

Государственное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа №538  
с углублённым изучением информационных технологий  
Кировского района Санкт-Петербурга



# *Влияние компьютерных игр на агрессивность подростка*

Работу выполнили:  
Сергеев Максим и Христиненко Владислав,  
ученики 9а класса

# Цель работы

**Выяснить влияние компьютерных игр  
на агрессивность подростков.**





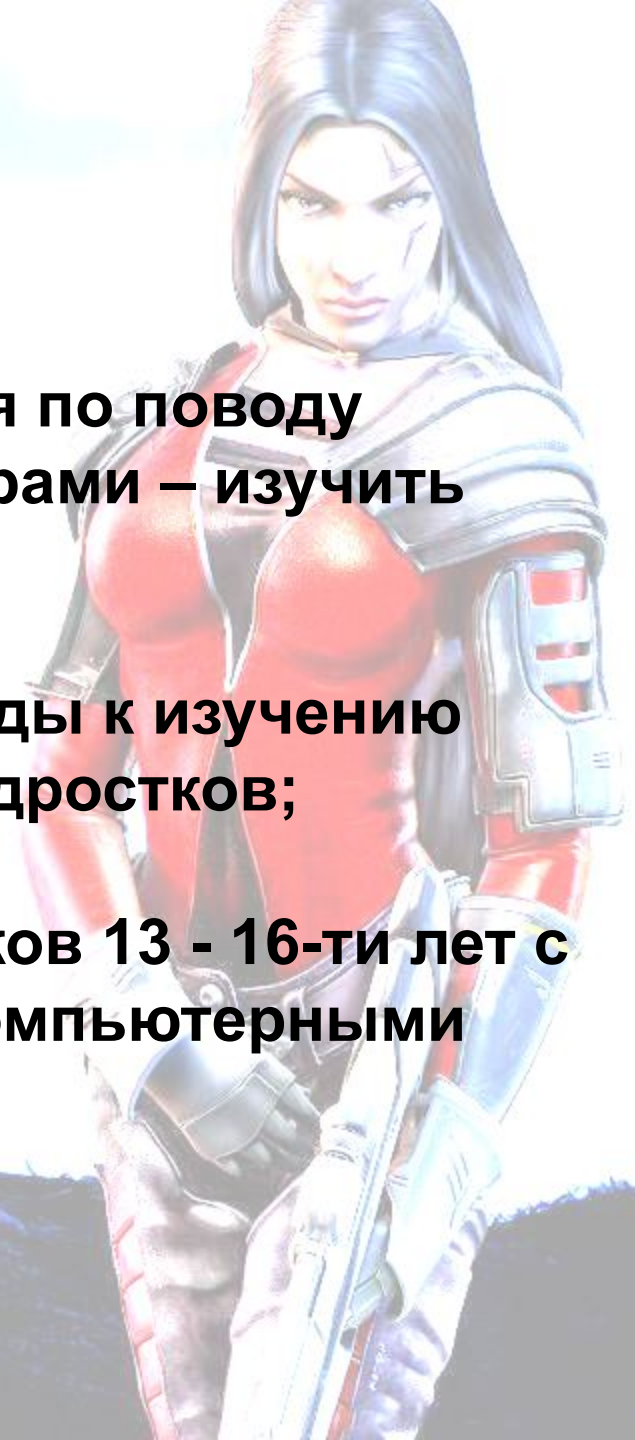
# Гипотеза

**Компьютерные игры оказывают влияние на формирование агрессивности подростков**



# ЗАДАЧИ

- 1. Проанализировать разные мнения по поводу увлечённости компьютерными играми – изучить литературу по данной проблеме;**
- 2. Проанализировать разные подходы к изучению влияния компьютерных игр на подростков;**
- 3. Провести исследование подростков 13 - 16-ти лет с разной степенью увлечённости компьютерными играми.**



## Объект исследования

компьютерные игры, подростки **13-16** лет

## Предмет исследования:

проявление агрессивности и  
внушаемости у подростков, увлечённых  
компьютерными играми агрессивного  
содержания

## Методы:

изучение теоретической литературы, наблюдение, анкетирование,  
статистическая обработка результатов.









