

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Андреева И.С. Социально-философские проблемы пола, брака и семьи // Вопросы философии. – 1980. - №1. – С.135-143. Русский эрос или философия любви в России. – М.: Прогресс, 1991  
2. Быстров А.А. материнский капитал и стимулирование рождаемости // СоцМс. – 2008. - №12.  
3. Витек К. Проблемы супружеского благополучия. – М.: Прогресс, 1988.  
4. Голод С.И. Перспективы моногамной семьи: сравнительный межкультурный анализ // Журнал социологии и социальной антропологии. - 2003. – Т.6. - №2. – С.106-119.

5. Молодожены. – М.: Мысль, 1983.  
6. Козлова Т.З. Опекунская семья. – М.: Аспект-Пресс, 2009.  
7. Кон И.С. Мужчина в меняющемся мире. – М.: Время, 2009.  
8. Носкова А.В. Семья в России: тысячелетняя история глазами социолога. – М.: Изд-во РГСУ «Союз», 2004.  
9. Родители и дети, мужчины и женщины в семье и обществе / Под науч. Ред. Т.М. Малеевой, О.В. Синавской. – М.: НИСП, 2007.  
10. Семейные узы: Модели для сборки. Сб. ст. - М.: Нов. литер. обозрение, 2004. - Кн. 1 и 2.

### PICTURE OF HAPPY MARRIED TO VIEWPOINT PARENT CHILD RELATIONSHIP

© 2014

*R.M. Sattarov*, assistant professor of philosophy  
*Baku State University, Baku (Azerbaijan)*

*Annotation:* The problem of safe, in other words, a happy marriage in today's public opinion is of great scientific and practical interest. This is essentially the question of what conditions are, in the opinion of the people is required for a successful, lasting marriage. Moreover, because marriage is the basis of the family, the answer to this question reveals the essential characteristics of the desired and preferred model of family in our society.

*Keywords:* marriage, family, parents, children, moral values, happiness, relationships between parents and children.

УДК 372.881.1

### ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА АГРЕССИВНОСТЬ У ПОДРОСТКОВ 14-15 ЛЕТ

© 2014

*Ю.В. Серебrenникова*, кандидат психологических наук, доцент кафедры коррекционной педагогики и психологии

*Амурский гуманитарно-педагогический государственный университет,  
Комсомольск-на-Амуре (Россия)*

*Аннотация:* Проблема агрессивности одна из самых значительных проблем современной психологии. Такой интерес к этой проблематике можно рассматривать как реакцию психологов на беспрецедентный рост агрессии и насилия во всем мире. Наше время характеризуется стремительным развитием информационных и компьютерных технологий, которые существенно перестраивают практику повседневной жизни. Эти тенденции проявляются и в таких традиционных сферах, как игра и игрушки.

*Ключевые слова:* агрессивность, компьютерные игры, физическая и вербальная агрессия, открытое агрессивное поведение.

Проблеме агрессивности посвящены многочисленные работы. В западной психологии тема агрессии и агрессивности постоянно находится в поле зрения ученых. Существует большое число теоретических концепций, проводятся многочисленные экспериментальные исследования. Проблемой агрессивности занимались К.Лоренц, З.Фрейд, А.Адлер, Э.Фромм, Д. Доллард, Л. Берковитц, Бютнер К., Фурманов И.М., Н.В. Фурманова, Л.М. Семенюк, Левитов Н.Д., А. Бандура, Д. Майерс. Отдельные вопросы изучения агрессии и агрессивного поведения привлекали внимание многих авторов, найдя отражение в ряде работ С.В. Еникопова, Л.П.Колчиной, Е.В. Романина, Т.Г.Румянцевой, в том числе и рассматривающих особенности делинквентного поведения подростков (М.А.Алемаскин, С.А. Беличева, Г.М.Миньковский и др.) [1].

Символическими формами агрессивности становится увлеченность агрессивной литературой, фильмами, а учитывая современные условия существования, и увлеченность компьютерными играми. Компьютерные игры все более привлекают детей и подростков.

