



**СОФИЙСКИ УНИВЕРСИТЕТ „СВЕТИ КЛИМЕНТ ОХРИДСКИ**  
**ФИЛОСОФСКИ ФАКУЛТЕТ**  
**КАТЕДРА „СОЦИАЛНА, ОРГАНИЗАЦИОННА, КЛИНИЧНА И**  
**ПЕДАГОГИЧЕСКА ПСИХОЛОГИЯ”**

**ГАЛИНА КРЪСТЕВА ГЕОРГИЕВА**

**„УЧИЛИЩНАТА И ВИРТУАЛНАТА СРЕДА КАТО СОЦИАЛНИ**  
**ДЕТЕРМИНАНТИ НА АГРЕСИЯТА СРЕД ТИЙНЕЙДЖЪРИ”**

**А В Т О Р Е Ф Е Р А Т**

на

**ДИСЕРТАЦИЯ**

за присъждане на образователна и научна степен

„доктор”

**Област на висшето образование:** Социални, правни и стопански науки  
**Професионално направление:** 3.2. Психология – Педагогическа и възрастова  
психология (Педагогическа психология)

**Научен ръководител:** проф. дпн Стойко Иванов

София

2019 г.

Дисертацията се състои от увод, три глави, обобщение и изводи, заключение, приноси, използвана литература и приложения с **общ обем от 281** страници.

Литературата обхваща литературни и интернет източници и включва: **133** заглавия на кирилица, **139** заглавия на латиница, **57** електронни ресурса.

Дисертационният труд съдържа: **89** таблици, **25** фигури и **6** приложения.

Номерацията на фигурите и таблиците в автореферата съответства на тази в дисертационния труд.

Дисертационният труд е обсъден и насочен за публична защита пред научно жури на заседание на катедра „Социална, организационна, клинична и педагогическа психология” към Философски факултет на Софийски университет „Свети Климент Охридски“ с протокол № от 23.01.2019г.

Публичната защита ще се състои на 12.06.2019 г. от ...ч. в зала ..., Южно крило, етаж...в Ректората на Софийски университет „Свети Климент Охридски” пред научно жури в състав: проф. дпн Стойко Иванов, проф. дпсн Теодора Стоева, проф. дпсн Сава Джонев, проф. дпн Любен Десев, проф. дпн Румен Стаматов, назначено със заповед № от 2019 година на Ректора на СУ „Свети Климент Охридски“.

## СЪДЪРЖАНИЕ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

Увод .....	6
<b>ГЛАВА ПЪРВА. ПРОЯВИ НА АГРЕСИВНОТО ПОВЕДЕНИЕ НА ЛИЧНОСТТА .....</b>	<b>11</b>
1.1. Определение и етимология на понятието агресия в специализираната психологическа литература .....	11
1.2. Типология на агресията, според различни изследователски гледни точки.	13
1.3. Изследване на проблема за агресията в научната литература. Теории за психологическото обяснение на агресията.....	18
1.3.1. Инстинктни теории.....	20
1.3.1.1. Психоаналитична перспектива на З. Фройд.....	20
1.3.1.2. Еволюционна перспектива – Р. Арди, К. Лоренц, Е. Уилсън, У. Хамилтън .....	22
1.3.2. Теории за външните подбуди „фрустрация-агресия” (Дж. Долард, Н. Милър, Р. Сийърз, О. Мауър и Л. Дууб) .....	24
1.3.3. Когнитивна теория на Л. Бърковиц .....	28
1.3.4. Теория на А. Бандура за социалното научаване на агресията.....	29
1.4. Характеристика на тийнейджърската възраст и проявите на агресия .....	31
1.4.1. Исторически аспекти на концепциите за детското и тийнейджърското развитие.....	37
1.4.2. Класически теоретични перспективи за развитието на тийнейджърите.....	39
1.4.3. Тийнейджърската възраст в контекста на възрастовото развитие.....	42
1.4.4. Периодизации, включващи тийнейджърската възраст .....	43
1.5. Фактори, детерминиращи агресията в тийнейджърска възраст .....	46
1.5.1. Влияние на семейната среда за формиране на агресивни модели у тийнейджърите.....	46
1.5.2. Усилване на агресивността, вследствие на употреба на психоактивните вещества (ПАВ).....	50
1.5.3. Влиянието на медиите в процеса на социализация на агресията при тийнейджъри.....	54

1.5.4. Ролята на някои музикални стилове за фасилитиране на агресивното мислене и поведение.....	57
1.5.5. Ефектите, които предизвикват някои хранителни субстанции по отношение на проявите на агресия при тийнейджъри .....	59
1.5.6. Специфика на въздействието на медикаменти и медицински интервенции върху проявите на агресивност при тийнейджърите.....	59
1.5.7. Изследвания, свързани с прояви на агресия, агресивност и агресивно поведение в училищна среда.....	61
1.5.8. Виртуалната среда като фактор, детерминиращ агресията.....	74
1.5.9. Виртуални видео игри и влиянието им върху тийнейджърите .....	89
1.5.10. Обобщение и синтез на факторите, детерминиращи агресията сред тийнейджъри – личностни и социални.....	103
Обобщение и изводи към Глава Първа.....	108
<b>ГЛАВА ВТОРА. Организация и дизайн на изследването.....</b>	<b>110</b>
2.1. Цел, обект, предмет и задачи на емпиричното изследване.....	110
2.2. Процесуална характеристика и методологически инструментариум на емпиричното изследване.....	112
2.2.1. Многомерна скала за оценка на агресивността в юношеска възраст на Пламен Калчев (МСА) .....	112
2.2.2. Анкета .....	115
2.2.3. Наблюдение .....	117
2.2.4. Интервю.....	118
2.2.5. Беседа с тийнейджъри, учители и родители на изследваните лица и с медицински специалисти .....	123
2.2.6. Анализ на конкретни случаи.....	124
2.3. Организация на емпиричното изследване.....	128
2.3.1. Етичен подход.....	128
2.3.2. Процедура по организацията на изследването.....	128
2.3.3. Демографски признаци на изследваните лица.....	131
2.3.4. Методи за статистическа обработка на данни.....	136
Обобщение и изводи към Глава Втора.....	139

<b>ГЛАВА ТРЕТА. Анализ на резултатите за изследване на детерминантите на агресия сред тийнейджърите.</b> .....	141
3.1. Степен на агресия сред тийнейджърите.....	141
3.1.1. Изчисляване на статистически величини и доказване на хипотези за заключения, относно генералната съвкупност.....	141
3.1.2. Определяне и анализ на статистически зависимости между честотата на училищната агресия, сблъсъкът с агресивни послания в интернет, подложеност на агресивни атаки в интернет, агресията във виртуалните видео игри	145
3.1.3. Фактори на обкръжението и влиянието им върху агресивността на индивида.....	147
3.1.4. Взаимовръзки между отделните фактори, детерминиращи агресията.....	156
3.2. Факторен анализ на подskalите на въпросника за агресия.....	165
3.3. Анализ на резултатите от анкетната карта.....	167
3.4. Анализ на резултатите от качествените методи.....	203
3.4.1. Анализ на конкретни случаи от педагогическата ми дейност.....	203
3.4.2. Анализ на резултатите от интервюта с ученици и родители на тийнейджъри, участници в агресивни ситуации.....	214
3.4.3. Анализ на резултатите от проведена беседа с учители, проявили интерес към темата и пожелали да изкажат възгледите си по проблема.....	221
3.4.4. Анализ на резултатите от проведено включено наблюдение на тийнейджъри, принадлежащи към училищни банди.....	224
Обобщение и изводи.....	227
<b>Заключение</b> .....	234
<b>Използвана литература</b> .....	236
<b>Приложения</b> .....	259

## ОБЩА ХАРАКТЕРИСТИКА НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

### АКТУАЛНОСТ НА ИЗСЛЕДВАНИЯ ПРОБЛЕМ

В последните десетилетия агресията придобива застрашителни мащаби и засяга всички сфери на човешкото битие. Инстинктът за оцеляване, породен от трудните условия на живот, моралният упадък, съпътстващ съвременното общество и ескалацията на субкултурата дават нова насока във формирането на ценностната система на личността. Наблюдава се тотален регрес по отношение на човешките взаимоотношения в личен и в цялостен социокултурен план. Медийните бюлетини всекидневно информират за прояви на насилие и агресия, тероризъм и поръчкови убийства.

В научната литература агресията се дефинира като „поведение, насочено към оскърбление или причиняване на вреда на друго живо същество, което не желае подобно отношение” (Бэрон, Ричардсон, 2001).

Обзорът на литературните източници по темата показва, че не е установен консенсус по повод на генезиса на явлението. Изказват се различни тези за произхода и детерминиращите фактори на агресията.

Проблемът, свързан с агресията и по-специално с проявленията ѝ в тийнейджърска възраст е широко застъпен от българските учени. Значителен брой теоретични и емпирични публикации са посветени на тази тема (Зографова и кол., 2018; Янакиев и кол., 2018; Михова, 2017; Иванов, 2017; Факирска, 2016, 2011; Сиракова, 2016; Койчев, 2015, 2009; Томчева, 2015; Иванов, 2013; Балтаджиева, 2013; Папазова, Антонова, 2012; Гайдаров, 2012; Бончева, 2012; Шумкова, 2010; Калчев, 2012, 2009, 2003; Стаматов, 2008; Василева, 2008, Бояджиева, Митева, 2008; Зографова, 2008, 1987; Попов, 2007, 2006; Шишков, 2000 и др.)

Изводите, които се извеждат дават насока за факторите, предизвикващи кумулативен ефект върху агресивността при тийнейджърите. Семейството, училището, връстниците, медиите и виртуалното пространство се сочат като водещи социални детерминанти на агресията сред тийнейджърите.

Множество изследвания потвърждават корелация между фасилитирането на тийнейджърската агресия и тематичните акценти в медиите, виртуалното пространство и кино продукцията, където насилието и агресията са централна тема.

Спектърът от предавания, филми, реалити програми, които са достъпни за тийнейджърите изобилства от насилствени сюжети и скрити агресивни послания.

Виртуалното пространство по идентичен начин е наситено със сюжети, съдържащи насилие и агресия. Ефектите от излагане на агресивни сюжети и ситуации в тийнейджърска възраст могат да се проследят и в по-късен етап от жизнения път, отключвайки посттравматични заболявания, обикновено от психиатричния спектър. Емпирични данни свидетелстват за зависимостта между преживените психически и физически травми в детско-юношеска възраст и развитието на широк кръг психични разстройства в зряла възраст (Петров, 2015). От първостепенна важност за проектирането на качествен живот след настъпване на зрелостта е осигуряването на подходящи условия за психично, социално и физическо развитие на подрастващите. Тази цел предполага постигането на ясна визия за факторите, корелиращи с личностното развитие и процесите на социализация. Идентифицирането и превенцията на детерминиращите фактори, предизвикващи агресивно поведение очертава по-оптимистична перспектива за психосоциалното функциониране на личността.

Съвременните тийнейджъри живеят в сложен свят, от гледна точка на съдържание и тенденции за социализация. Напрегнатата и нестабилна социално-икономическа, екологична и идеологическа обстановка в съвременното общество е предпоставка за различни девиации в развитието и поведението на младите хора, без разлика от техния пол.

Статистиката отчита увеличаване на случаите на агресия сред непълнолетни лица, както и тенденция към крайни форми на нейното проявление.