# Жанры компьютерных игр

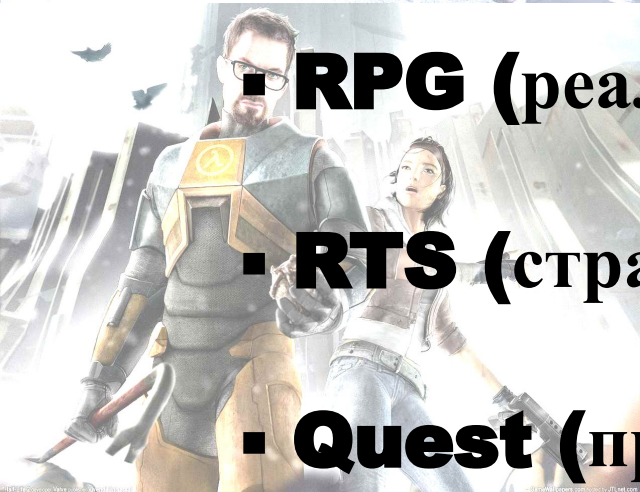
▪ **3D Action** (действие)

▪ **RPG** (реальная игра)

▪ **RTS** (стратегия)

▪ **Quest** (приключение)

▪ **Sport** (спорт)





# Топ 5: Самые жестокие игры



**5. World of Warcraft: Wrath of the Lich King**



**1. Thrill Kill**



**4. Mortal Kombat**



**3. Postal 1-2**



**2. Manhunt 1-2**





# Исследование игровых увлечений детей среднего и старшего школьного возраста (8-10 кл.)

Опрошено **63** чел.

Играют в компьютерные игры- **49** чел.**(88%)**

Не играют- **14** чел. **(22%)**



ают

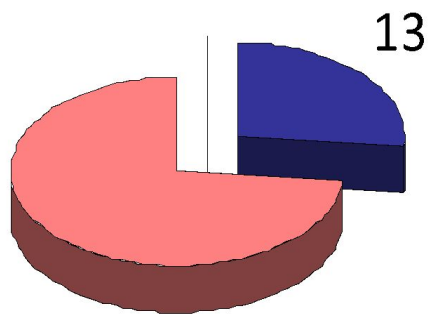
■ играют

49

## В игры какого жанра предпочитают играть подростки ?

Игры, содержащие мотивы жестокости и агрессии – **36** чел.

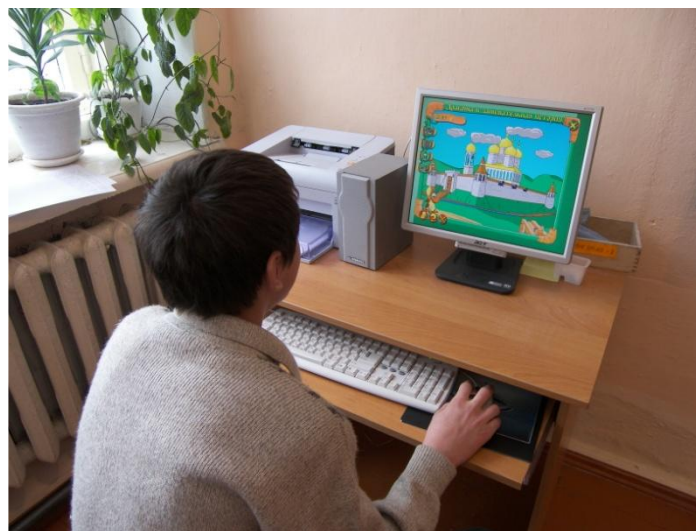
Логические и развивающие игры - **13** чел.



