

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВИДЕОИГР В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ЛИЧНОСТНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ ГЕЙМЕРОВ ПОДРОСТКОВОГО ВОЗРАСТА

Белый Дмитрий Александрович

студент, Самарский государственный социально-педагогический университет, РФ, г. Самара

Минияров Валерий Максимович

научный руководитель, д-р пед. наук, профессор кафедры педагогики и психологии,
Самарский государственный социально-педагогический университет, РФ, г. Самара

В настоящее время, в век технологического прогресса, стремительно развивается компьютерная индустрия, а ее технологии становятся более доступными для людей. Особенную популярность приобретают компьютерные игры.

По мнению Ю.М. Кузнецовой, компьютерные игры – это сложные программы, которые служат индивиду для обучения или развлечения и рассчитаны на разные возрастные группы [7, с. 18].

Компьютерная игра, так же, как и обычная, не является самостоятельной реальностью, играющий осознает нереальность происходящего. Помимо этого, видеоигра ограничивается местом, пространством и временем. По этой причине компьютерная игра отличается от традиционной, т.к. широкие визуальные возможности игры делают ее пространство продуктом умственной деятельности не игрока, а разработчика, который придумывает правила игры. Возможно, именно поэтому ряд ученых, анализируя влияние компьютерных игр на индивида, рассматривают его как двойственное: с одной стороны, некоторые игры, предположительно, формируют зависимость, способствуют отстранению от общественной жизни. С другой – данные игры в разной степени развивают координацию и сосредоточенность, сообразительность, логическое мышление, творческие способности.

Так, вопросам влияния компьютерных игр на подростков посвящены труды таких исследователей, как Н.В. Богачева, А.Е. Войскунский, А.А. Аветисова, А.В. Брушлинский, И.Н. Семенов.

В свою очередь, влияние компьютерных игр на мышление подростков отражено в работах Ю.В. Сысоев, Е.Ю. Ромашина, М.В. Каманкина, Т.В. Барлас.

Мы же предполагаем, что, возможно, Компьютерные игры могут и не влиять на развитие различных видов мышления. На наш взгляд, многие геймеры приходят в видеоигры уже с имеющимся тем или иным видом мыслительной деятельности. В данной работе мы попытаемся это выяснить.

В работе было проведено исследование на базе МБОУ школа №80. В исследовании приняли участие 39 человек: учеников 7 «А» и 7 «Б» классов. Так, 29 подростков играют в компьютерные игры, а 10 не играют вообще.

Исследование проводилось при помощи следующих методик:

1. «Тест-опросник степени увлечённости младших подростков компьютерными играми» (А. В. Гришина). Данный тест содержит 22 вопроса с вариантами ответов. Испытуемый должен поставить знак «+» напротив того варианта, который наиболее его характеризует.

2. «Тест на определение преобладающего типа мышления» (Г.В. Резапкина). Данная методика включает в себя 40 вопросов. Испытуемый должен поставить знак «+» напротив того вопроса, который наиболее ему характерен.

3. «Тест по определению социально-психологического типа личности» (В.М. Минияров). Методика включает в себя 82 утверждения. Испытуемый должен быть те характеристики типа личности, которые ему присущи.

4. «Тест на определение темперамента». Методика состоит из 57 вопросов. Испытуемый должен поставить ответ «да» или «нет» напротив каждого из них.

На рисунке 1 представлены результаты исследования по методике «Тест-опросник степени увлечённости младших подростков компьютерными играми» (А. В. Гришина).