Много от случаите на проявена агресия сред тийнейджърите се допускат в училищна среда. Стремещът към доминиране, конкурентността, фрустрацията, заучените модели на поведение от медийното поле са част от предикторите на агресивните прояви в училище.

През последните години се заговори за нов феномен – „виртуална агресия.” За обозначаването на този вид агресия се използват различни термини, в зависимост от спецификата на извършеното действие: кибернасилие, киберагресия, кибертормоз.

Киберагресията се осъществява по електронен път, посредством интернет или мобилен телефон. Възможностите, които предоставя виртуалното пространство позволяват виртуалната агресия да достига до по-широка аудитория,

което е трудно осъществимо в реална среда. Друга ключова характеристика на онлайн средата е анонимността, която е предпоставка за снижаване на контрола.

Виртуалните видео игри са друг детерминант на тийнейджърската агресия, което се доказва от емпирични изследвания, публикувани основно от чужди автори. Литературният обзор на българските научни публикации по темата установява, че проблемът не е изследван задълбочено в българската наука, с изключение на някои разработки, които се фокусират върху отделни аспекти, свързани с ефектите от видео игрите (Бонев, 2014; Кардалев, 2010; Чонова, Ганева, 2008).

Виртуалната агресия предизвиква както краткосрочни, така и дългосрочни ефекти върху агресорите и жертвите. Проблемът засяга основно тийнейджърите, което корелира с времето, прекарано във виртуалното пространство. Тийнейджърите са най-активните потребители на интернет средата, което ги превръща в потенциални жертви на виртуалните агресори.

Агресивността се проявява осезателно в процеса на ранната социализация в детството и тийнейджърството. Агресията сред подрастващите е един от най-значимите проблеми, стоящи пред родители, педагози, лекари, психолози и обществото като цяло. Обезпокоителен симптом е увеличаването на броя на непълнолетните и малолетни лица с поведенчески отклонения, проявяващи се чрез противообществени поведенчески актове (агресия, включително и интернет агресия, насилие, алкохолизъм, наркомания, нарушаване на обществения ред, демонстративно предизвикателно отношение към възрастните, хулиганство, вандализъм, и т.н.), които придобиват все по-екстремни форми. За да се ограничи нейното поле е необходимо да се вникне в същността и мотивите, които я предизвикват. Генезисът на това явление следва да се търси в редица вътрешни и външни детерминиращи фактори. В настоящата дисертация фокусът е върху проучването на някои от външните фактори, които са слабо засегнати в българските изследователски проекти (виртуално пространство, видео игри и корелацията им с училищната агресия), с което се цели допълнително изясняване на изучавания проблем.

**Целта** на дисертацията е да се установят конкретните измерения на влиянието на училищната среда, виртуалното пространство и виртуалните видео игри в качеството им на детерминанти на агресивното поведение сред



тийнейджъри от десети и единадесети клас в средни училища и професионални гимназии.

**Обект** на изследването са тийнейджъри от десети и единадесети клас в средни училища (СУ) и професионални гимназии (ПГ).

**Предмет** на изследването е агресивното поведение на тийнейджърите в училищна и виртуална среда.

Основната **хипотеза** в дисертационния труд постулира следното:

*Предполага се, че училищната и виртуалната среда са детерминиращ фактор на агресията сред тийнейджърите от горна училищна възраст. Смята се, че виртуалното пространство е рисков фактор за повишаване на агресивността в тийнейджърска възраст, породено от агресивните сюжети на компютърните игри и е придружено от характерното за виртуалния свят загуба на чувство за реалност. Виртуалните видео игри с насилствени сюжети детерминират агресията сред тийнейджърите, като заличават границата между виртуално и реално, в резултат на което целта в играта се осъзнава и като в цел в реалността. Тези игри понижават степента на емпатия на тийнейджърите и провокират техните девиантни чувства, мисли и действия.*

Във връзка с целта и предмета се формулират следните **задачи**:

1. Да се изследват и установят причините за фасилитирането на агресията в училищна среда, с помощта на качествени и количествени методи;
2. Да се разкрие честотата на виртуална агресия, чрез проучване на опита, който тийнейджърите придобиват в паралелната реалност;
3. Да се установят предразположенията на тийнейджърите по отношение на агресията и агресорите в реалния и виртуалния свят;
4. Да се изяснят нагласите на тийнейджърите, с предпочитания към виртуални видео игри с агресивни сюжети;
5. Да се проучи степента на корелация между продължителността на сърфиране във виртуалната мрежа и учебните постижения.

Проведеното изследване обхваща 1664 тийнейджъри от десети и единадесети клас от шестте статистически района в България.

Изборът на изследваната група е мотивиран от факта, че в този възрастов период активно се изгражда идентичността и тийнейджърите се подготвят за новите социални роли след настъпване на пълнолетието. Това се осъзнава като

значим преход в живота им и е важно да се установи яснота, относно нагласите и поведенческите стратегии на тийнейджърите при финализирането на базовата им образователна степен. Изучаването на техните нагласи, емоционално-оценъчна култура и поведенчески отговори по отношение на агресията, на прага на зрелостта, би допринесло за обогатяване на информационния ресурс, на базата на който се предприемат активности за проектиране на резултатна превенция, насочена към редуциране на насилието и агресията.

С цел постигане на по-категорична надеждност на получените резултати, методическият инструментариум, с който е осъществено проучването включва количествени и качествени методи:

- Многомерна скала за оценка на агресивността в юношеска възраст на Пламен Калчев (МСА).
- Авторска анкета с 23 въпроса.
- Беседа
- Интервю
- Анализ на конкретни случаи
- Наблюдение

### **СТРУКТУРА НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД**

**В ГЛАВА ПЪРВА** на дисертационният труд се прави преглед на класически и съвременни теории за възникване на агресията, представят се класификации на агресията, анализират се изследвания, визиращи социалните детерминанти на агресията, разглеждат се различни подходи при изучаването на възрастовата периодизация. Дискутират се особеностите на тийнейджърския период, през погледа на изтъкнати изследователи и теоретици на този възрастов отрязък. Теоретичната глава завършва с препоръки за превенционни мерки и техники за редуциране на агресията при тийнейджърите.

**ГЛАВА ВТОРА** описва процедурата и методологията на изследователския дизайн. Формулират се цел, обект, предмет, задачи и хипотеза на изследването. Описват се методическият инструментариум, изследователските стъпки и контингента, който се проучва. Извеждат се таблици, съдържащи данни за изследваните лица.

В **ГЛАВА ТРЕТА** се представят данните от изследването и интерпретацията на получените резултати от качествените и количествените методи, в контекста на формулираните задачи и хипотеза. Резултатите се обобщават и представят в таблици и диаграми. Във връзка с хипотезата се извеждат изводи и заключения.

В заключението се обобщават резултатите от цялостното изследване на автора, посочва се, че поставените задачи са изпълнени, целта е постигната и е потвърдена изследователската хипотеза. Предложени са мерки за превенция, приложими на национално, институционално, групово и индивидуално равнище. Посочени са и основните приноси на дисертационния труд.

Описаната литература съдържа всички използвани и цитирани източници. Приложенията съдържат: въпросник, анкетна карта, документи, съпътстващи теренната работа на автора и онлайн ресурси.

### **КРАТКО СЪДЪРЖАНИЕ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД**

В **увода** на дисертационния труд се разкрива актуалността на разглеждания проблем за агресията сред тийнейджърите и факторите, които я детерминират в процеса на социализиране.

### **ГЛАВА ПЪРВА. ПРОЯВИ НА АГРЕСИВНОТО ПОВЕДЕНИЕ НА ЛИЧНОСТТА**

Тази глава съдържа пет параграфа, в които са представени водещите подходи при изследването на агресивното поведение, както и факторите, детерминиращи агресията сред тийнейджъри.

В първи параграф се изяснява съдържанието на понятието „агресия,” което в специализираната психологическа литература варира в широки граници. Разглеждат се две основни тенденции, очертаващи параметрите на понятието. Според първата, представена от А. Бъс, всяко поведение, съдържащо заплаха или нанасящо вреда на другите може да се класифицира като агресия. Втората гледна точка, споделяна от Л. Бърковиц и С. Фишбах, постулира, че за да бъдат квалифицирани някои действия като агресивни, те трябва да включват намерение за нараняване или обида, а не само да довеждат до подобни последствия. Синтезирайки всички гледни точки, Р. Барън и Д. Ричардсън (2001: 26) извеждат следното определение: **„агресия е всяка форма на поведение, насочено към оскърбление или причиняване на вреда на друго живо същество, което не**

**желае подобно отношение.”** В дисертационният труд се придържаме към дефиницията на Барън и Ричардсън (2001) и анализите, произтичащи от изследователския проект разглеждаме в контекста на разбирането за агресията като намерение, поведение, резултат, нормативна база и отношение на жертвата.

Във втори параграф се представят различни подходи за класифициране, които показват ясна дихотомия в разграничаването на видовете агресия.

Според популярна класификация на А. Бъс (1961), указваща формата и посоката на агресията се описват три амбивалентни двойки, комбинацията от които извежда осем типа агресия:

- физическа – вербална
- активна – пасивна
- директна – индиректна

К. Додж и Дж. Коуи разграничават два типа агресия, съотносима към тийнейджърската възраст: реактивна и проактивна (Dodge , Coie, 1987).

Анализирайки наличните типологии, се допуска, че агресията може да се разглежда в контекста на хетерогенен конструкт, водещ до два основни фенотипа, със значително количество семантично припокриване.

Класификациите биха могли да се ограничат в две конкурентни ориентации: *социално-когнитивен тип*, с акцент върху инструментално осъзната ориентация, свързана с "положителна" оценка на агресията (лидерство, социализация, взаимоотношения и приятелство с други проактивни подрастващи, агресивни модели) и *емоционален тип*, с акцент върху враждебно-импулсивно-реактивна ориентация към "отрицателна" агресия (разрушително поведение, враждебно приписване, отклонения, интернализиращи проблеми като депресия, соматизация и виктимизация).

В трети параграф се прави преглед на теоретични подходи за обяснение на агресията. Гледните точки за произхода на агресията се синтезират в две основни позиции –агресията като инстинктивна, генетична предразположеност и агресията в контекста на когнитивно-поведенческия подход, на който се опира концепцията в дисертационния труд.

Разглеждат се базови теории, като: **Инстинктни** (З.Фройд, Р. Арди), **Теории за външните подбуди**(Дж. Долард, Н. Милър, Р. Сийърз, О. Мауър и Л. Дууб), **Когнитивна теория** (Л. Бърковиц), **Теория за социалното научаване на агресията.**

Представят се български изследователи, с принос в тази област: Й. Факирска (2016), Х. Григорова (2016), О. Койчев (2015), И. Иванов (2013), И. Бончева (2012), К. Гайдаров (2012), П. Калчев (2012, 2009, 2002), М. Пехливанова (2009), Р. Стаматов (2008), Н. Бояджијева, П. Митева (2008), Д. Чавдаров (2008), Х. Попов (2007, 2006), В. Матанова (2003), Й. Зографова (2001, 1987,), А. Шишков (2000), и др.

В четвърти параграф се анализират особеностите на тийнейджърската възраст. Представят се водещи теоретици и перспективи в развитието на тийнейджърите и проявите на агресия в конкретната възраст, сред които: С. Хол, Ж. Пиаже, Е. Ериксън, Ю. Бронфенбренър, М. Мийд, Х. Съливан, Т. Мофит, Л. Виготски, А. Личко, Н. Белопольская и др. Български изследователи, свързани с конкретния възрастов период са: Б. Александрова, Е. Богданова, В. Господинов, Е. Димитрова, Р. Манчева, Е. Папазова, Т. Стоева, И. Шумкова и др.