36

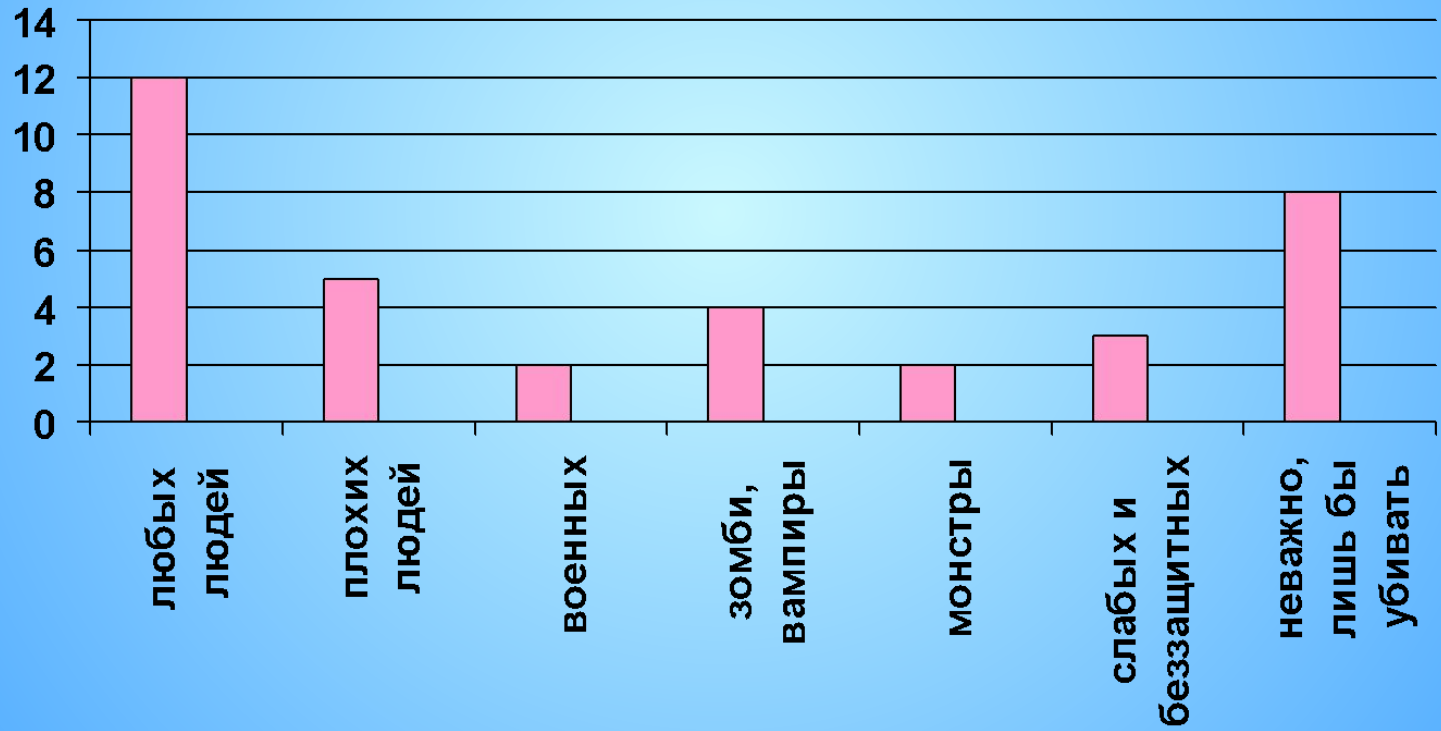
■ логически  
игры

■ игры, содержащие мотивы  
жестокости и агрессии





# Предпочтения объектов насилия в игре



**«Я их очень люблю, потому что без них вообще лучше умереть. Ни разу в жизни не смог получить удовольствие ни от чего другого. Компьютерные игры – единственное, что есть в этом мире хорошего. В общем, компьютерные игры – это жизнь. Их отсутствие - это смерть. Хочу, чтобы у меня не было тела и чтобы мне не надо было есть и спать, чтобы я мог играть вечно и больше ничего не делать».**

**Злобный дьявол**



2 февраля 1996 года, штат Вашингтон. 14-летний школьник Барри Лоукайтис одевается ковбоем и приходит на урок алгебры с винтовкой в руках. Погибают двое учеников и учительница, еще один школьник ранен в руку.

Трое школьников убиты и шестеро ранены в школе американского города West Paducah в 1997 году. Нападавшему Майклу Керниэлу было всего 14 лет. Как стало известно, опыт общения с оружием юноша почерпнул не иначе как из компьютерных игр DOOM, Quake и Mortal Combat, которыми он увлекался.

Март 1998 года, штат Арканзас. 13-летний Митчел Джонсон и его 11-летний брат Эндрю крадут из дома оружие дедушки и уходят в школу пятерых человек. Девятерых ранят.

