

**Грищенкова А. Е.**

Белорусский государственный университет

**ДИНАМИКА УРОВНЯ АГРЕССИВНОСТИ И АТТРИБУЦИИ  
ВРАЖДЕБНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ ПОСЛЕ ПРОСМОТРА  
СЮЖЕТОВ НАСИЛЬСТВЕННОГО СОДЕРЖАНИЯ В  
МУЛЬТФИЛЬМАХ**

Сегодня многие ученые мира обеспокоены негативным влиянием сцен насилия на экране на детскую аудиторию. Этой проблеме посвящены многие зарубежные и отечественные исследования (А. Бандура, И. А. Фурманов, Д. Брайант, С. Томпсон, Р. Харрис, С. Андерсон, К. Дилл, М. Смитт). Речь идет о том, что средства массовой информации практически не соблюдают возрастные ограничения при демонстрации сцен насилия на экране, распространяют в свободном доступе в сети Интернет продукцию, которая содержит большое количество насильственных сюжетов, невзирая на то, что такой просмотр имеет свои негативные последствия: дети могут усваивать агрессивные модели разрешения межличностных конфликтов, которые представлены в сюжетах, а также имитировать поведение негативных героев [2]. Однако большинство исследований в рамках данной проблематики касаются в основном последствий, которые возникают после просмотра сцен насилия в фильмах и телепередачах, и практически не затрагиваются вопросы влияния мультфильмов насильственного характера, в то время как эффект от их просмотра может быть не менее опасным. Кроме того, исследования практически не затрагивают проблему связи между просмотром сцен насильственного характера в мультфильмах и атрибуции враждебности школьников, в то время как атрибуция враждебности является важным фактором, влияющим на агрессивное поведение. В связи с этим было проведено исследование, направленное на диагностику различий в динамике уровня агрессивности и атрибуции враждебности после просмотра сюжетов насильственного содержания в мультфильмах. Для решения поставленной цели использовались проективная методика Э. Вагнера «Hand-test» и модифицированная методика «Атрибуция враждебности» Дж. Эбера [5]. В исследовании было проведено три серии психологического эксперимента. В первой серии испытуемые выполняли две методики без предъявления мультфильмов (далее серия 0). Во второй серии эксперимента испытуемому демонстрировался нейтральный мультфильм, затем предлагалось выполнить методики (далее серия 1). В третьей серии эксперимента испытуемому демонстрировался пятиминутный мультфильм, содержащий сцены насилия, затем предлагалось выполнить методики (далее се-

рия 2). В исследовании принимали участие 450 школьников в возрасте от 6 до 12 лет.

В результате проведенного исследования было выявлено, что высокий показатель общего индекса агрессивности у школьников отмечается только после просмотра сюжета насильственного содержания. Между серии 0 и серии 1 существенные различия в показателях агрессивности не были выявлены ( $p \geq 0,05$ ). В то время как при сравнении серии 0 и серии 2, а также с серии 1 и серии 2 были выявлены существенные различия в показателях ( $p \leq 0,01$ ).

Полученные результаты позволили сделать вывод, что у школьников общий индекс агрессивности увеличивается только после просмотра мультфильма, содержащего сцены насилия, что согласуется с исследованиями, проведенными Dj. P. Leyens, L. Camino, R. Parke & L. Berkowitz [1], которые показали, что испытуемые, смотревшие сцены насилия, демонстрировали увеличение уровня агрессивности в некоторых, хотя и не всех, ее формах. В отличие от них, у испытуемых, смотревших сюжеты без сцен насилия, не было отмечено устойчивых изменений в поведении. Также результаты нашего исследования отвечают исследования, проводимыми Л. Хьюсманном [7] и Б. Крэйхи [4], которые объясняют повышения уровня агрессивности после просмотра сюжетов насильственного содержания следующими факторами: усилением возбуждения после просмотра сцен насилия на экране: сильное возбуждение способствует возникновению агрессивных мыслей и чувств, следовательно, повышается и общий уровень агрессивности; возникновением агрессивных мыслей и чувств после просмотра сцен насилия, которые облегчают доступ зрителя к собственным агрессивным мыслям и чувствам, что также способствует повышению агрессивности, а также наблюдением агрессивного поведения героев на экране, в результате которого зритель усваивает агрессивные реакции.