Периодът на тийнейджърството, съпътстван от динамични промени във физиологичен и психологичен аспект се разглежда като социологическо явление, разкриващо психологична криза на прехода между детството и зрялата възраст (Деларош, 2004: 7–8). С. Хол определя периода на тийнейджърството като изначално време на "Буря и стрес," през което преминават всички млади хора и което е свързано с емоционален и поведенчески катаклизъм по пътя към постигане на по-стабилно равновесие, присъщо за зрялата възраст.

Доминиращата тенденция, с която се солидаризиране, разглежда тийнейджърството в контекста на самостоятелно обособен период, съпътстван от специфични биосоциални характеристики, проявяващи се в различна степен при отделните индивиди.

Приема се, че тийнейджърския период се идентифицира със средна и горна училищна възраст и обхваща годините от 12 до 18-20.

В пети параграф се анализират факторите, детерминиращи агресията в тийнейджърска възраст.

Изследователи на явлението „тийнейджърска агресия” разграничават няколко базови социални фактора, детерминиращи агресията в конкретната възрастова група:

- конфликтна семейна среда;
- фактори, свързани с училищната среда;
- свободното разпространение на насилието в медиите;

- виртуалното пространство;
- виртуални видео игри с агресивни и насилствени сюжети;
- употреба на психоактивни вещества (ПАВ);
- кино продукция;
- определен клас хранителни субстанции, някои музикални стилове, медицински процедури (ваксинации) и т.н.

В настоящия труд, акцент се поставя върху изследванията, свързани с **училищната и виртуалната среда.**

Агресивното поведение сред тийнейджърите, което в частност е проекция на доминиращото в обществените порядки проявление на агресия и насилие, присъства всекидневно в училищния живот и се превръща в основен проблем на съвременната образователна система. Този проблем кореспондира с академичните постижения и последващата социализация и реализация на личността. Факторите, детерминиращи училищната агресия биха могли да се обобщят като: вътрешни, външни и индиректни. Насилието и агресията в училище предизвикват различна степен на психически или физически дискомфорт и е възможно да предизвикат дългосрочни увреждащи ефекти (депресия, самобичуване, ниско самочувствие, невроза, опити за самоубийство). както за жертвата, така и за агресора.

По данни от изследване на ЦКБППМН (Фондация „Европейски институт”, 2009), училищните фактори са сред водещите социални детерминанти, отговорни за отключване на агресията сред малолетни и непълнолетни (20,40 %). Статистиката нарежда България сред първите десет държави в света с най-високи нива на насилие в училище (Добрева, 2017). Изследванията сочат, че в българските училища по-разпространена е вербалната агресия, която е по-трудна за идентифициране, а физическите прояви най-често се изразяват в блъскане и побутване ( Янакиев и кол. 2018).

Агресията в училищна среда е обект на проучване в редица научни публикации, които разглеждат и анализират генезиса на явлението (Зографова и кол., 2018; Янакиев и кол., 2018; Михова, 2017; Факирска, 2016; Койчев, 2015, 2009; Томчева, 2015; Иванов, 2013; Балтаджијева, 2013; Папазова, Антонова, 2012; Гайдаров, 2012; Шумкова, 2010; Калчев, 2009, 2003; Стаматов, 2008; Василева, 2008 и др.).

**Виртуалната среда** е сред водещите социални фактори, детерминиращи тийнейджърската агресия. Често насилието от виртуалното пространство прераства в реална, физическа агресия. Тъй като преобладаващата част от потребителите на интернет са тийнейджъри, те са и най-потърпевши от тези последствия. Значителна част от тях споделят, че се припознават като жертви или агресори в онлайн средата.

Кибертормозът, който се дефинира като повтарящо се агресивно поведение, осъществено в условията на новата информационно комуникационна среда, се извършва посредством мобилен телефон и интернет. Ефектите от него могат да имат както краткосрочен, така дългосрочен ефект за жертвите и агресорите.

Най-честите случаи на кибертормоз се осъществяват чрез социалните мрежи. Засиленият академичен интерес по проблемите и рисковете, произтичащи от паралелната реалност се предопределя от присъствието на високите технологии в живота на тийнейджърите и ролята им при формиране на светогледа и морално-етичните норми при същите. Новата информационна среда и ефектите, които предизвиква у тийнейджърите са във фокуса на редица български изследователи (Махлелиев, 2018, Александрова, Караманова, 2017, Цонева, 2015, Бонев, 2014, Апостолов, Шахбазан, 2013, Божинова, Таир, 2011; Игов, 2011; Коралов, 2010; Михайлова, 2010; Стоицова, 2010; Колева, Бонева, 2009 и др.).

**Виртуалните видео игри** и влиянието им върху тийнейджърите е слабо изследван проблем в българската наука. Едно от първите проучвания, свързани със злоупотребата с видео игри е осъществено от Р. Чонова и В. Ганева (2008). Други изследвания по темата са публикувани от: И. Бонев (2014), С. Енев, (2014), Я. Кардалев (2010) и др. Интересът на изследователите по темата се предопределя от факта, че видео игрите като цяло са популярна активност най-вече сред подрастващите. Значителен брой емпирични изследвания в тази област, основно чужди доказват, че видео игрите оказват негативно влияние върху децата и тийнейджърите. Налага се убеждението, че видео игрите с насилствени сцени катализират агресия у тийнейджърите, които в определен момент губят ориентация за реално и виртуално. Подобно на връстниците си в другите европейски държави и САЩ, част от българските тийнейджъри са склонни да се увличат от предизвикателни и екстремни виртуални забавления. Регистрирани са множество случаи на проявена агресия от тийнейджъри, които се определят като пристрастени геймъри. Изхождайки от тези съображения и от убеждението, че игрите водят до значително влошаване на личното, семейното, социалното, образователното или

професионалното функциониране, през 2018 година в 11-то издание на Международната класификация на заболяванията (МКД-11/ ICD-11), игралното разстройство с онлайн и офлайн варианти е включено като клинично разпознаваем и клинично значим синдром (WHO, 2018).

## **ГЛАВА ВТОРА. ОРГАНИЗАЦИЯ И ДИЗАЙН НА ИЗСЛЕДВАНЕТО**

В първи параграф на Глава втора са представени **цел, обект, предмет, задачи** и **хипотеза** на емпиричното изследване.

**Целта** на емпиричното изследване в дисертационен труд е да се установят конкретните измерения на влиянието на училищната среда, виртуалното пространство и виртуалните видео игри в качеството им на детерминанти на агресивното поведение сред тийнейджъри от десети и единадесети клас в средни училища и професионални гимназии.

**Обект** на изследването са тийнейджъри от десети и единадесети клас в средни училища (СУ) и професионални гимназии (ПГ).

**Предмет** на изследването е агресивното поведение на тийнейджърите в училищна и виртуална среда.

Във връзка с целта и предмета са формулирани следните **задачи**:

1. Да се изследват и установят причините за фасилитирането на агресията в училищна среда, с помощта на качествени и количествени методи;
2. Да се разкрие честотата на виртуална агресия, чрез проучване на опита, който тийнейджърите придобиват в паралелната реалност;
3. Да се установят предразположенията на тийнейджърите по отношение на агресията и агресорите в реалния и виртуалния свят;
4. Да се изяснят нагласите на тийнейджърите, с предпочитания към виртуални видео игри с агресивни сюжети;
5. Да се проучи степента на корелация между продължителността на сърфиране във виртуалната мрежа и учебните постижения.

**Хипотези на емпиричното изследване:**

**Основна хипотеза:** *Предполага се, че училищната и виртуалната среда са детерминиращ фактор на агресията сред тийнейджърите от горна училищна възраст. Смята се, че виртуалното пространство е рисков фактор за повишаване на агресивността в тийнейджърска възраст, породено от агресивните сюжети на компютърните игри и е придружено от характерното за виртуалния свят загуба на чувство за реалност.*



*Виртуалните видео игри с насилствени сюжети детерминират агресията сред тийнейджърите, като заличават границата между виртуално и реално, в резултат на което целта в играта се осъзнава и като цел в реалността. Тези игри понижават степента на емпатия на тийнейджърите и провокират техните девиантни чувства, мисли и действия.*

**Работни хипотези:**

**Хипотеза 1:** На базата на теоретичния обзор от Глава първа се допуска, че училището е един възможен социален фактор за фасилитиране на агресивното поведение, произтичащ от усложнените отношения в процеса на интеракциите, осъществявани в конкретната среда и съществуващите несъвършенства по отношение на нормативната база, свързана с прилагането на вътрешноучилищния правилник.

**Хипотеза 2:** Анонимността във виртуалната реалност е предпоставка за морално разкрепостяване, което най-често се съпровожда от провокативно поведение. Предполага се, че виртуалното пространство може да бъде рисков фактор за повишаване на агресивността в тийнейджърска възраст, с породеното от пазарните принципи доминиране на агресивните сюжети и придружено от характерното за виртуалния свят загуба на чувство за реалност.

**Хипотеза 3:** Развлекателната индустрия залага все повече на зрелищни и екстремни ефекти, а насилието се възнаграждава. Приема се, че виртуалните видео игри (с насилствени сюжети) детерминират агресията сред тийнейджърите, като заличават границата между виртуално и реално, в резултат на което целта в играта се осъзнава и като в цел в реалността, понижават степента на емпатия (отключват девиантно мислене и поведение) и повлияват негативно на учебните им постижения.

Във втори параграф на Глава втора се представя методологията на проведеното емпирично изследване.

**Многомерната скала за агресивност (МСА)** е предназначена както за индивидуално, така и за групово изследване в юношеска възраст (Калчев, 2009) и оценява агресивността като личностна характеристика – устойчива диспозиция, формирана от когнитивен, афективен и поведенчески компонент. МСА се прилага при диагностика, скрининг, интервенция и изследователски цели. Състои се от 59 айтема, съотнесени към седем фактора (Физическа агресия, Вербална агресия, Индиректна агресия, Гняв, Враждебност, Недоверие и Морален скептицизъм) и

групирани в три основни компонента на агресията (поведенчески, афективен и когнитивен), което е видно от фигура 2.1 ( по Калчев, 2009).



**Фигура 2.1. Фактори и компоненти на агресивността.**

Оценяването на отговорите се осъществява посредством 5-степенна Ликертова скала:

<i>Изцяло невярно</i>	<i>По-скоро невярно</i>	<i>Трудно е да се каже</i>	<i>По-скоро вярно</i>	<i>Напълно вярно</i>
<b>Н</b>	<b>Н</b>	<b>?</b>	<b>В</b>	<b>В</b>

Сумарният бал от седемте фактора дава възможност за изчисляване на *общата агресивност* на изследваните лица. За проверка на автентичността на отговорите е създадена скала за непоследователно отговаряне.

Бланка от психологическия въпросник (МСА) е поместена в Приложение № 5

**Анкетният метод** позволява да се получи представителна информация от значителен брой (контингент) изследвани лица за техните възгледи, убеждения и нагласи по различни проблеми.

Авторската анкета, конструирана за целите на дисертационното проучване съдържа 23 основни въпроса, както и данни за социалния статус на изследваните лица. Тя е създадена въз основа на следната система от критерии и показатели:

1. Наличие на агресия в училищната среда на тийнейджъра.