21 мая 1998 года, штат Орегон. Двое убитых и более двадцати раненых – результат “охоты”, которую 15-летний Кипа Кинкель устроил в школьной столовой.

В 2005 году группа латвийских подростков забила насмерть товарища, показывая приёмы из игры Mortal Combat.

2005 год в Японии сын убил своих родителей. Он был заядлым игроком GTA.

2006 год Москва. 20-летний Александр Копцев ворвался в синагогу на Большой Бронной, достал нож и ранил им восемь человек прежде, чем его смогли задержать. Безработный парень любил играть в Postal.

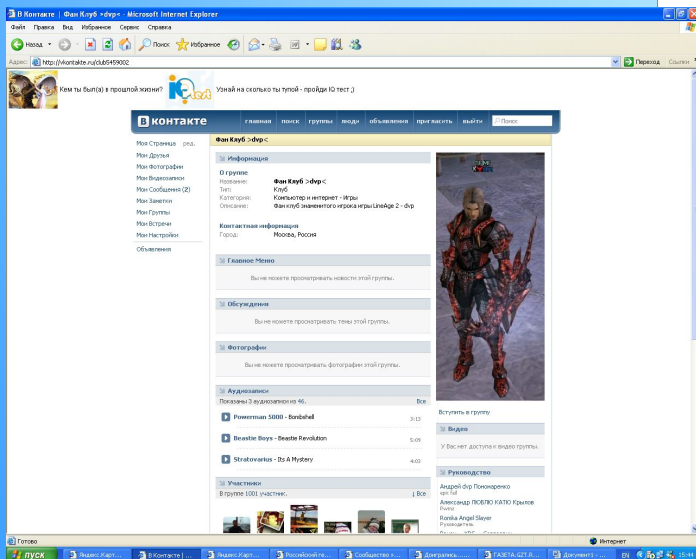
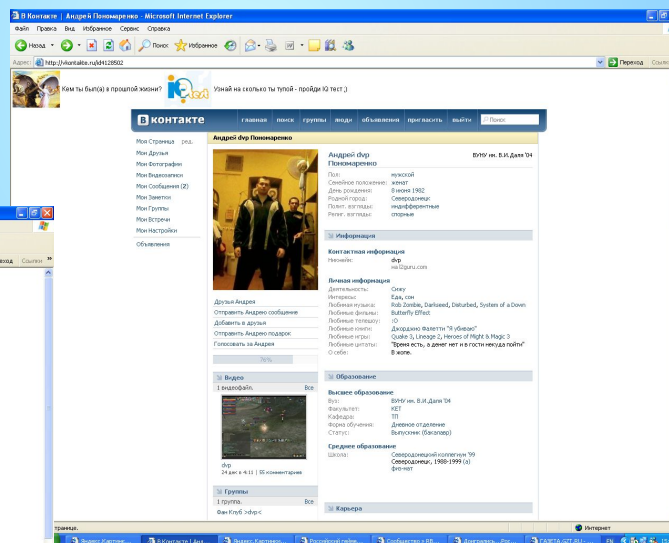
# Криминальная хроника

# 2007 год. Российский геймер стал жертвой компьютерной игры.

12 января приехавший в Москву киевлянин Андрей Пономаренко встретился в одном из баров со своим виртуальным оппонентом, студентом Александром Блёскиным. Полемика переросла в драку, закончившуюся смертью соперника.



никнейм **DVP**





**«Я понял, что все вещи, которых я боялся и которые боялись меня, являются добрыми или злыми в той мере, в какой они воздействуют на мой разум».**

**Б. Спиноза**

# Список литературы

1. [www.nprcmo.info](http://www.nprcmo.info)
2. [www.wikipedia.ru](http://www.wikipedia.ru)
3. [www.Lenta.ru](http://www.Lenta.ru)
4. [www.gotv.ru](http://www.gotv.ru)
5. [www.nprcmo.info](http://www.nprcmo.info)
6. [www.wikipedia.ru](http://www.wikipedia.ru)
7. [www.vkontakte.ru](http://www.vkontakte.ru)
8. [www.uaplay.com](http://www.uaplay.com)
9. [www.computerra.ru](http://www.computerra.ru)