Также проведенное нами исследование позволило сделать вывод о различиях в модели атрибутирования после просмотра нейтрального мультфильма и мультфильма, содержащего сцены насилия. Нами были обнаружены существенные различия в показателях модели атрибуции враждебности только после проведения серии 2 эксперимента ( $p \leq 0,05$ ), тогда как различий в показателях после проведения серии 0 и серии 1 эксперимента не обнаружено ( $p \geq 0,05$ ). Следовательно, школьники будут демонстрировать атрибуцию враждебности, атрибуцию намеренности, активную агрессию как модель реагирования, высокие показатели наказания, а также низкие показатели прощения в большей степени после просмотра сцен насилия в мультфильмах, чем после просмотра ней-

тральных сюжетов. Полученные в результате нашего исследования данные согласуются с рядом других исследований [3], которые выявили, что агрессивный ребенок имеет предвзятое мнение, что поступками окружающих движет враждебность. Оценивая неоднозначную ситуацию, в которой один человек причинил вред другому, агрессивный ребенок с большей вероятностью, чем неагрессивный, сделает предположение, что вред был намеренным и мотивировался враждебностью. Также ряд исследований [1] показывают, что определение действий субъекта провокации как намеренных, чаще классифицируются как негативные или агрессивные, в отличие от случайных. Более того, школьнику часто достаточно одной мысли о том, что другие имеют враждебные намерения, чтобы вызвать в ответ открытую агрессию. Это также продемонстрировано в эксперименте, проведенном J. Greenwell & H. A. Dengerink [3]. Исследования L. R. Huesmann [7] показали, что как только индивид приходит к заключению, что побуждающей силой поступка другого человека была враждебность, он начинает искать в своей памяти подходящую поведенческую реакцию («сценария поведения»). Просмотр сцен насилия на экране позволяет создавать агрессивные сценарии поведения. Более того К. А. Dodge & N. R. Crick [6] выявили, что ребенок сравнительно легко актуализирует ответную реакцию из имеющегося набора, если он недавно сталкивался с конкретной реакцией (например, при просмотре агрессивного сюжета). Это объясняет усиление тенденции к открытой агрессии и уменьшением тенденции к проявлению пассивной, подавленной агрессии, а также ассертивной реакции. В части наказания наши исследования отвечают результатом, полученным в ходе ряда экспериментов [3], где было выявлено, что испытуемые, после просмотра сюжета со сценами насилия подвергали свою жертву более сильному наказанию, чем после просмотра сюжета, где подобные сцены отсутствовали.

Таким образом, результаты нашего исследования, согласуясь с большинством проведенных в рамках данной тематике исследований, позволяет сделать следующий вывод: просмотр сцен насилия в мультфильмах приводит к повышению уровня агрессивности и актуализации модели атрибуции враждебности.

### **Литература**

1. Берковиц, Л. Агрессия: причины, последствия и контроль / Л. Берковиц. – Москва, 2001.
2. Брайант, Д. Основы воздействия СМИ / А. Бандура, С. Томпсон. – СПб, 2004.
3. Бэрон, Р. Агрессия / Р. Бэрон, Д. Ричардсон. – СПб, 1998.
4. Крейхи, Б. Социальная психология агрессии / Б. Крейхи. – СПб, 2003.

5. Фурманов, И. А. Влияние сюжетов мультфильмов насильственного содержания на агрессивность и атрибуцию враждебности школьников в период среднего детства / И. А. Фурманов, А. Е. Довнар // Психологические проблемы агрессии в социальных отношениях / И.А.Фурманов [и др.]. –Брест, 2014.
6. Dodge, K. A. A social information processing model of social competence in children / K. A. Dodge // Minnesota symposium on child psychology. – 1986.
7. Huesmann, L. R. Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977–1992 / L. R. Huesmann // Developmental Psychology. – 2003. –Vol. 39. – № 2.