Този критерий се декомпозира на следните показатели:

- 1) наличие на агресивни прояви на тийнейджърите в училище;
- 2) наличие на обстоятелства, при които тийнейджърите са били жертва

на агресивни прояви;

- 3) наличие на агресия от страна на ученици или учители;
- 4) ефективност на правилника за вътрешния ред в училищна среда.

## 2. Виртуално пространство.

1) Времеви обхват, очертаващ границите на сърфиране в интернет пространството

2) възприемане и интерпретиране на виртуални сюжети с агресивен характер в интернет сайтове;

3) възникване и честота на агресивни взаимоотношения в социалните мрежи.

## 3. Компютърни игри.

1) Използване на виртуални компютърни игри – честота, вид;

2) предпочитания за сюжетна линия в компютърната игра;

3) въздействие на компютърните игри с агресивен сюжет;

4) корелация между предпочитанията към агресивни сюжети и отклоненията в поведенческия модел при изследваните тийнейджъри.

За целите на дисертационния труд, по горепосочената система от критерии и показатели, бе съставена анкетна карта с 23 въпроса.

Целта на анкетата е да се установят мненията и нагласите на респондентите, по отношение на социалните детерминанти на агресията сред тийнейджърите, като акцент се поставя върху факторите, фасилитиращи агресивните ситуации в училищна среда (въпроси: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8), виртуалната среда (8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17) и компютърните онлайн игри (18, 19, 20, 21, 22). Последният, 23 въпрос „Според вас, агресивна ли е средата, в която живеете с вашите връстници?“ изяснява степента на агресивност, която присъства в ежедневието на тийнейджърите, според субективните им усещания и опит.

За целите на дисертационния труд е проведено допълнително проучване, което включва:

- **наблюдение** на ученици, съпричастни към училищна банда, която се откроява с агресивно насочено поведение;

- **полуструктурирано интервю** с тийнейджъри от 10-ти и 11-ти клас, както и с родители на тийнейджъри с агресивни прояви. Интервю е проведено и с тийнейджър, в присъствието на психотерапевт, който провежда психотерапия на тийнейджъри с поведенчески отклонения (висока агресивност);

- **беседа** с тийнейджъри с или без поведенчески девиации, с преподаватели от квотата на изследваните училища и с родители на ученици, които имат регистрирани агресивни прояви в училищна среда;

- **анализ на конкретни случаи (Кейс-стадий)**. Описват се случаи на тийнейджъри от единадесети клас с регистрирано проблемно поведение в училищна среда.

В трети параграф на Глава втора се представя организацията на емпиричното изследване. Описват се етичния подход, процедурата по организация на изследването и демографските признаци на изследваните лица.

Изследователският проект е реализиран, благодарение на съпричастността и отзивчивостта на експерти от МОН, на ръководителите на учебните заведения и на съдействието от страна на психолози и педагогически съветници в конкретните учебни звена. Родителите и учениците са информирани за целите на изследването, както и за анонимността и доброволността на участието, което се удостоверява с формуляр за информирано съгласие (Приложение №3), подписан от родителите на участниците. В изследването се включват единствено тийнейджъри, чиито родители са декларирали съгласие.

Изследователската теренна работа се осъществява в периода от месец април до месец юни през учебната 2016/2017 година, както и през месец октомври на учебната 2017/2018 година. В рамките на един учебен час тийнейджърите попълват анкетна карта с 23 основни въпроса и психологически въпросник с 59 айтема.

Изследователската извадка включва 1664 тийнейджъри от десети и единадесети клас на средни и професионални училища от шестте статистически района в България. За целите на изследването са подбрани 19 учебни заведения от 12 населени места: София (столица), големи областни центрове (Пловдив, Варна, Бургас, Русе), малки областни центрове (Търговище, Видин), общински центрове (Айтос, Асеновград, Велинград) и села (Хитрино, Венец).

В изследването участват тийнейджъри с различен семеен, икономически, социален, религиозен и етнически статус. Целта на изследвателя е да се съпоставят неидентични популации, за да се постигне по-реалистична, детайлна и всеобхватна визия на изследвания феномен.

- В средните училища числено превъзходство имат момчетата, за сметка на квотата на момчетата, за разлика от професионалните гимназии, където се наблюдава обратната тенденция.

- Възрастовият диапазон на изследваните лица е от 16 до 19 години. Преобладаващият процент от изследвани лица са 17-годишни тийнейджъри (47%), следвани от 18-годишните (27,9 %) и 16-годишните (24,9 %). Незначителен брой са изследваните тийнейджъри на възраст 19 години (0,2 %).

- Средните стойности на учебните постижения на изследваните лица са в рамките на добри и много добри резултати. Най-голям процент (37,7 %) от тийнейджърите са с успех „добър.”

- Повече от половината (52%) от изследваните лица са допуснали минимален брой неизвинени отсъствия и само 3,8 % от тийнейджърите са носители на над 15 отсъствия.

- Наложените наказания имат пряко отношение към допуснатите неизвинени отсъствия и са индикатор за функционирането на вътрешно-училищния правилник. Прави впечатление несъответствието между допуснатите неизвинени отсъствия и влезлите в сила наказания, които са значително по-малко. Това доказва пропуски в работата и организацията на възпитателния орган в учебните заведения и е предпоставка за стимулиране на девиантното поведение.

- Значителен брой от родителите на тийнейджърите са с висше образование, като при майките (40,4 %) този процент е по-висок, спрямо бащите (31,1 %). Под 10 % са родителите с основно образование, а над 50 % са родителите със средно образование (50,2% - м. / 59,5 % - б.).

- Тийнейджърите, принадлежащи към непълни семейства представляват 24,3 %, спрямо тези от непълни семейства – 73,1%, което е 1/3 от общата квота изследвани лица.

В четвърти параграф на Глава втора се представят методите за статистическа обработка на данни.

Използваните в дисертационния труд методи за обработка на данни са: описателна статистика (брой, процент, средни стойности, стандартни отклонения), Метод ANOVA, Факторен анализ, t-тест, анализ на вътрешната консистентност на айтемите, регресионен анализ, дисперсионен анализ, корелационен анализ.

Обработката на данните от емпиричното изследване е реализирана, посредством софтуерна програма за статистическа обработка на данни **IBM SPSS Statistics 23**.

## ГЛАВА ТРЕТА. АНАЛИЗ НА РЕЗУЛТАТИТЕ ОТ ИЗСЛЕДВАНЕТО НА ДЕТЕРМИНИРАЩИТЕ ФАКТОРИ НА АГРЕСИЯТА СРЕД ТИЙНЕЙДЖЪРИТЕ

### Степен на агресия сред тийнейджърите

За постигане целта на изследването в настоящия дисертационен труд, изследваната извадка от генералната съвкупност се разделя на две групи (момичета и момчета) и се изчисляват се средните величини за агресивност. На базата на данните в таблица 3.1 от общата статистика на групите се установява, че средноаритметичната величина показва разлика в агресивното поведение между момчетата и момчетата. За да се установи дали стойностите са статистически различни, се проверява чрез t-тест.

**Таблица 3.1.**

*Сравняване на средните величини за агресия между „момчета” и „момичета”*

Статистически анализ на изследваните групи					
	Пол	Брой	Средно аритметична величина	Стандартно отклонение	Процентна грешка на средната величина
Агресия	Момче	645	<b>49,57</b>	10,35	0,40
	Момиче	701	<b>47,48</b>	10,63	0,40

В таблица 3.2 (Проверка на независимостта на извадките) са представени данните от t-теста.

**Таблица 3.2.**

*Проверка на независимостта на извадките*

Тест за независими извадки										
		Тест на Левън за оценка равенството на вариациите		t-test за равенство на средните величини						
		F	Значимост	T	df	Риск за грешка	Разлика между средните стойности	Стандартна грешка	95% доверителен интервал	
									Долна граница	Горна граница
Агресия	Предполагаема равна вариация	0,500	0,480	3,647	1345	<b>0,000</b>	2,08945	0,57298	0,96541	3,21348
	Предполагаема неравна вариация			3,651	1340,304	<b>0,000</b>	2,08945	0,57235	0,96665	3,21224

Получената стойност, описваща риска за грешка е по-малка от 0,05, което показва, че съществува различие между двата параметъра.

С риск за грешка при двустранна значимост  $\text{Sig.} < 0,00$  може да се приеме, че момчетата показват по-висока степен на агресивност от момичетата.

Анализът на средните величини по подskalите на агресията показва следното:

→ По отношение на „физическа агресия“, „индиректна агресия“, „враждебност“, „морален скептицизъм, момчетата превъзхождат момичетата (двустранна значимост  $\text{Sig.} < 0,05$ );

→ По отношение на „недоверието,“ момичетата превъзхождат момчетата (двустранна значимост  $\text{Sig.} < 0,05$ );

→ При „вербалната агресия“ и „гневът“ стойностите не се различават статистически помежду си, според двете извадки (момчета– момичета) (двустранна значимост  $\text{Sig.} > 0,05$ ).

От направения статистически анализ е видно, че средните стойности за агресията при отделните групи не се различава статистически значимо от средните стойности за агресията за цялата съвкупност тийнейджъри.

#### **Анализ на зависимости между честотата на училищната агресия и интернет влиянието.**

За доказване на хипотезата в дисертационния труд, посредством проведеното изследване е необходимо получените резултати да се подложат на корелационен анализ. В същността на този анализ стоят корелационните коефициенти, които изразяват силата (теснотата, степента) на връзките между наблюдаваните величини (в този случай различните видове агресия).

В таблица 3.5 са показани коефициентите на корелация между вариациите на агресия, проявени чрез: училищната агресия, сблъсъкът с агресивни послания в интернет, подложеност на агресивни атаки в интернет, агресията, свързана с виртуалните видео игри.

Според резултатите, корелационните коефициенти на четирите вариации на агресия са със стойности между 0,1 – 0,3, които попадат в диапазона на слаба корелация.

**Таблица 3.5.**

*Корелация между честота на училищната агресия, сблъсъкът с агресивни послания в интернет, подложеност на агресивни атаки в интернет, агресията, свързана с виртуалните видео игри*

Корелации						
			В1.Честота на училищна агресия	В13.Насилие в интернет	В15.Подложеност на на виртуална агресия	В20.Насилие във видеоигрите
Коефициент на порелация на Кендал (Кендал тау)	В.1.Честота на училищна агресия	Коефициент на корелация	1,00	0,12**	0,14**	0,10**
		Двустранна значимост	.	0,00	0,00	0,00
		Брой лица	1431	1413	817	1419
	В.13.Насилие в интернет	Корелационен коефициент	0,12**	1,00	0,07*	0,19**
		Двустранна значимост	0,00	.	0,03	0,00
		Брой лица	1413	1413	808	1401
	В15.Подложеност на виртуална агресия	Корелационен коефициент	0,14**	0,07*	1,00	0,12**
		Двустранна значимост	0,00	0,03	.	0,00
		Брой лица	817	808	817	813
	В20.Насилие във видеоигрите	Корелационен коефициент	0,10**	0,19**	0,12**	1,00
		Двустранна значимост	0,00	0,00	0,00	.
		Брой лица	1419	1401	813	1419

\*\* . Корелацията е изчислена при коефициент на грешка 0.01 при двете извадки.