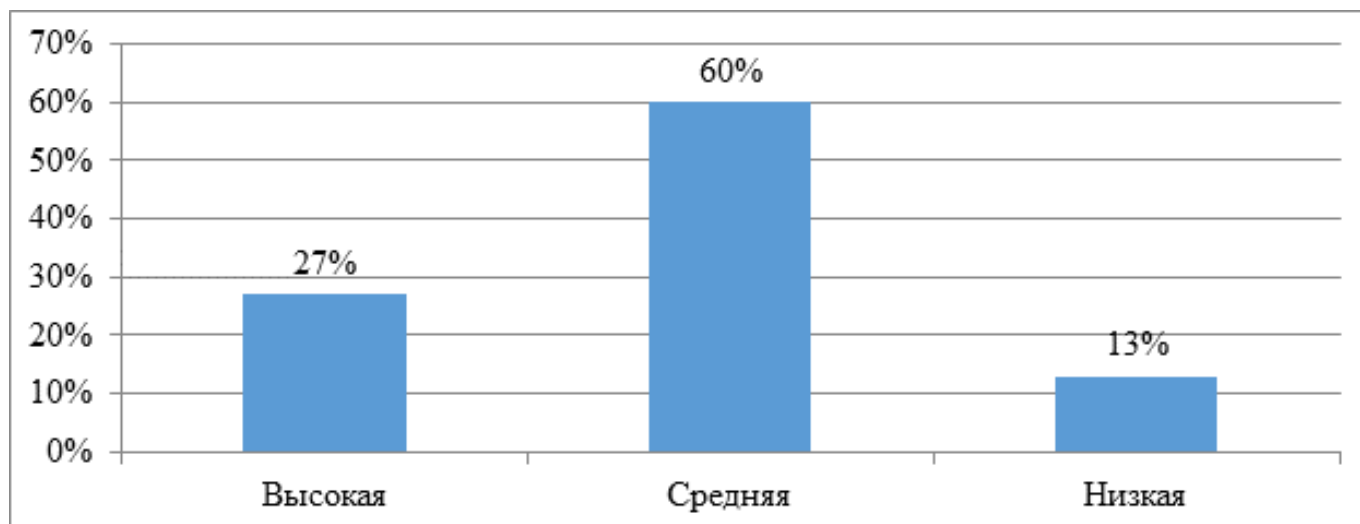


Рисунок 1. Результаты исследования по методике «Тест-опросник степени увлечённости младших подростков компьютерными играми» (А. В. Гришина), %

Как видно из рисунка 1, для 27% испытуемых характерна высокая степень увлеченности компьютерными играми. Они внимательно следят за новостями о мире видеоигр, состоят в группах, посвящённой любимой игре, создают фанфикшен. Как правило, подростки проводят за игрой более двух часов в день. В свою очередь, у 60% подростков наблюдается средняя степень увлеченности компьютерными играми. Данные испытуемые отмечают важность компьютерных игр, но при этом проводят за компьютером не более 2 часов в день. Также им интересны лишь определённые игры.

Между тем, 13% подросткам присуща низкая степень увлеченности компьютерными играми. По большей части дети лишь изредка в них играют и лишь в тех случаях, когда им нечем себя занять.

По-видимому, увлечение теми или иными играми зависит от личностных особенностей подростков. Одним из таких видов личностных особенностей является степень развитости тех или иных видов мышления. Об этом свидетельствуют данные полученные в рисунке 2