На сегодня в общественном мнении утвердились две полярные точки зрения на агрессию в компьютерных играх и ее влияние на детей. Первая – «игры вредны» (Д. Бака, Д.Томпсон, Д. Гроссман, А.Г. Макалатия, И.Бурлаков), вторая – «игры полезны» (Г.Петрусь, Т. Райт, П. Бриденбах, Ю.Д. Бабаева, А.Е.Воскунский) [2].

Радикальные сторонники вредности игр утверждают, что «игры заставляют убивать», «виноваты в убийствах», более того, они представляют собой «стимуляторы убийства» (Д. Бака, Д.Томпсон, Д. Гроссман). [20] В качестве негативных последствий увлечения компьютерными играми все чаще отмечается, что игра может выступать как своего рода «наркотик» и способствовать

приступам «игромании», препятствовать общению и вести к сужению круга интересов (А. Г. Макалатия) [2].

Менее решительно настроенные исследователи отмечают, что компьютерные игры могут «повышать уровень агрессивности подростка», «приводить к выбору агрессивных стратегий поведения» (А.Сакамото, К.Андерсен, И.Бурлаков) [3].

Сторонники «пользы игр» полностью отвергают аргументы своих оппонентов. Представители этого подхода считают, что видеоигры не толкают детей на преступления, а, напротив, помогают выстроить отношения в жизни и учат эффективной командной работе, развивают ловкость, внимание и скорость реакции (Т. Райт, П. Бриденбах), исполняют «роль сказок в современном мире». Игры могут спровоцировать активные действия у неуравновешенных людей, но не в состоянии превратить нормального подростка в убийцу (Г.Петрусь).

Существует и третья точка зрения на проблему изменения личностных характеристик под влиянием компьютерных игр. А. Куштина, утверждает, что компьютерные игры ни вредны, ни полезны. «Игры не обладают ни признаком вредности, ни признаком полезности, точно так же как и любой другой предмет... Дело не в предметах, а в том как, кем и с какой целью они используются» [4].

Таким образом, анализ работ о влиянии компьютерных игр на формирование агрессивности у детей и подростков позволяет констатировать сильную поляризацию мнений: одни авторы доказывают, что компьютерные игры агрессивного содержания повышают агрессивность пользователей, другие отрицают эту взаимосвязь.

По данным А.В.Федорова, наиболее часто играют в игры, содержащие элементы жестокости и насилия школьники в возрасте от 13 до 16 лет, среди них боль-

шую часть составляют подростки 14 и 15 лет. Поэтому для нашего исследования были выбраны подростки этого возраста. Причем, во всех возрастных группах школьников количество любимых компьютерных игр, содержащих интерактивные сцены насилия, превышает количество «безопасных» (преимущественно спортивных) компьютерных игр.

Психологическое содержание подросткового кризиса связано с развитием самосознания, отношения к себе как личности. В ходе приобретения нового опыта взаимодействия с окружающим миром раскрываются разнообразные возможности выбора роли подростком.

Игры же, для подростков представляют неограниченные возможности для новых идентификаций. При игре в ролевые компьютерные игры может наблюдаться процесс «вхождения» человека в игру, процесс своего рода интеграции человека с компьютером, а в клинических случаях - процесс утери индивидуальности и отождествление себя с компьютерным персонажем.

Исходя из вышесказанного, изучение влияния компьютерных игр на агрессивность подростков 14-15 лет является одной из наиболее актуальных проблем психологии. Но на сегодняшний день мы не можем однозначно определить внутреннюю агрессивную тенденцию конкретной личности, мы можем оценить степень и характер ее внешних проявлений, т. е. агрессивного поведения.