Между честота на училищната агресия, сблъсъкът с агресивни послания в интернет, подложеност на агресивни атаки в интернет, агресията във виртуалните видео игри съществува **слаба по сила валидна корелация** Sig.< 0,01. *Получените резултати разкриват, че между тези четири форми на агресивна среда взаимната обусловеност е слаба, т. е. изследваните лица не се подлагат едновременно на четирите фактора.*

#### **Фактори на обкръжението и влиянието им върху агресивността на индивида**

За доказване на хипотезата в настоящото изследване, отговорите на изследваните тийнейджъри са подложени на регресионен анализ. Целта на регресионния анализ е да се установят отношенията между общия показател за агресия на изследваните лица и честота на училищната агресия, сблъсъкът с агресивни послания в интернет, подложеност на агресивни атаки в интернет, агресията, свързана с виртуалните видео игри.



Анализът на регресионните коефициенти показва, че

- Факторната променлива „честота на училищната агресия” е с регресионен коефициент 0,525 и е статистически незначима;
- Факторната променлива „сблъсък с агресивни послания в интернет” е с коефициент 4,004 и е статистически значима;
- Факторната променлива „подложеност на агресивни атаки в интернет” е с коефициент 0,070 и е статистически незначима
- Факторната променлива „агресия във виртуалните видео игри” е с коефициент 3,8 и е статистически значима. Този фактор е най-силно корелиран с агресията.
- Според данните от регресионните коефициенти на общия показател за агресия на изследваните лица и факторите, които най-често предизвикват агресия сред тях в училищна среда, със солидна тежест и риск за грешка Sig.< 5% най-силно влияние в регресията показват: отмъщение, омраза, усещане за несправедливо отношение, демонстрация на недосегаемост на жертвата.
- Със значима тежест и риск за грешка Sig.< 5% най-силно влияние в регресията имат семейство, връстници, телевизия и медии, агресивен характер, пол. Резултатът отнася връстниците, агресивният характер и полът към усилващите фактори на тийнейджърската агресия.
- Анализът на регресионните коефициенти на общия показател за агресия и всички фактори, проверени дотук: честота на училищната агресия, сблъсъкът с агресивни послания в интернет, подложеност на агресивни атаки в интернет, агресията, свързана с виртуалните видео игри; факторите, които най-често предизвикват агресия (B2) и факторите, допринасящи за тинейджърската агресия (B8) установяват, че значима тежест в регресията показват: ***агресия в интернет, агресия, свързана с видеоигрите, омраза, усещане за несправедливо отношение, училище, връстници, пол.***
- Регресионният анализ на общият показател за агресия на изследваните лица и всички фактори, проверени дотук (честота на училищната агресия, сблъсъкът с агресивни послания в интернет, подложеност на агресивни атаки в интернет, агресията във виртуалните видео-игри; B2. Факторите, които най-често предизвикват агресия в училищна среда; B8. Фактори, допринасящи за тийнейджърската агресия) е представен в таблица 3.14.

Таблица 3.14.

*Регресионен анализ на общия показател за агресия на изследваните лица и всички фактори, проверени дотук: честота на училищната агресия, сблъсъкът с агресивни послания в интернет, подложеност на агресивни атаки в интернет, агресията във виртуалните видео-игри факторите, които най-често предизвикват агресия и факторите, допринасящи за тийнейджърската агресия*

Обобщен модел				
Модел	R	R на квадрат	Коригиран R на квадрат	Стандартна грешка на оценката
1	0,40 <sup>a</sup>	<b>0,163</b>	0,10	9,77
а. Показатели: (Константа), В8.15, В2.8, В20.Агресия, свързана с видео игрите, В8.8, В2.14, В15.Подложеност на виртуална агресия, В13.Агресия в интернет, В8.5, В1.Честота на училищна агресия, В2.7, В2.13, В8.11, В2.9, В8.9, В8.6, В8.14, В2.3, В8.10, В8.7, В2.18, В8.2, В2.16, В2.6, В2.12, В8.1, В2.4, В8.12, В2.10, В8.3, В2.5, В2.2, В2.11, В8.13, В2.1, В2.17, В8.4, В2.15, В2.19				

От данните е видно, че обобщения регресионен модел обяснява **16,3% от агресивността на индивида**, т. е. в такава степен изследваните независими променливи са фактор за (социализацията на) агресията.

### **Взаимовръзки между отделните фактори, детерминиращи агресията**

Доказването на хипотезата в дисертационния труд предполага да се изчислят взаимовръзките между различни фактори, които влияят върху агресията при тийнейджърите. Чрез изчисляване на корелационни коефициенти се търси зависимост между учебните резултати и времето, прекарано от тийнейджърите във виртуалното пространство.

От стойностите на корелационните коефициенти се установява, че между учебните резултати и времето, прекарано от тийнейджърите във виртуалното пространство корелацията е отрицателна, незначителна и невалидна. Това води до извода, че **учебните резултати не зависят от прекараното време в виртуалното пространство.**

Ако прекараното време във виртуалното пространство се увеличи, то по никакъв начин няма да се промени успеха на изследваните ученици.

Чрез изчисляване на корелационни коефициенти се търси зависимост между неизвинени отсъствия и времето, прекарано от тийнейджърите във виртуалното пространство. От стойностите на корелационните коефициенти се вижда, че между неизвинените отсъствия и времето, прекарано от тийнейджърите във виртуалното пространство корелацията е незначителна, но валидна, което води до извода, че тези два фактора са свързани, но не си влияят един на друг.

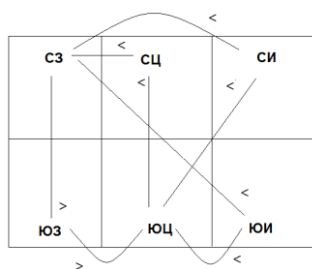
Установява се незначителна и валидна обратна корелация между времето, прекарано в интернет и статуса на семейството, в което живеят тийнейджърите (пълно, непълно). Този резултат потвърждава извода, че **времето, прекарано в интернет не се повлиява от това в пълно или непълно семейство живее тийнейджърът.**

Наложеният наказанието на тийнейджърите и образованието на техните родители също не взаимодействат с прекараното време във виртуалното пространство, което се констатира от незначителната корелация между тях.

Чрез корелационен анализ се установява, че средната агресивност по класове не отчита съществени различия.

Анализите на данните за средната агресивност, според типа училище показват, че физическата агресия в ПГ е по-висока от тази в СУ, както и че недоверието е с по-високи стойности в СУ, спрямо тези в ПГ.

Посредством метода ANOVA се сравнява средната агресивност по райони, показано на фигура 3.1.



Фигура 3.1. Сравняване на средната агресивност по статистически райони

Резултатите сочат, че изследваните лица в Северозападен район проявяват по-ниско ниво на обща агресивност от тези в Северен централен район, Североизточен район, Югоизточен район, Югозападен район (Риск за грешка < 5%). В същото време, изследваните лица в Южен централен район проявяват по-ниско ниво на обща агресивност от тези в Северен централен район, Североизточен район, Югозападен район, Югоизточен район (Риск за грешка < 5%, което е видно и от фигура 3.1.

## Факторен анализ на подskalите на въпросника за агресия

Чрез факторен анализ на подskalите от МСА се установяват два фактора, които обясняват 66,81% от вариациите на агресивността при изследваната група тийнейджъри, видно от таблица 3.28.

Таблица 3.28.

*Ротирана компонентна матрица*

	Компоненти	
	1	2
Физическа агресия	0,83	
Индиректна агресия	0,81	
Гняв	0,74	
Вербална агресия	0,61	
Враждебност	0,58	
Морален скептицизъм		0,89
Недоверие		0,85

Първият фактор може да бъде наречен „**фактор на активна агресия**” (обяснява 38,25% от вариацията на общия резултат (таблица 3.28));

Вторият може да бъде наречен „**фактор на отчуждение**” (обяснява 28,56% от вариацията на общия резултат (таблица 3.28)).

Ротираната компонентна матрица показва, че „фактор активна агресия” включва скалите: физическа агресия, индиректна агресия, гняв, вербална агресия и враждебност.

„Фактор на отчуждение” включва скалите морален скептицизъм и недоверие.

## Анализ на резултатите от анкетната карта

За постигане на целта на настоящия дисертационен труд е проведено анкетно проучване, което има за цел да установи основните причини за някои нежелателни прояви в училище, както и нагласите и поведението на тийнейджърите по отношение на виртуалното пространство и компютърните игри.

Анализа и обобщението на резултатите от анкетната карта показват следното:

• На Въпрос 1. „Колко пъти сте наблюдавали агресивни ситуации в училище през последния месец?“, 46,4% от тийнейджърите отговарят, че не са наблюдавали агресивни ситуации в училище през последния месец, 19,4% са наблюдавали **един път** агресивни ситуации, 19,3% – **повече от два пъти**. Най-малък е процента на изследваните тийнейджъри, които са наблюдавали **два пъти** агресивни ситуации в училище през последния месец – 14,9%.

• Според получените резултати от Въпрос 2. „Според Вас кои фактори най-често предизвикват агресивни прояви у учениците в училищна среда?, факторите, които се открояват са: **агресивен, конфликтен характер, недобро семейно възпитание и омраза**.

Проведен е факторен анализ на детерминиращите фактори, които предизвикват агресивни прояви в училищна среда. Данните са представени в таблица 3.34.

Таблица 3.34.

*Компонентна матрица*

Ротационна компонентна матрица <sup>a</sup>				
	Компонент			
	1	2	3	4
Борба за надмощие и лидерство;	0,72			
Демонстрация на недосегаемост на жертвата, в случаи на покровителство от родители, учители и други авторитети	0,69			
Демонстрация на недосегаемост на агресора, в случаи на покровителство от родители, учители и други авторитети	0,67			
Неприязн към учениците с високи учебни постижения и примерно поведение;	0,67			
Враждебна училищна среда;	0,57			
Завист;	0,54			
Агресивен, конфликтен характер;		0,70		
Отмъщение;		0,61		
Омраза;		0,60		
Недобро семейно възпитание;		0,56		
Предизвикателство насреща;		0,51		
Скука и отегчение;			0,72	
Чувство за недооцененост;			0,63	

Неудовлетвореност;			0,63	
Несигурност, ниско самочувствие, комплекси;			0,52	
Желание да се имитира модел на поведение от медийното и виртуалното пространство;			0,51	
Усещане за несправедливо отношение от страна на учители или съученици;				0,79
Конфликт с преподаватели;				0,73
Конкуренция между съученици;				0,54

Разграничават се четири фактора:

✓ първият фактор може да бъде наречен **фактор „гърсена доминантност”** (наблюдава се при 16,82% от вариацията на общия резултат);

✓ вторият може да бъде наречен **фактор „емоционално-агресивна социализация”**, или със синонима **агресивен характер** (наблюдава се при 14,28% от вариацията на общия резултат);

✓ третият фактор може да бъде определен като **фактор „компенсаторна агресия”** – срещу безличния живот и ниското самочувствие (наблюдава се при 11,77% от вариацията на общия резултат);

✓ четвъртият фактор може да бъде наречен **фактор „нарушена справедливост”** (наблюдава се при 10,702% от вариацията на общия резултат).

• Въпрос 3. *„Към кого са насочени агресивните прояви в училищна среда?* установява групите, които **най-силно са изложени на агресия:**

- **съученици (връстници);**
- момчета;
- ученици с проблемно поведение;
- по-малки ученици.