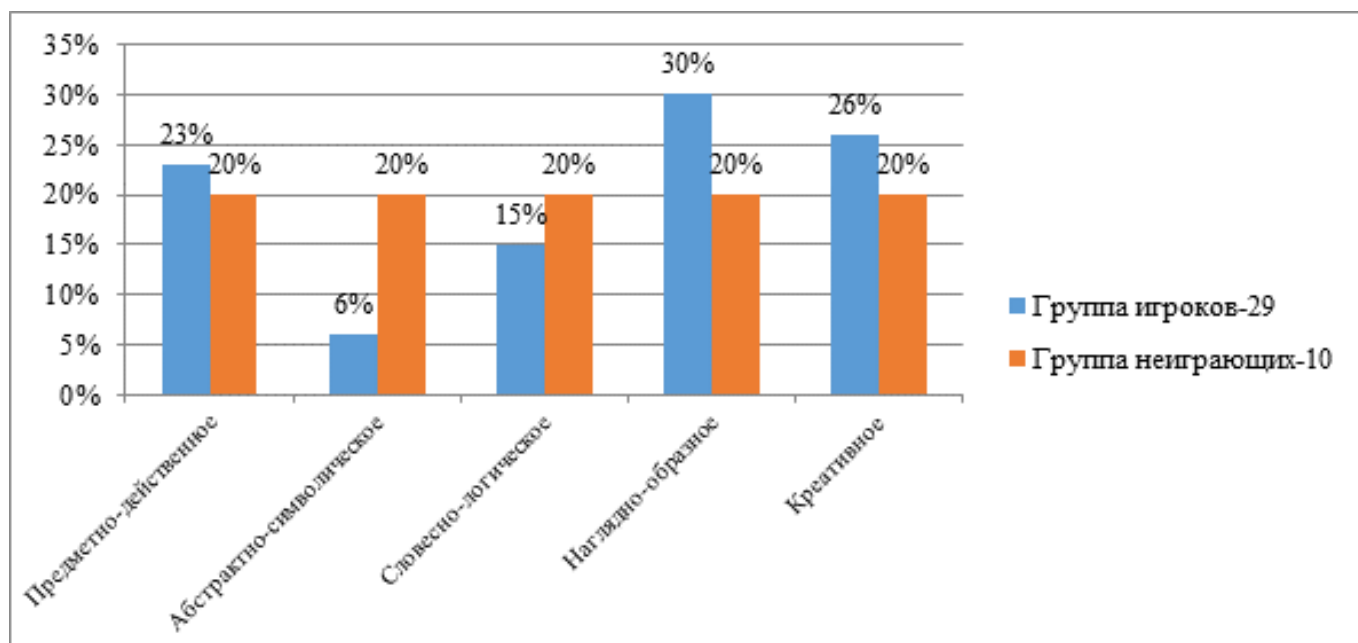


Рисунок 2. Результаты диагностики по тесту на определение преобладающего типа мышления (Г.В. Резапкина), %

Как видно из рисунка 2, для 30% играющих характерно наглядно-образное мышление. Как правило, для данного типа мышления свойственно творчество, креативность. Индивиды, обладающие им, характеризуются, как лица, которые могут решать различные наглядно-образные задачи: сравнивать всевозможные предметы или сопоставлять и соединять в уме части одной фигуры. Игроки с выраженным наглядно-образным типом мышления отдают предпочтение играм с красивой графикой. Графика в играх может привлекать их как с технической, так и с художественной стороны. А вот старые игры, где зачастую графика устаревшая их может и не привлечь.

Между тем, у 26% играющих подростков было диагностировано креативное мышление. Данным детям присуще творчество, они неординарно мыслят, могут и желают создавать оригинальный, неповторимый продукт. Соответственно, они выбирают те игры, где можно заниматься творчеством. Их даже могут интересовать не сами игры, а редакторы уровней. Такие геймеры в будущем могут освоить инструментальный геймдизайнера, и начать создавать свои игры.

У 23% играющих был выявлен предметно-действенный тип мышления. Данные подростки предпочитают не только мыслить, но и прикладывать физические возможности для решения какой-либо задачи. В своей геймерской деятельности отдают предпочтение играм с механиками строительства, конструирования, крафта.

У 15% подростков, которые играют в компьютерные игры, был диагностирован словесно-логический тип мышления. Как правило, дети при решении проблемной ситуации, стараются проговорить ее и решить при помощи логических конструкций. Игры же они выбирают сюжетно-ориентированные. Детей не интересует геймплей, на первое место выходит проработанная игровая вселенная, персонажи, сюжетный посыл и т.д.

Выраженный абстрактно-символический тип мышления был выявлен у 6% подростков. Данный вид мышления основывается на дифференциации значительных параметров и связей предмета и отделении от остальных незначительных. Геймеров с развитым абстрактно-символическим типом мышления интересуют те игры, где активно задействуются аналитические способности. Это могут быть стратегии, тактические шутеры или менеджмент симуляторы.

Таким образом, для большинства подростков, играющих в компьютерные игры, присущ

наглядно-образный тип мышления. В играх им нравится графика, нестандартность, поиск алгоритма действий. Они стараются создавать неповторимых персонажей, находить новые пути прохождения игры.

Говоря о результатах диагностики среди неиграющих подростков, можно отметить, что они распределились равномерно по всем типам мышления. Так, для 20% свойственно наглядно-образное мышление, у 20% было диагностировано предметно-действенное мышление, у 20% – креативное мышление, у 20% – абстрактно-символическое мышление, а также у 20% – словесно-логическое мышление.

В рисунке 3 рассмотрим результаты диагностики по методике «Тест по определению социально-психологического типа личности» (В.М. Минияров).