По результатам нашего исследования можно сделать выводы о том, что подростки, играющие в ролевые компьютерные игры более склонны проявлять агрессию на большинство действий окружающих, чем подростки в них не играющие. В первой выборке подростков, играющих в ролевые компьютерные игры средний индекс агрессивности на 2 балла выше, чем в группе детей, которые не играют в ролевые игры. Индекс агрессивности у подростков, играющих в ролевые компьютерные игры составляет - 26,72, в группе подростков, играющих в не ролевые компьютерные игры он равен 24,71. Так же индекс агрессивности подростков, играющих в ролевые компьютерные игры, приблизительно на 2 балла выше, чем норма агрессивности ( $21 \pm 4$ ) и равен 26,76.

Индекс враждебности выше в группе подростков, играющих в неролевые компьютерные игры, которые не содержат элементов насилия и жестокости. Индекс враждебности у играющих в не ролевые компьютерные игры равен 11,06, что примерно на 1,5 балла выше, чем у играющих в ролевые игры. Кроме того, индекс враждебности у подростков, играющих в неролевые компьютерные игры, превышает на 1 балла пределы допустимой нормы - ( $7 \pm 3$ ).

Это значит, что в отличие от подростков, которые играют в ролевые компьютерные игры, эти подростки, занимают, в общем, более негативную и недоверчивую позицию по отношению к окружающим, но менее склонны проявлять агрессию.

Наибольшее различие имеет место в средних показателях по физической агрессии и шкалы, выражающей сдерживающее влияние чувства вины на проявление форм агрессивного поведения. Средний показатель физической агрессии в группе детей, играющих в ролевые компьютерные игры - 6,35, у подростков, не играющих в ролевые компьютерные игры - 5,3. Подростки, играющие в ролевые компьютерные игры, более склонны проявлять физическую силу против другого лица, чем подростки, которые в них не играют. Показатель чувства вины у подростков, играющих в ролевые компьютерные игры - 5,59, у не играющих - 6,5. Таким образом, сдерживающее влияние чувства вины на проявление форм агрессивного поведения, в группе подростков, играющих в ролевые компьютерные игры, содержащие элементы насилия и жестокости, выражено в меньшей степени.

Таким образом, уровень агрессивности у подростков, играющих в ролевые компьютерные игры выше, чем у

не играющих подростков. Сдерживающее влияние чувства вины на проявление форм агрессивного поведения, в группе подростков, играющих в ролевые компьютерные игры, содержащие элементы насилия и жестокости, выражено в меньшей степени. В отличие от подростков, которые играют в ролевые компьютерные игры, учащиеся, играющие в не ролевые игры, занимают, в общем, более негативную и недоверчивую позицию по отношению к окружающим, но менее склонны проявлять агрессию.

Существенных различий по показателям индекса агрессивности, физической, косвенной в этой выборке подростков не выявлено. Наибольшее различие имеет место по индексу враждебных реакций. В группе подростков, проводящих более 2 часов в день, играя в компьютерную игру индекс враждебности равен - 11,14, у подростков, играющих менее 2 часов в день - 9,95. Индекс враждебности группы подростков, играющих в компьютерные игры более 2 часов в день, превышает норму враждебных реакций, величина индекса которых равна -  $7 \pm 3$ . Таким образом, подростки, играющие более 2 часов в день в компьютерные игры, занимают, в общем, более негативную, недоверчивую позицию, испытывают негативные чувства, имеют негативную оценку людей и событий чем подростки, играющие меньше 2 часов в день.

В целом, показатели по физической, вербальной агрессии у подростков, играющих в компьютерные игры более 2 часов в день выше, чем у играющих менее 2 часов. Показатель физической агрессии в группе подростков, играющих более 2 часов в день - 5,93, у играющих менее 2 часов в день - 5,81. Показатель вербальной агрессии в группе подростков, играющих более 2 часов в день - 9,21, у играющих менее 2 часов в день - 8,71.

Так же учащиеся, уделяющие больше времени на игру, чаще испытывают недоверие и осторожность по отношению к людям, зависть и ненависть к окружающим, обусловленные чувством горести или гневом на весь мир за действительные или мнимые страдания. Показатели обиды и подозрительности в группе подростков, играющих в ролевые компьютерные игры выше, чем у подростков, не играющих в ролевые игры.