• Въпрос 4 показва статуса на училищната дисциплина, според тийнейджърите: *„Как бихте оценили дисциплината в училище?”*

Най-много тийнейджъри са оценили дисциплината като „добра,” (36,3%) а най-малък брой – като „отлична”(7,3%). Поради тази причина се приема, че средната оценка на дисциплината в училище е „добра”.

• Резултатите от пети въпрос в анкетата *„Успяват ли учителите да неутрализират агресивните прояви от страна на учениците”* показват доколко учителите са подготвени и мотивирани да противодействат на агресивните прояви

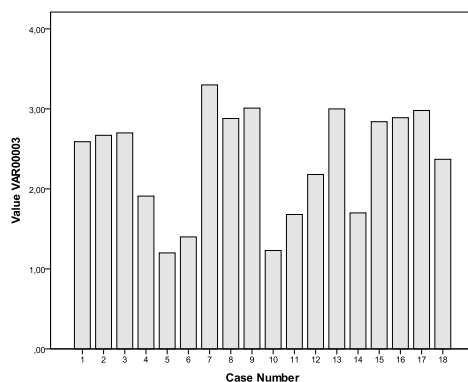
в конкретната учебна среда. Близки стойности показват отговорите „в повечето случаи” (31,1%) и „в някои случаи” (30,8%), което налага извода, че учителите полагат усилия да неутрализират агресивните прояви в училищна среда. Само 8,9 % изказват мнение, че са напълно безсилни.

- Шести въпрос от анкетата има за цел да установи доколко са съотносими наказанията за тийнейджърите, допуснали агресивните прояви в училищна среда: „Учениците, допуснали агресивно поведение получават ли адекватно наказание според Правилника за вътрешния ред в училище.”

Преобладаващият брой тийнейджъри са отговорили „в много малко случаи“ – 27,4%. Най-малък е процентът на тийнейджърите, посочили отговор „никога“ – 8,2%. Отговорите на този въпрос навеждат на извода, че в някои училища се създават предпоставки за усилване на девиантното поведение, произтичащо от отсъствието на превантивни мерки срещу агресията и агресивните прояви.

- На въпрос 7. „Смятате ли, че на учениците, които допускат агресивно поведение трябва да се налагат по-строги наказания от тези, предвидени в Правилника за вътрешния ред в училище?” по-голямата част от тийнейджърите са отговорили положително.

- От фигура 3.9 (Въпрос 8 „Според Вас, в каква степен изброените в таблицата по-долу фактори допринасят за тийнейджърската агресия?”) става видно, че тийнейджърите посочват като най-силни детерминанти на агресията следните фактори: виртуално пространство (7), компютърни игри (8), психоактивни вещества (9) и агресивен характер (13).



Фигура 3.9. Хистограма разпределение на средните величини

Тези резултати потвърждават категорично хипотезата, че виртуалната среда може да бъде рисков фактор за повишаване на агресивността в тийнейджърска възраст, а виртуалните видео игри (с насилствени сюжети)

**понижават степента на емпатия у тийнейджърите (отключват девиантни мисли и поведение) и повлияват негативно на учебните им постижения.**

Резултатите и заключенията от въпрос 8 (фиг. 3.9) са идентични с предходни изследвания, проведени с български тийнейджъри (Чонова, Ганева, 2008; Атанасова, 2010; Бонев, 2014; Борисова-Маринова, 2014; Махлелиев, 2018) и проследяващи корелацията между виртуална и реална агресия.

Следващите въпроси изследват опита и нагласите на тийнейджърите, свързани с виртуалното пространство.

- Резултатите от въпрос 9 *„Колко време в денонощието прекарвате във виртуалното пространство (социални мрежи и др.)?“* показват, че най-голям процент от тийнейджърите (39,7 %) прекарват в интернет от 3 до 5 часа в денонощие. Почти идентичен е процентът на тийнейджърите, отделящи повече от 5 часа за виртуалното пространство – 30,3% и тези, които прекарват 1-2 часа (30 %).

- Десети въпрос от анкетата проучва какъв смисъл влагат тийнейджърите в понятието „виртуална агресия: *„Какво разбирате под „виртуална агресия?“*

Най-голям процент от тийнейджърите (75,8%) са отговорили, че отъждествяват виртуалната агресия със „заплахи“, 66,9% са посочили „обиди“, 64,4% са отговорили с „психически тормоз“, а най-малък процент (13,8%) са посочили „покана за среща извън виртуалното пространство“ От резултатите е видно, че изследваната група тийнейджъри тълкува коректно понятието „виртуална агресия“ и по-голямата част от тях осъзнават евентуалните последствия от сърфирането в интернет пространството.

- Резултатите от въпрос 11 *„В кои сайтове най-често сте попадали на информация с агресивно послание?“* показват, че най-често тийнейджърите са се сблъскали с агресивни послания в социалната мрежа „Фейсбук“ – 88,40%.

27,00% от изследваните лица посочват „игри“, 16,80% – „новини“ а 15,70% – „сайтове за запознанства.“

- Дванадесети въпрос от анкетата: *„Как бихте реагирали на агресор във виртуалното пространство?“* очертава тенденцията за поведенческия отговор при агресивен акт. Според модата на разпределението на изследваната група тийнейджъри, отговорите им се групират около алтернативата „ще го игнорирам“.

- Тринадесети въпрос от анкетата цели да проучи личния опит на тийнейджърите, свързан с виртуалната агресия: *„Сблъскали ли сте се с агресивни*



послания в интернет пространството?” Резултатите сочат, че 50,4%, не са имали персонален сблъсък с интернет агресори, докато 48,4% са дали положителен отговор.

- Целта на четиринадесети въпрос от анкетата е да се определи статуса на интернет агресорите: „Интернет агресорите бяха Ваши:” а) познати/приятели; б) непознати; в) анонимни лица; г) други. Според данните, 34,3% от изследваните тийнейджъри са посочили, че интернет агресорите са били „непознати“ за тях, 20,2% са ги определили като „анонимни лица“, а 15,6% – като „познати/приятели.”

- Отговор на въпрос петнадесети: „Колко пъти през последния месец бяхте подложени на агресивни атаки във виртуалното пространство?” са дали 58,6% от изследваните лица. От тях най-голям процент (37,4%) са посочили „нито веднъж“ , 12,8% са посочили отговор „1 път“, 4,5% са посочили „2 пъти“, а 3,9% са отговорили „повече от 2 пъти“.

- Шестнадесети въпрос проучва с кого са склонни да споделят тийнейджърите при възникнал проблем: „С кого първо споделихте за проблема?” Резултатите, показват, че преобладаващата част от изследваните тийнейджъри (22,9%) не споделят проблемите си с близкото обкръжение. 22,6% са склонни да споделят с приятели, 11,6% се обръщат към семейството си, а едва 1,3% се доверяват на училищните власти.

- Седемнадесети въпрос: „Притеснявате ли се, че виртуалната агресия може да се пренесе в реалния Ви живот?” установява в каква степен тийнейджърите са склонни да преценяват рисковете, произтичащи от виртуалния свят. Почти половината от изследваните лица (47,3%) посочват отговор „Не се притеснявам,” от което следва, че не допускат връзка между реалната и виртуалната агресия. Едва 8,6% споделят, че са много притеснени.

- Въпроси 18, 19, 20 и 21 имат за цел да проучат нагласите на тийнейджърите по отношение на предпочитаните от тях виртуалните видео игри и степента на насилие, която предопределя избора на сюжет. Отговорите на тийнейджърите дават основание да се обобща, че повече от половината изследвани лица (58,7%), не се увличат от този развлекателен жанр. 22,3%, предимно момчета се определят като запалени геймъри и ежедневно отделят време за занимание с виртуални видео игри.

Установява се, че значителна част от изследваните тийнейджъри имат интерес към игри с по-висока от средната степен на насилие (27,6%). Респективно, може да

се обобщава, че колкото повече насилие и агресия има в игрите, толкова те са по-желани и предпочитани от тийнейджърите.

Психичното състояние и ефектите след занимание с видео игра с насилие тийнейджърите описват по следния начин: 12,7% възприемат убийствата и ужасите като нещо нормално, с което може да се сблъска всеки в реалния живот, 12,00 % отговарят, че се отвращават от игри с кървав сюжет, 10,6% са предпочели отговор (ж) „повишава се чувството ми за тревожност”. 8, 2% са отговорили, че свикват с насилието, а 5,6% – че сънуват кошмари.

Факторен анализ на психичното състояние на тийнейджърите след наблюдаване или участие в игра с насилие установява три фактора, които обясняват 48,34% от вариацията на данните (таблица 3.67).

✓ Първият фактор може да бъде наречен „**фактор стрес**” (обяснява 17,78% от вариацията на общия резултат);

✓ Вторият може да бъде наречен „**фактор дехуманизация**” (обяснява 16,22% от вариацията на общия резултат);

✓ Третият фактор може да се именува „**фактор подем**” (катарзис) (обяснява 14,32% от вариацията на общия резултат);

Таблица 3.67.

*Разпределение на отговорите и определяне на фактори*

	Компоненти		
	1	2	3
Повишава се чувството ми за тревожност	0,677		
Сънувам кошмари	0,648		
Отвращавам се от игри с кървав сюжет	0,598		
Това са само игри	-0,537		
Възприемам убийствата и ужасите като нещо нормално, с което може да се сблъска всеки в реалния живот		0,762	
Свиквам с насилието		0,736	
Усещам се зареден с енергия			0,655
Настроението ми не се променя			-0,634
Чувствам се разтоварен			0,534

Допускането, че видео игрите пораждаат агресия сред тийнейджърите, се потвърждава от 47,8% от тийнейджърите. Данните показват, че най-голям е броят на тези ученици, които смятат, че компютърните игри пораждаат агресия (47,8%), докато 23,6% защитават противоположната позиция.

**Анализът на резултатите от въпроси № 18, 19, 20, 21, 22 от анкетната карта дава основание да се заключи, че същите са в подкрепа на хипотезата и има основание да се смята, че компютърните игри детерминират агресия сред тийнейджърите.**

Последният въпрос изследва как тийнейджърите оценяват средата, в която живеят: *„Според вас, агресивна ли е средата, в която живеете с вашите връстници?“*

От посочените отговори става ясно, че най-голям брой от тийнейджърите оценяват средата като „умерено“ агресивна (30,9%), а най-малък брой – като „крайно агресивна“ (6,7%).

## **Анализ на резултатите от качествените методи**

### **Анализ на конкретни случаи от педагогическата дейност**

Обобщението на анализа от трите описани случая, очертава следните фактори като предиктори на тийнейджърската агресия, по мнението на *изследваните лица*: несправедливо (по тяхна преценка) отношение от страна на учители и съученици; другия пол, семейната среда, медийното и виртуалното въздействие, виртуалните видео игри, скука, провокации от страна на съучениците, отсъствие на респект към училищния правилник, учителите и връстниците, несигурност и комплекси, които провокират агресивност в случаи на пренебрегване, или недостатъчно внимание, личностни особености, егоцентризъм, телевизия, музика.

Причини за проявената агресия от страна на тийнейджъри, по мнението и оценката на *педагогическите специалисти и съучениците*: семейната среда, учителите, връстниците, ПАВ, социалната среда, виртуалното пространство, особеностите на тийнейджърския период, телевизия, кино, някои музикални жанрове.

По мнението на *родителите*, проявената агресивност при тийнейджърите е вследствие от: генетичен фактор, пропуски във възпитанието, заобикалящата среда, личностни характеристики (по-изострена емоционалност), социалните мрежи,

особености на тийнейджърският период, семейна среда, телевизия, музика, медии, кино.