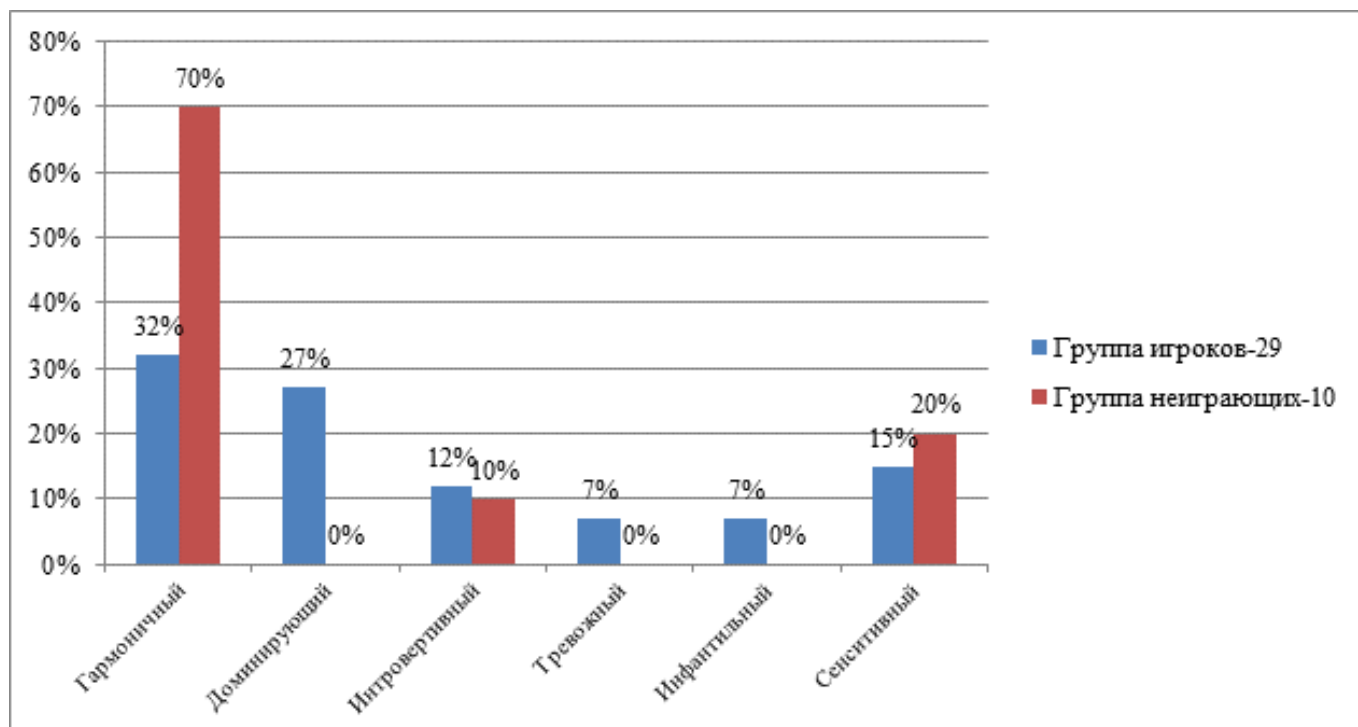


Рисунок 3. Результаты диагностики по методике «Тест по определению социально-психологического типа личности» (В.М. Минияров), %

Как видно из рисунка 3, для большинства 9 (32%) характерен гармоничный тип личности. Можно сказать, что данные подростки воспитывались в семьях с гармоничным стилем воспитания. Как правило, такие дети вежливые, открытые, честные, дружелюбные. Для них характерен оптимизм и энергичность. Играют как в одиночные, так и многопользовательские игры.

К доминирующему типу склонны 8 (27%) подростков. Для данного типа характерны такие качества: самоуверенность, энергичность, эгоизм, эмоциональная несдержанность, деспотичность, надменность, требовательность к другим. В игре стараются занять первые места в рейтинге, любят командовать другими геймерами в команде, могут резко реагировать на проигрыш. Могут возникать конфликты с родителями, например, из-за длительного игрового сеанса.

У 15% детей был диагностирован сенситивный тип личности. Этому типу свойственны такие качества, правдивость, откровенность, доверчивость, скромность, дружелюбность, энергичность, общительность, достаточная уверенность в себе, добросовестность, глубокая увлеченность делом, ответственность, ранимость. В онлайн и одиночных играх ценит

соревновательный аспект. Ему, как и лицам с доминирующим типом личности, важно занимать лидирующие места.