На проявление форм агрессивного поведения учащихся, играющих более 2 часов в день, имеет меньшее влияние чувство вины. У играющих более 2 часов в день показатель чувства вины равен - 5,79, у играющих менее 2 часов в день - 6,48.

Подростки, играющие менее 2 часов в день, при малейшем возбуждении чаще готовы к вспыльчивости, резкости и грубости, но их агрессия направлена на другое лицо, это выражается в сплетнях, злобных шутках или взрывах ярости, которые, ни на кого не направлены (топанье ногами, битье кулаками по столу). Показатели по раздражению и косвенной агрессии у подростков, играющих менее 2 часов в день, выше, чем у подростков, играющих больше 2 часов в день.

Можно предположить, что чем больше подросток играет в компьютерные игры, тем больше у него нервно - психическое напряжение, тем больше вероятность проявления физической и вербальной агрессии и тем ниже контроль над своим поведением.

Таким образом, учащиеся, уделяющие больше времени на игру, чаще испытывают недоверие и осторожность по отношению к людям, зависть и ненависть к окружающим, обусловленные чувством горести или гневом на весь мир за действительные или мнимые страдания, их уровень агрессивности выше, чем у подростков, играющих менее 2 часов в день. Подростки, играющие менее 2 часов в день, используют агрессию, которая окольными путями направлена на другое лицо или не направлена на него.

Подростки, играющие в ролевые компьютерные игры, более 2 часов в день, менее склонны занимать негативную, недоверчивую позицию по отношению к

окружению, открыто демонстрировать агрессивное поведение, применять физическую и косвенную агрессию, менее склонны к раздражению, вспыльчивости, резкости, грубости, чем подростки, играющие в ролевые компьютерные игры меньше 2 часов в день. Показатели индексов агрессии, враждебности, физической, косвенной агрессии, раздражения представлены в таблице 3. Индексы агрессивности и враждебности, подростков, играющих в ролевые компьютерные игры больше 2 часов в день, ниже, чем у тех подростков, которые играют меньше 2 часов. Индекс агрессивности подростков, играющих в ролевые компьютерные игры меньше 2 часов в день – 27,89, у играющих больше 2 часов в день – 25,5.

Однако, подростки, играющие больше 2 часов в день в ролевые компьютерные игры, склонны к проявлению вербальной агрессии. Так же у них снижено влияние чувства вины на проявление агрессивных форм поведения, по сравнению с подростками, играющими меньше 2 часов в ролевые компьютерные игры.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что чем больше подростки играют в ролевые компьютерные игры, тем ниже их уровень агрессивности. Возможно, это связано с тем, что компьютерные игры дают этим подросткам возможность отреагировать вытесняемые ими агрессивные импульсы, выразить чувства гнева, злости, проявление которых не одобряется окружающими.

У подростков играющих в не ролевые компьютерные игры более 2 часов в день, все показатели существенно выше, чем у подростков, играющих менее 2 часов в день. Индексы агрессивности и враждебности в среднем на 2,5 балла больше в группе детей, играющих. Подростки, играющие больше 2 часов в день в не ролевые игры, более склонны к открытому агрессивному поведению, они занимают более негативную, недоверчивую позицию по отношению к окружающим, проявляют физическую, косвенную, вербальную агрессию, при малейшем возбуждении склонны проявлять вспыльчивость, резкость, грубость, чем подростки, играющие в не ролевые компьютерные игры меньше 2 часов в день. Учащиеся, играющие более 2 часов в день в не ролевые компьютерные игры, более, чем играющие менее 2 часов, недоверчивы, осторожны по отношению к людям, расценивая контакты с окружающим, как потенциально опасные и склонны реагировать агрессией, испытывают чувства зависти и ненависти к окружающим, обусловленные чувством горечи, гнева на мир за действительные или мнимые страдания. Показатели по индексу агрессивности, враждебности, физической, косвенной, вербальной агрессии, показатели обиды, подозрительности у подростков, играющих в не ролевые компьютерные игры меньше 2 часов в день выше, чем показатели подростков, играющих более 2 часов в день.

