) либо когда игроки не могут добиться в ней успехов, и обвиняют в поражениях других, либо когда игроки достигают высоких успехов и поражение становится для них травмирующим фактором, негативно влияющим на самооценку.

### Литература

1. Алфимова М.В. Трубников В.И. Психогенетика агрессивности // Вопросы психологии. – 2000. - №6. –С.112-121.
2. Бандура А. Уолтерс Р. Подростковая агрессия. - М., 1999. – 512с.
3. Берковиц Л. Агрессия. Причины, последствия, контроль. М., 2001. – 512с.
4. Крысько В.Г. Социальная психология. М., 2001. – 208с.
5. Психология человеческой агрессивности / К.В. Сельченко. – Мн., 1999. – 656с.
6. Фурманов И.А. Детская агрессивность: психодиагностика и коррекция Минск, Ильин В.П., 1996, -192с.
7. Интернет-ресурс <http://wot-news.com/stat/calc/ru/ru> (актуален на 24 февраля 2014 года).