Интровертивный тип встречается у 12%. Данные дети характеризуются закрытостью, необщительностью, медлительностью. Они редко доверяют людям. Как правило, у них есть только один или два близких друга. К остальным сверстникам они относятся с подозрением. Между тем, данные подростки достаточно отзывчивы и скромны. Преимущественно играют в синглплеерные игры, а если и играют в онлайн, то предпочитают действовать в одиночку.

У 7% был выявлен тревожный тип личности, сформированный под влиянием предупредительного стиля семейного воспитания. Дети характеризуются несамостоятельностью, равнодушием, беспомощностью, пассивностью и недисциплинированностью. Эти дети ведомы, для них характерна своеволие, вспыльчивость, безответственность, подозрительность. Любят простые игры, свои игровые достижения, как правило занижают. Как правило, родители не одобряют увлечение видеоиграми.

Инфантильный тип встречается у 7% человек. Как правило, подросткам присущи такие качества, как несамостоятельность, нерешительность, безответственность, беспомощность, неуверенность в себе, эгоистичность, пассивность, безответственность, медлительность. Им могут быть не интересны игры с головоломками, а сложные игры, как правило бросают.

Таким образом, по результатам проведенного исследования можно сделать вывод о том, что играющим подросткам присущ гармоничный и доминирующий тип личности.

В свою очередь, большинству 70% неиграющих детей также присущ гармоничный тип личности. К сенситивному типу относятся 20% подростков. Наименее выявленным оказался интровертивный тип 10%, а доминирующий, тревожный и инфантильный типы – диагностированы не были.

Рассмотрим результаты диагностики по методике «Тест на определение темперамента» на рисунке 4.

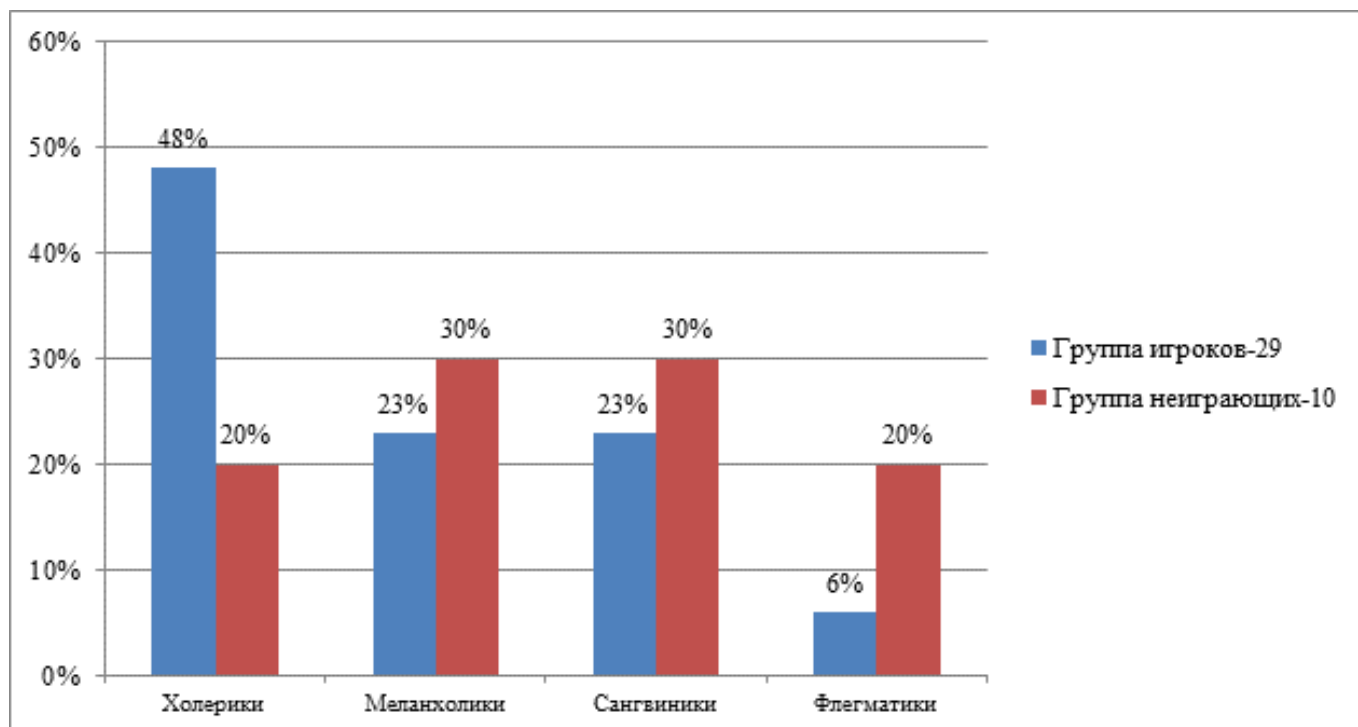


Рисунок 4. Результаты диагностики по методике «Тест на определение темперамента», %