Но в то же время, подростки, играющие более 2 часов в день в не ролевые компьютерные игры, испытывают большее сдерживающее влияние чувства вины на проявление форм поведения, которые обычно запрещаются нормами общества.

Таким образом, подростки, играющие в не ролевые компьютерные игры менее 2 часов в день более склонны к проявлениям агрессивного поведения, нежели играющие более 2 часов в день.

Нам представляется возможным сделать вывод, о том, что чем больше подростки играют в не ролевые компьютерные игры, тем больше эмоциональное напряжение, происходит накопление чувства гнева, злости, кумуляции эмоционального напряжения способствует сдерживающее влияние чувства вины на поведение, а не ролевая игра не позволяет отреагировать агрессию и в определенный момент, подросток теряет контроль над поведением и позволяет себе совершение агрессивных действий.

Представленные выше результаты обследования че-

тырех выборок подростков было подвергнута математическому анализу.

Таким образом, можно сделать вывод, сдерживающее влияние чувства вины на проявления форм агрессивного поведения, в группе подростков, играющих в ролевые компьютерные игры, содержащие элементы насилия и жестокости, выражено в меньшей степени. Это говорит о том, что уровень агрессивности подростков, играющих в ролевые компьютерные игры выше, по сравнению с агрессивностью играющих в не ролевые компьютерные игры. Уровень враждебности выше у подростков, которые не играют в ролевые компьютерные игры, содержащие элементы насилия и жестокости, но эти подростки не склонны к проявлениям агрессии, у них больше выражено сдерживающее влияние чувства вины на поведение. У подростков, играющих в ролевые компьютерные игры меньше 2 часов в день, уровень косвенной агрессии выше, чем у подростков, играющих больше 2 часов в день. Эти учащиеся склонны проявлять агрессию, которая околными путями направлена на другое лицо, или агрессию, которая ни на кого не направлена – взрывы ярости, проявляющиеся в крике, топание ногами, битье кулаками по столу, Увеличение по показателю косвенной агрессии может свидетельствовать о том, что подростки, играющие меньше 2 часов в день в ролевые компьютерные игры имеют меньше возможности для проработки скрытых агрессивных тенденций, им не хватает времени, что бы выразить свое чувство гнева, злости, проявление которых не одобряется окружающими.

Математический анализ показал, что в первой выборке подростков, разница в уровне агрессивности подростков, играющих в ролевые компьютерные игры, содержащие элементы насилия и жестокости и играющими в не ролевые игры, значима.  $U_{эмп.} = 62,5$ ;  $U_{крит.} = 96$ .  $U_{эмп.} \leq U_{крит.}$

У подростков, играющих в ролевые компьютерные игры, выше процент ответов, отражающих готовность к открытому агрессивному поведению – 21 %, и меньше процент ответов, связанных с социальной кооперацией – 24 %, чем в группе подростков, играющих в не ролевые компьютерные игры.

Типичными ответами подростков, играющих в ролевые компьютерные игры были: «Ударю, убью!» , «Дает пощечину», «Кулак показывает», «Ставит шелбан».

Таким образом, вероятность проявления агрессии в группе подростков, играющих в ролевые компьютерные игры, выше, по сравнению с играющими в не ролевые компьютерные игры.

Так же значимыми оказались различия в группе подростков, играющих в не ролевые компьютерные игры больше или меньше 2 часов в день.  $U_{эмп.} = 14,5$ ;  $U_{крит.} = 16$ .  $U_{эмп.} \leq U_{крит.}$

То есть, подростки, играющие в не ролевые компьютерные игры, меньше 2 часов в день более склонны к открытому агрессивному поведению с близкими, знакомыми людьми (показатель “Г” близок 0), чем подростки, играющие больше 2 часов в день. Хотя с посторонними, незнакомыми людьми подростки, играющие в не ролевые компьютерные игры, не склонны проявлять агрессию.