### **Интервюта с ученици (качествено полуструктурирано интервю)**

Интервюта с тийнейджъри водят до следните изводи:

Тийнейджърите отдават причините за проявите на агресивност на: въздействието на медиите и интернет (Фейсбук), премълчаването на проблема, свързан с училищната агресия от страна на ученици, учители и родители, ефекти, произтичащи от зависимостта към видео игрите, дискриминативно отношение от страна на учителите.

Родителите изразяват мнение, че тийнейджърската агресия се детерминира от: пропуските в семейното възпитание, телевизията, интернет, педагогическите специалисти, медии, наследственост и родителски примери, ПАВ, училищна среда, връстници.

### **Беседа с учители, проявили интерес към темата и пожелали да изкажат възгледите си по проблема.**

По повод на детерминиращите фактори, учителите посочват следните: семейство, телевизия (новини, филми, предавания) интернет, ПАВ, връстници, нестабилна училищна среда.

Беседите с учители и психотерапевт позволяват да се направят следните изводи, относно предикторите на агресивното поведение в тийнейджърска възраст:

- педагозите потвърждават ръст на агресивните прояви сред тийнейджърите;
- проблемът с тийнейджърската агресия е по-силно изразен в по-големите центрове, но в същото време там е и по-прикрит;
- факторите, които детерминират тийнейджърската агресия са идентични за всички тийнейджъри, независимо от населеното място и видът училище;
- учителите са убедени, че агресивните прояви трябва да се наказват ефективно, а правилникът – да бъде оптимизиран;
- очертава се и друга тенденция – политика на умишлено прикриване на агресивните случаи в училищна среда.

### **Наблюдение на тийнейджъри, принадлежащи към училищна банда**

Факторите, които отключват агресивно поведение в изследваните тийнейджърите са съотносими към културната среда, към която принадлежат. Семейното възпитание, наследствеността, пасивността на учители и съученици,

музиката, виртуалното пространство, от което черпят модели на поведение, в определени ситуации се превръщат в предиктори на агресивността.

*Анализа на резултатите от качествените методи* позволяват да се изведе следния извод: факторите, които се очертават като значими детерминанти на агресивните мисли и поведение при тийнейджърите в представените изследвания (конкретни случаи, беседа, и интервюта и наблюдение) са следните: семейна среда (родителски стилове, агресивни примери), **училищна среда** (дискриминативно отношение, negliжиране и прикриване на насилствените действия, неефективност на наказанията), **виртуално пространство, виртуални видео игри, ПАВ, връстници**, някои музикални стилове, телевизия (филми, новини), наследственост, което е в подкрепа на хипотезата в дисертационния труд.

### **ОБОБЩЕНИЕ И ИЗВОДИ**

Проучването на социалните фактори, детерминиращи агресията сред тийнейджърите се осъществи на територията на шестте статистически района в България и обхвана 1664 ученици от 10-ти и 11-ти клас в СУ и ПГ. Тийнейджърите попълниха Психологичен въпросник (МСА) и анкета.

Анализите и резултатите от проведеното изследване позволяват да се направят следните **обобщения**:

- От направения статистически анализ е видно, че най-висока степен на агресия е налична сред изследваните тийнейджъри от Северен централен район. Изследваните лица в Северозападен район и Южен централен район проявяват най-ниско ниво на обща агресивност, спрямо останалите статистически райони в страната (Риск за грешка < 5%).

- Между честота на училищната агресия, сблъсъкът с агресивни послания в интернет, подложеност на агресивни атаки в интернет, агресията във виртуалните видео игри съществува слаба по сила валидна корелация < 0,01. Получените резултати от количествените методи разкриват, че между тези четири форми на агресивна среда взаимната обусловеност е слаба, т. е. изследваните лица не се подлагат едновременно на четирите фактора.

Резултатите от качествените методи установяват положителна корелация между честотата на училищната агресия, виртуалната агресия и агресията във виртуалните видео игри.

Несъответствието в получените резултати от двата метода може да се обясни със спецификите, които произтичат от различния методологичен подход, както и с факта, че за участие в качествените методи са подбрани тийнейджъри с установени поведенчески прояви, които са изолирани от общата съвкупност (отсъства случайния принцип).

• Съществува сериозна криза в **училищна среда**, а очертаните проблеми са сходни във всички училища и райони в страната. В по-малките селища, където анонимността не е гарантирана, образователната среда показва по-високи нива на успеваемост по отношение на агресивните задръжки. Общественият натиск в такива населени места е определящ и е в помощ на образователните институции.

В големите градове, независимо от типа училище, по-често се създават предпоставки за нежелателно поведение.

56% от изследваните тийнейджъри са наблюдавали агресивни ситуации в училище в рамките на един месец поне веднъж.

Физическата агресия в ПГ е по-висока от тази в СУ, което е очакван резултат, предвид факта, че традиционно учениците, които се ориентират към ПГ са със по-слаби учебни резултати, а тези, принадлежащи към СУ имат по-висок академичен статус, което корелира с устойчив поведенчески контрол.

Недоверието в СУ показва по-високи нива от тези в ПГ.

Най-силно изразените фактори, предизвикващи агресивни прояви у учениците в училищна среда са:

- агресивен, конфликтен характер;
- недобро семейно възпитание;
- омраза.

Групите, които **най-силно са изложени на агресия в училищна среда са:**

- **съученици (връстници);**
- момчета;
- ученици с проблемно поведение;
- по-малки ученици.

Средната оценка, която тийнейджърите дават на дисциплината в училище е „добра“.

Почти 1/3 от тийнейджърите споделят, че в повечето от случаите на проявена агресия от страна на ученици, учителите успяват да се справят с агресивните прояви, а 8,9% са на мнение, че са напълно безсилни.

Най-голям процент от изследваните лица (27,4%.) смятат, че учениците, допуснали агресивно поведение получават адекватно наказание „в много малко случаи“. Най-малък е процентът на тийнейджърите, посочили отговор „никога“ (8,2%).

55,6% от тийнейджърите изказват мнение, че на учениците, които допускат агресивно поведение трябва да се налагат по-строги наказания от тези, предвидени в Правилника за вътрешния ред в училище

● Тийнейджърите осъзнават като най-значими детерминанти на агресията следните фактори:

1. **виртуално пространство;**
2. **компютърни игри;**
3. **психоактивни вещества;**
4. **агресивен характер.**

Изброените по-горе фактори, включително училище, музика и телевизия се посочват от участниците в качествено изследване като водещи детерминанти на агресията сред тийнейджъри.

Връстниците, агресивният характер и полът се очертават като усилващи фактори на тийнейджърската агресия. Семейството, телевизията и медиите се осъзнават като фактори, които имат по-скоро позитивен ефект върху афективно-поведенческия статус на тийнейджърите.

● По отношение на **виртуалното пространство**, не се регистрира разлика в нагласите и предпочитанията на тийнейджърите. Всички тийнейджъри прекарват свободното си време по идентичен начин и при всички съществува реална опасност да попаднат на агресивна ситуация в паралелната реалност.

Времето, прекарано в интернет не се повлиява от това в пълно или непълно семейство живее тийнейджърът. Решаващо въздействие имат отношенията родител – дете и контрола, който се осъществява в семейството, което се доказва и от качествените изследвания.

39,7 % от изследваните лица прекарват в интернет от 3 до 5 часа в денонощие. Почти идентичен е процентът на тийнейджърите, прекарващи повече от 5 часа във виртуалното пространство – 30,3% и тези, които прекарват 1-2 часа (30 %).

Под „виртуална агресия“ тийнейджърите разбират действия, свързани със: „заплахи“ (75,8%), „обиди“ (66,9%), и „психически тормоз“ (64,4%). Само 13,8% от тях смятат, че „покана за среща извън виртуалното пространство“ може да се класифицира като виртуалната агресия.

Като най-рискови интернет платформи по отношение на съдържанието и честотата на агресивни послания се очертават: социалната мрежа „Фейсбук“ (88,40%), „игри“ (27,00%), „новини“ (16,80%), „сайтове за запознанства“ (15,70%).

При среща с агресор във виртуалното пространство по-голямата част от тийнейджърите (67,1 %) са с нагласата да го игнорират, 20,2 % биха му отговорили с подобен на неговия тон, а 8,3 % ще се опитат да провокират положителна комуникация.

Агресорите, с които тийнейджърите са се сблъскали в интернет пространството най-често са били непознати за тях и по-рядко – техни познати или приятели, което още веднъж разкрива рисковете, които крие анонимността във виртуалната реалност.

3,9% от изследваните лица са били обект на агресия във виртуалното пространство повече от два пъти в рамките на един месец, 4,5% – два пъти, а 12,8% – един път

Половината от тийнейджърите (22,9%) не са склонни да споделят проблеми, свързани с интернет агресия. 22,6% са склонни да споделят с приятели, 11,6% се обръщат към семейството си, а едва 1,3% се доверяват на училищните власти. Резултатът разкрива сериозни дефицити по отношение на професионално-педагогическото общуване и предполага предприемането на конкретна превенционна политика в училищна среда.

По-голямата част от изследваните тийнейджъри (47,3%) не допускат съществуването на връзка между реалната и виртуалната агресия. 41,0% се притесняват в малка степен от преминаването на виртуалната агресия в офлайн средата, а 8,6% споделят, че са много притеснени виртуалната агресия да не се принесе в реалния им живот. Този резултат позволява да се направи извода, че значителна част от тийнейджърите не осъзнават и подценяват степента на негативно въздействие, произтичащо от виртуалното пространство, с което се поставят в риск.

- През последните десетилетия тийнейджърите (основно момчета) се увеличат до степен на пристрастяване от **видео игри**. От анализа на резултатите в



анкетата става видно, че тийнейджърите които прекарват най-дълго време с игри са по-склонни да отричат негативното им въздействие, спрямо тези, които отделят незначително време за подобни забавления. Момчетата по-често оценяват негативните ефекти от видео игрите, в сравнение с момчетата. Сходни заключения произтичат и от качествените изследвания където става ясно, че пристрастените играчи трудно осъзнават потенциалните рискове, дори когато са преживели негативните ефекти от тях.

Установява се, че 22,3% от тийнейджърите играят видео игри всеки ден, 10,4% – веднъж седмично, 2,9%– веднъж месечно, а 4,6% играят рядко.

За 38,2 % от тийнейджърите интерес представляват видео игрите с ниска степен на насилие и агресия. 28,1 % предпочитат сюжети с висока степен на насилие.

Компютърните игри с насилие предизвикват различни психични състояния и ефекти у тийнейджърите. 60,8% от изследваните лица са отговорили, че „това са само игри“, което се обяснява с фактор „стрес“. Едва 12,00 % отговарят, че се отвращават от игри с кървав сюжет, 10,6% са предпочели отговор: „повишава се чувството ми за тревожност“, а 5,6% отговарят, че сънуват кошмари.

14,6% от тийнейджъри се усещат заредени с енергия след игри с насилствен сюжет, което попада в полето на фактор „подем“.

Анализът на резултатите показва също, че 12,7% възприемат убийствата и ужасите като нещо нормално, с което може да се сблъска всеки в реалния живот,

8, 2% са отговорили, че свикват с насилието. Тези отговори се отнасят към фактор „дехуманизация“ и фокусират вниманието именно към тази група тийнейджъри, в качеството им на потенциални агресори.