Как видно из рисунка 4, большинство 48% подростков, которые играют в компьютерные игры, являются холериками. Как правило, это общительные, активные дети, но склонные к быстрой смене настроения, вспыльчивости и раздражительности. Они возбужденно переносят, как удачи, так и не возникающие сложности. Как правило, данные подростки выбирают быстрый и активный тип игр – гонки, аркады, слэшеры.

К меланхолии склоны 23% играющих подростков. Данные дети пессимистичны, закрыты в себе, тяжело переживают неудачи, раздражительны, медлительны и неуверены в себе. В основном подростки выбирают неактивные игры, в которых должен быть задействован лишь один игрок.

Среди играющих подростков были выявлены 23% сангвиников. В основном эти дети общительны, жизнерадостны, активны, уверены в себе, уравновешены. В играх, как правило, становятся лидерами, стараются выдвинуть как можно больше новых идей и найти нестандартный подход к решению задач. Во время игр, подростки могут играть, как самостоятельно, так и взаимодействуя с другими участниками.

Также, среди играющих подростков были выявлены 6% флегматика. Это спокойные и уравновешенные дети, которые легко находят общий язык с другими людьми. К выбору игры проходят всегда медленно, вдумчиво. Флегматики любят тщательно изучать и осваивать геймплей. Проходят до конца даже самые сложные игры, сколько времени бы это не заняло. Отдают предпочтения следующим таким жанрам, как стратегии, RPG, стелс-игры. В онлайн играх, скорее всего, будет оказывать поддержку союзникам.

В группе неиграющих также преобладает меланхолический 30% и сангвинический 30%. Холерический тип темперамента 20%, флегматический тип 20%.

Как можно увидеть, проведенная диагностика показала, что среди играющих детей преобладает холерический темперамент.

Помимо этого, для большинства играющих подростков характерно творчество, нестандартный подход к игре. Им нравится придумывать что-то новое и позже, переносить полученные знания и навыки в реальную жизнь.

Список литературы:

1. Аветисова, А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры [Текст] / А.А. Аветисова // Психология. Журнал высшей школы экономики. – 2011. – № 4. – С. 35–58.
2. Барлас, Т.В. Влияние видеоигр на индивидуально-психологические особенности геймеров [Текст] / Т.В. Барлас // Вестник МГЛУ. – 2016. – С. 99–110.
3. Богачева, Н.В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров [Текст] / Н.В. Богачева // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. – 2014. – № 4. – С. 120–130.
4. Брушлинский, А. В. Мышления и прогнозирование [Текст] / А.В. Брушлинский. – М. : Мысль, 2017. – 199 с.
5. Войскунский, А.Е. Предисловие: человек в цифровом обществе [Текст] / А.Е. Войскунский // Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей. – Коломна : ГСГУ, 2016. – С. 8–11.
6. Каманкина, М.В. Видеоигры: общая проблематика, страницы истории, опыт интерпретации [Текст] / М.В. Каманкина. – М. : ГИИ, 2016. – 340 с.

7. Кузнецова, Ю.М. Психология жителей Интернета [Текст] / Ю.М. Кузнецова, Н.В. Чудова. – М.: ЛКИ, 2019. – 153 с.
8. Ромашина, Е.Ю. Развитие мышления подростков в условиях современного информационного пространства [Текст] / Е.Ю. Ромашина // Журнал «Время науки». – 2014. – С. 13-19.
9. Семенов, И. Н. Тенденции психологического изучения развития мышления и познавательной активности [Текст] / И.Н. Семенов // Гуманизация образования. – 2018. – №1. – С. 13-19.
10. Сысоев, Ю.В. Некоторые аспекты формирования и развития кибернетической лудомании с ее последствиями на психологическом и физиологическом уровне [Текст] / Ю.В. Сысоев // Журнал Историческая и социально-образовательная мысль. – 2016. – №4/1. – С.170-174.