У подростков, играющих в не ролевые компьютерные игры меньше 2 часов в день, выше процент ответов, отражающих готовность к открытому агрессивному поведению – 22 %, и меньше процент ответов, связанных с социальной кооперацией – 27 %, чем в группе подростков, играющих в не ролевые компьютерные игры меньше 2 часов в день.

Нам представляется возможным сделать вывод, о том, что чем больше подростки играют в не ролевые компьютерные игры, тем больше эмоциональное напряжение, происходит накопление чувства гнева, злости, а не ролевая игра не позволяет отреагировать агрессию и в определенный момент, подросток теряет контроль над

поведением и позволяет себе совершение агрессивных действий с близкими, знакомыми людьми.

Различия в остальных выборках учащихся незначительны.

Таким образом, можно сделать вывод: вероятность проявления агрессии в группе подростков, играющих в ролевые компьютерные игры, выше, по сравнению с играющими в не ролевые компьютерные игры. Подростки, играющие в не ролевые компьютерные игры, меньше 2 часов в день более склонны к открытому агрессивному поведению с близкими, знакомыми людьми, чем подростки, играющие больше 2 часов в день, хотя они не склонны проявлять агрессию против мало знакомых людей.

Подростки, играющие в ролевые компьютерные игры, проявляют больше агрессивных реакций, меньше реакций, направленных на самого себя и безобвинительных реакций. Подростки, играющие в ролевые компьютерные игры, в фрустрирующей ситуации склонны с повышенной частотой отвечать в экстрапунитивной манере, по сравнению со сверстниками, играющими в не ролевые компьютерные игры. Примерами могут послужить следующие высказывания, учащихся, играющих в ролевые компьютерные игры: «Вылазь из машины, ты сейчас будешь получать», «Женщина, вы что, ненормальная? Я вам русским языком сказала, что мне надо 4 книги», «Мне все равно, что вы старались обехать лужу, но знайте, за химчистку будете платить вы!».

Математический анализ показал, что в этой выборке учащихся, играющих в ролевые компьютерные игры или не играющих в них, различия оказались значимыми по показателям экстрапунитивной и импунитивной реакции.  $U$  эмп. для экстрапунитивной реакции равно 72, для импунитивной – 75,5.  $U$  крит. = 96.  $U$  эмп.  $\leq U$  крит.

Таким образом, подростки, играющие в ролевые компьютерные игры, в фрустрирующих ситуациях склонны с повышенной частотой отвечать в экстрапунитивной манере, их реакция направлена на живое или не живое окружение, так же для этих подростков каждая ситуация рассматривается как лично значимая. Подростки, играющие в не ролевые компьютерные игры фрустрирующие ситуации более склонны рассматривать, как незначительные, преодолимые со временем, у них больше безобвинительных реакций.

Самый малый процент экстрапунитивных реакций отмечается в группе подростков, играющих в не ролевые компьютерные игры, больше 2 часов в день. Только у этой категории учащихся, процент интропунитивных реакций, реакций самообвинения превышает процент экстрапунитивных реакций. Процент самообвинительных реакций – 40,6, процент экстрапунитивных реакций – 36,07. Так же в этой группе учащихся, играющих в не ролевые компьютерные игры, самый наибольший процент безобвинительных реакций – 23,22 %, фрустрирующая ситуация рассматривается ими как преодолимая со временем.

Сравнивая типы и направления реакций в разных группах подростков, мы можем сделать следующие выводы: чаще всего используют самозащитные экстрапунитивные реакции, агрессию, направленную на окружающее, подростки, играющие в ролевые компьютерные игры больше 2 часов в день. Их враждебность вызванная фрустрацией, направлена против кого-либо или чего-либо в окружении, преобладает активное отрицание собственной вины за совершенный поступок. Больше всего ответов, при которых порицание и осуждение направлены на самого себя, с доминированием чувства вины и угрызениями совести, (интрапунитивные самозащитные), выявлено у подростков, играющих в не ролевые игры больше 2 часов в день.

Самозащитные экстрапунитивные реакции преобладают во всех группах подростков, кроме группы под-

ростков, играющих в не ролевые компьютерные игры больше 2 часов в день.