Почти половината от изследваните лица (47,8%) са на мнение, че компютърните игри пораждаат агресия, докато 23,6% са убедени в обратното. Най-често такава оценка се дава от пристрастени играчи.

- 1/3 от тийнейджърите оценяват средата, в която живеят като умерено агресивна (30,9%). Следват „в малка степен“ (25,4%), „агресивна“ (20,5%), „въобще не е агресивна“ (13,7%) и „крайно агресивна“ (6,7%).

- Анализът на резултатите от анкетата показва, че между учебните резултати и времето, прекарано от тийнейджърите във виртуалното пространство корелацията е отрицателна, незначителна и невалидна. Това води до извода, че учебните резултати не зависят от прекараното време в виртуалното пространство.

Резултатите от качествените изследвания опровергава заключението, направено по-горе. Според тях, по-дългото пребиваване в интернет води до понижаване на учебните постижения, до увеличаване на неизвинените отсъствия, както и до прояви на антисоциално поведение, което се доказва и в предходни научни изследвания по темата (Махлелиев, 2018; Austin, Totaro, 2011).

Различните резултати могат да се обяснят с некоректно попълнени демографски данни в анкетната карта или с други, неизяснени причини. (За уточнение, демографските данни на тийнейджърите, участвали в качественото интервю са получени от училищна документация – дневник).

- Между неизвинените отсъствия и времето, прекарано от тийнейджърите във виртуалното пространство корелацията е незначителна, но валидна, което означава, че тези два фактора са свързани, но не си влияят един на друг.

***На базата на анализа на емпиричните резултати в изследваната извадка могат да се направят следните конкретни изводи, относно проверката на издигнатата хипотеза:***

1. Доказа се, че училищната среда е предразполагащ фактор за фасилитиране на агресията. Откритоха се обстоятелства, които създават предпоставки за отключване на социално нежелателно поведение. Пропуските в нормативната база и усещането за безнаказаност на агресорите компрометират морално-етичните нагласи на учениците. Установиха се дефицити в професионално-педагогическото общуване, които възпрепятстват превенцията на агресията.

2. Виртуалното пространство може да бъде рисков фактор за повишаване на агресивността в тийнейджърска възраст. Тийнейджърите интерпретират коректно понятието „виртуална агресия” и значителна част от тях заявяват, че са попадали на агресивни послания в интернет пространството. Анонимността в паралелната реалност е отключващ фактор за агресивните мисли и поведение. Социалните мрежи и по-конкретно Фейсбук са посочени като най-рискова рисковата онлайн платформа.

3. Тийнейджърите трудно се ориентират в корелацията между реална и виртуална агресия. Почти половината от тях не допускат, че виртуалната агресия може да се пренесе в реалния им живот. Малък процент от изследваните лица заявяват силни притеснения от този факт.

Повечето от тийнейджърите имат нагласата да отвърнат на интернет агресор с игнориране на всеки подобен акт. Очакванията на изследваните лица по отношение

проявите на агресия в реалния и виртуалния свят е агресорите да бъдат по-строго санкционирани.

4. Видео игрите се очертават като един от най-влиятелните предиктори на агресията сред тийнейджъри. Доказа се, че игрите с насилствени сюжети намаляват емпатията и заличават границата между реално и виртуално. Зависимостта към игрите е отключващ фактор за фасилитиране на агресивността. Тийнейджърите, които отделят голяма част от времето си, за да се посветят на виртуални видео игри с насилствен сюжет, са склонни да привикват към насието и да възприемат актовете на агресия като нещо нормално и оправдано. По отношение на степента на агресия, съдържаща се във виртуалните видео игри, резултатите показват, че тийнейджърите имат затруднения с преценката, доколкото виртуалната агресия може да рефлектира върху поведението им в реална среда. По-голямата част от пристрастените геймъри, за разлика от останалите връстници не допускат, че игрите с насилствени сюжети може да фасилитират агресия, с което се доказва отсъствието на критерии за възприемане и оценка на конкретния феномен.

5. Резултатите от количествените методи установяват отрицателна корелация между продължителността на сърфиране в интернет и учебните постижения, което противоречи на резултатите от качествените изследвания, категорично доказващи зависимост между двата фактора.

На базата на направените обобщения и изводи, произтичащи от анализа на емпиричен материал можем да твърдим, че формулираната в изследването хипотеза се потвърди:

*Училищната и виртуалната среда са детерминиращ фактор на агресията сред тийнейджърите от горна училищна възраст. Виртуалното пространство е рисков фактор за повишаване на агресивността в тийнейджърска възраст, породено от агресивните сюжети на компютърните игри и е придружено от характерното за виртуалния свят загуба на чувство за реалност. Виртуалните видео игри с насилствени сюжети детерминират агресията сред тийнейджърите, като заличават границата между виртуално и реално, в резултат на което целта в играта се осъзнава и като в цел в реалността. Тези игри понижават степента на емпатия на тийнейджърите и провокират техните девиантни чувства, мисли и действия.*

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Тийнейджърската възраст се разглежда в научната литература като кризисен период, изпълнен с противоречия и конфликти. Времето, в което тийнейджърите претърпяват значителни психофизиологични промени, протичащи на фона на динамични интеракции има решаваща роля за личностното им формиране и бъдещата реализация.

През този период тийнейджърите са подложени на различни влияния, които предопределят визията на психосоциалната им адаптация. Анализът на специализираната литература и обобщението на резултатите от емпиричното изследване очертават актуалното състояние на проблема с тийнейджърската агресия. Доказа се, че училището и виртуалната среда са значими детерминанти на агресията сред тийнейджъри.

Обобщението и анализа от резултатите очертават проблемните параметри в поведението на тийнейджърите в онлайн и офлайн средата и дават насока за бъдещи по-конкретни изследвания, за реализирането на конкретни промени в организацията на учебния процес, както и за изготвяне на програми за превенция на агресията сред тийнейджъри.

В съответствие с изведените изводи, бихме могли да предложим някои препоръки за превенция на агресията сред тийнейджъри, които се отнасят до развиване на положителни стратегии и социални умения, посредством:

- Изготвяне на стратегия за подобряване на професионално-педагогическото общуване и установяване на позитивен учебен климат и атмосфера;
- Възпитаване на социални и емоционални компетенции в рамките на семейната и училищната среда;
- Осъществяване на корекционни практики в училищна среда, с фокус към девиантното поведение;
- Проучване и взаимстване от опита на други държави в превенционната политика, насочена към редуциране на агресията.
- Участие в съвместни образователни програми, предназначени за родители и учители, насочени към подобряване на уменията за работа с информационните комуникационни технологии. За осъществяването на ефективна превенция на агресията е необходимо родителите и учителите да актуализират периодично уменията си за работа с ИКТ.

- Създаване на защитна общност, включваща ученици, родители и учители, които да противодействат на агресорите в онлайн и офлайн средата;
- Изготвяне на обучителни програми за работа във виртуалната среда, насочени към безопасно сърфиране на тийнейджърите в интернет;
- Трансформиране на агресивните мисли и действия, чрез социално значими дейности;
- Постигане на психично благополучие и баланс, чрез средствата на изкуството;
- Възпитаване на самодисциплина и контрол, чрез занимания със спорт;
- Подобряване на междуличностните интеракции, посредством участие в извънкласни занимания;

### **Справка за научните приноси**

1. На базата на резултатите от проведеното изследване се дефинират спецификите на училищната и виртуалната среда като социални детерминанти на проявите на агресия сред тийнейджърите от горна училищна възраст в България. С това се обогатява теорията и практиката в областта на педагогическата психология.

2. Разработена е методика за изследване на разбирането и убежденията на тийнейджърите по проблема за агресията и факторите, детерминиращи агресивното поведение в училищна и виртуална среда.

3. Изяснена е значимостта на редица социални фактори за фасилитирането на агресивните мисли и поведение в тийнейджърска възраст (училище, семейство, виртуално пространство, виртуални видео игри, психоактивни вещества, медии, някои храни и напитки, музика, медицински процедури).

4. Чрез факторен анализ на подskalите от МСА се установяват два фактора, които обясняват 66,81% от вариациите на агресивността при изследваната група тийнейджъри: фактор „активна агресия”(38,25%) и фактор „отчуждение”(28,56%). Този резултат изяснява структурата на нагласите в мисленето на тийнейджърите за агресията и способства за разбирането на изследвания феномен.

5. Посредством факторен анализ на детерминантите на агресивността в училищна среда се обяснява 53,57% от вариациите на агресията. Извеждат се четири фактора: „търсена доминантност”(16,82%), „емоционално-агресивна социализация”(14,28%), „компесаторна агресия”(11,77%) и „нарушена справедливост”(10,70%). Получените резултати са подходяща база за насочване на усилията на педагогическите субекти за превенция на агресията сред учащите се.

6. Чрез факторен анализ на психичното състояние на тийнейджърите след наблюдаване или участие във видео игри с насилствен сюжет се идентифицират три следствия: „стрес”(17,78%), „дехуманизация”(16,22%) и „подем”(14,32%). Този резултат доказва амбивалентната същност на видеоигрите с насилие, изостря вниманието ни при определянето им като „вредни” или „полезни” и насочва към разумното им вписване в педагогическата практика.

7. С помощта на регресионен анализ се установява, че 16,3% от агресивността на изследваните тийнейджъри се обяснява с факторите на средата, което открива обширно поле за по-нататъшни изследвания на детерминантите на тийнейджърската агресия.

## ПУБЛИКАЦИИ ПО ТЕМАТА НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

1. Георгиева, Г. (2015). *Семейната среда като детерминант на агресията сред подрастващите*. В: Сборник от научна конференция на ЮЗУ „”, Благоевград, „Психологията – традиции и перспективи”, том II, с. 174-176.
2. Георгиева, Г. (2016). *Превенция и овладяване на агресивното поведение при подрастващите посредством музика*. В: Сборник от Национална научно – практическа конференция по психология. Психология – теория и практика. Варна, част II, с. 159-169.
3. Георгиева, Г. (2016). *Тийнейджърската агресия в отговор на посланията от виртуалното пространство*. В: Сборник от Българо - френска научно – практическа конференция „Превенция на насилието в ежедневието,” СУ „Св. Кл. Охридски,” София (под печат).
4. Георгиева, Г. (2016). *Ролята на семейството и училището за предотвратяване на агресивните стилове на поведение при тийнейджъри, употребяващи психоактивни вещества*. В: Сборник от Кръгла маса в чест на 80-годишнината на

чл.-кор. проф. Любен Димитров, дпн; на тема: „Предизвикателства пред съвременното възпитание,“ СУ „Св. Кломент Охридски”, с. 360-369.

5. Георгиева, Г. (2016). *В спектъра на училищната агресия*. 15 –та Международна Конференция на ВСУ „Черноризец Храбър” „Приложната психология: възможности и перспективи”, Варна

6. Георгиева, Г. (2017). *Видео игрите – възможен фасилитиращ фактор за тийнейджърската агресия*. В: Сборник от 11-та конференция по Психология – теория и практика, Варна, част 2, с. 5-16.

7. Георгиева, Г. (2017). *Влияние на виртуалното пространство върху проявите на агресивност при тийнейджърите*” В: Сборник от 11-та конференция по психология на тема: „Психология – теория и практика,” Българска школа по психоанализа и списание Психология. Варна, 1 част, с. 56-70.

8. Георгиева, Г. (2017). *Виртуалните видео игри – предиктори на тийнейджърската агресия*. В: Образование, детско развитие и консултиране. 2017 (1), с. 60-76.