Эти подростки, используют интропунитивные самозащитные реакции. Экстрапунитивные самозащитные реакции выражены сильнее у подростков, играющих в ролевые компьютерные игры, по сравнению с играющими, в не ролевые компьютерные игры. Эти реакции выражены сильнее у подростков, играющих в ролевые компьютерные игры больше 2 часов в день, по сравнению с играющими в эти игры меньше 2 часов. В целом, экстрапунитивные самозащитные реакции более выражены у подростков, проводящих за игрой в компьютерные игры более 2 часов в день.

Полученные нами данные, дают основание полагать, что не только ролевые компьютерные игры, содержащие насилие и жестокость, имеют влияние на агрессивность подростков, но и компьютерные игры любого содержания могут иметь влияние на агрессивность пользователя. Также наши результаты свидетельствуют о негативном влиянии на поведение подростков и не ролевых компьютерных игр. Чем меньше подросток играет в не ролевою компьютерную игру, тем больше у него уровень агрессивности.

Так же были получены данные, которые подтверждают важность учета не только содержания игры, но и временного фактора при анализе влияния компьютерных игр на агрессивность подростков.

Тем не менее, малая изученность проблемы влияния компьютерных игр на агрессивность подростков, неоднозначность полученных и изученных данных в литературе, требует более глубокого подхода при изучении влияния компьютерных игр на агрессивность подростков, учета не только игровых предпочтений подростков, но и возрастных, гендерных особенностей, социальных условий подростков, длительного наблюдения за поведением подростков во время и после игры.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Семенюк Л.М. Психологические особенности агрессивного поведения подростков и условия его коррекции / Л.М. Семенюк. – М.: Московский психолого – социальный институт: Флинта, 2003. – 96 с.
2. Макалатия А.Г. Мотивация в компьютерных играх / А.Г. Макалатия. - 3-я Российская конференция по экологической психологии (15-17 сентября 2003). Тезисы. – М.: Психологический институт РАО, 2003. - с. 358-361.
3. Собкин В.С. Место новых информационных технологий в жизни современного школьника / В.С. Собкин, Ю. М. Евстигнеева // Социальные и психологические последствия применения информационных технологий. Материалы международной интернет-конференции, проходившей 20.03-14.05.2001 на информационно-образовательном портале [www.auditorium.ru/](http://www.auditorium.ru/) под ред. А.Е. Войскунского. - М.: Московский общественный научный фонд, 2001. - С. 16-25.
4. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований / С.А. Шапкин // Психологический журнал. – 1999. - №1. - С. 86-102.

THE INFLUENCE OF COMPUTER GAMES ON AGGRESSION  
OF TEENAGERS AT THE AGE OF 14-15

© 2014

*Y.V. Serebrennikova*, candidate of psychological sciences, associate professor of the of the chair  
«Remedial pedagogy and psychology department»  
*Amur State University of Humanities and Pedagogy, Komsomolsk-on-Amur (Russia)*

*Annotation:* The problem of aggression is one of the most important problem in modern psychology. This interest on this subject one can consider as the reaction of psychologists on unprecedented growth of aggression and violence in the world. Nowadays is characterized by swift development of information and computer technologies which essentially reform practice every day life. These tendencies exhibit in such traditional spheres as games and toys.

*Keywords:* aggression, computer games, physical and verbal aggression, opens aggressive behavior.

УДК 372.8: 811.133.1

**ОСНОВНЫЕ ФАКТОРЫ РЕАЛИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ  
СТУДЕНТОВ-ФИЗИКОВ В РАМКАХ ИННОВАЦИОННОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

© 2014

*Н.В. Судакова*, кандидат педагогических наук, доцент кафедры иностранных языков  
*Северо-Осетинский государственный университет имени К. Л. Хетагурова, Владикавказ (Россия)*

*Аннотация:* Статья посвящена выявлению особенностей и основных факторов реализации обучения французскому языку студентов специальности «Физика». Наряду с традиционными формами и методами обучения актуализируется вопрос модернизации образования, использования инновационных технологий в построении курса иностранного языка.

*Ключевые слова:* модернизация образования; иноязычное обучение; технические специальности; французский язык; традиционные методы; инновационные технологии.

Трансформационные процессы в политике и экономике, процессы формирования качественно новой ценностно-информационной среды общества требуют инновационного подхода в системе высшего профессионального образования. В условиях модернизации высшей школы наряду с традиционными функциями классического вуза складывается новая модель университета как научно-образовательного учреждения, которое функционирует на основе сочетания академической науки с инновационными высокотехнологическими структурами.

Вызовы времени задают совершенно новый уровень требований к подготовке конкурентоспособных специалистов – профессионалов высокого класса, поэтому в условиях, определяющих состояние общества, актуализируется вопрос разрешения образовательных, организационно-методических, научно-исследовательских задач в области преподавания и, в частности, вопрос эффективного использования иностранных языков.

Актуальность настоящей статьи заключается в выявлении особенностей и основных факторов реализации обучения иностранному (французскому) языку студентов специальности «Физика».

К настоящему времени сложились определенные теоретические предпосылки для исследования социокультурных и дидактических аспектов формирования языковой компетентности и лингвистической культуры (Н. Д. Гальскова, Н. И. Гез, И. А. Зимняя, Ю. Н. Караулов, М. В. Китайгородская, А. А. Леонтьев, С. Д. Мартынов, Е. И. Пассов, В. А. Сластенин, И. И. Халеева и др.

Однако, фрагментарно или недостаточно изучены методические и технологические возможности в использовании иностранного языка и иноязычной технической литературы в профессиональной деятельности.

Вооруженные знанием иностранного языка, будущие специалисты получают доступ к самой современной зарубежной информации и возможность общаться со своими иностранными коллегами без языкового барьера.

В стремительно меняющемся пространстве новых технологических возможностей учебные программы подвержены устареванию и требуют постоянной модернизации и обновления в соответствии с требованиями ФГОС. В частности, переход на двухуровневое образование (бакалавриат, магистратура) в высшем образова-

ния является ключевым моментом, повлекшим за собой сокращение сроков и увеличения доли интерактивных методов обучения, уменьшения времени непосредственного и индивидуального общения преподавателя со студентом. В этих условиях основной задачей, на которую сориентировано изучение иностранного языка в вузе – научить студентов пользоваться иноязычной литературой по техническим специальностям в профессиональных целях, уметь составлять рефераты и аннотации, высказываться на иностранном языке по вопросам, связанным с будущей профессией.

Основная цель курса «Иностранный язык» в неязыковых вузах (факультетах) – последовательное формирование коммуникативной профессиональной компетентности обучаемых средствами иностранного языка, овладение навыками чтения и обработки информации, техникой перевода узкопрофессиональных текстов, совершенствование креативных способностей и речемыслительной активности. В процессе обучения он выступает как предмет, подчиненный профилирующим дисциплинам, и является ресурсом для накопления специальных знаний в рамках профессиональной образовательной программы, открывающим перед студентами большие возможности для ознакомления с зарубежным опытом в сфере избранной специальности.

Учебный курс «Иностранный язык» (английский, французский, немецкий) во всех высших учебных заведениях России включен в образовательные стандарты и является обязательным для изучения, независимо от профиля вуза.

Опираясь на вышеизложенную методику, мы использовали некоторые организационно-содержательные инновационные принципы построения курса «Французский язык» для студентов специальности «Физика» на физико-техническом факультете Северо-Осетинского государственного университета им. К. Л. Хетагурова.

Изменения, происходящие во всех сферах общественного развития привели к кризисной ситуации в области обучения французскому языку, которая обусловлена социальным фактором: английский язык как основной язык международного профессионального общения вытесняет французский и другие иностранные языки. Вследствие этого круг участников профессионального общения на французском языке ограничен и приемлем в использовании для стран, являющихся членами международной организации «Франкофония».