

"Игры разума": развивающий потенциал и риски увлеченности компьютерными играми

Наталья Николаевна Королева
Ирина Марковна Богдановская

Санкт-Петербург, 29.01.2019

Компьютерная игра – компьютерная программа обучающего или развлекательного характера, построенная с использованием мультимедийных возможностей компьютера и служащая для организации игрового процесса (геймплея, от англ. gameplay); виртуальная интерактивная модель объективной реальности



Составляющие компьютерной игры

- **графика** – визуальное оформление виртуального пространства;
- **звук** – звуковые эффекты, необходимые для ориентации игрока в виртуальном пространстве, а также музыкальное оформление игры;
- **интерфейс** – графическая среда, организующая взаимодействие пользователя с игрой;
- **геймплей** – игровой процесс



Психологические характеристики процесса компьютерной игры

- **интерактивность** – возможность управлять персонажем и совершать активные действия, влияющие на ход событий
- **погружение в виртуальную реальность**
- **идентификация с игровым персонажем**
- **переживание «эффекта присутствия»** - особого состояния сосредоточенности на своих действиях в настоящем, отсутствия рефлексии, мобилизации, эмоциональной вовлеченности в игру



Социально-демографические характеристики игроков в компьютерные игры

- Почти **каждый второй** пользователь рунета — геймер.
- аудитория игроков в **России** составляет более **43 млн. человек**
- среди игроков 52% мужчин, 48% женщин

(по данным опроса Mail.ru Group, 2015)



Пол геймеров



Месячная аудитория игроков
По данным исследования Mail.Ru Group, 2016

©Mail.Ru Group 

Возраст геймеров



Месячная аудитория игроков
По данным исследования Mail.Ru Group, 2016

©Mail.Ru Group 

Образование



Месячная аудитория игроков
По данным исследования Mail.Ru Group, 2016

©Mail.Ru Group 

Увлеченность компьютерными играми: риски и возможности



Негативные психологические эффекты компьютерных игр

- возрастание агрессивности и импульсивности поведения, склонности к риску;
- снижение самоконтроля и произвольного внимания, ухудшение мнемических способностей; снижение работоспособности, нарушения нейропсихологических процессов,
- блокирование способности к творческому воображению, затруднения в коммуникации и социальная изоляция;
- риск формирования игровой компьютерной зависимости

Позитивные психологические эффекты компьютерных игр

- развитие памяти и внимания
- возрастание скорости переработки информации,
- улучшение когнитивного контроля, формирование стратегического и тактического мышления,
- развитие креативности,
- повышение устойчивости к стрессам и ситуациям неопределенности,
- формирование навыков принятия решений, развитие коммуникативной компетенции, повышение уровня социальной адаптации

Резюме:

- Влияние компьютерной игры на личностное и познавательное развитие неоднозначно
 - игровые предпочтения связаны с личностными и когнитивными характеристиками пользователей
 - психологические эффекты компьютерной игры во многом определяются жанровым и сюжетным разнообразием игр
-



Критерии классификации компьютерных игр

жанр:

- игра может принадлежать как к одному, так и к нескольким жанрам, а в уникальных случаях – открывать новый или быть «вне жанров»;

количество игроков и способ их взаимодействия:

- однопользовательская – рассчитанная на игру одного человека,
- многопользовательская – рассчитанная на одновременную игру нескольких человек;

цели игры:

- «на прохождение» (выполнение целей, сюжет).
- обучающая (получение новых знаний).
- казуальная (повседневная) игра (наслаждение самим процессом).
- «игра-песочница» (творческие возможности, выбор целей).
- игра-соревнование (дуэль, чемпионат) (соперничество).
- «хардкорная» (очень сложная) игра (улучшение игровых навыков).

Классификация игр по жанрам

Приключенческая игра (Adventure) – игра, обладающая полноценным литературным сюжетом, и игрок в процессе игры сам раскрывает все перипетии этого сюжета.

Экшн (от англ. action – действие) – игра, главной задачей которой является преодоление разнообразных препятствий и уничтожение врагов, которые заданы и управляемы компьютером или другими игроками. Данный жанр подразделяется на следующие поджанры:

- а) шутеры (стрелялка, от англ. shoot – стрелять);
- б) файтинги (от англ. fight – драться);
- с) ужасы

Ролевая игра (или RPG – от англ. Role Playing Game) – игра, отличительной особенностью которой является наличие у персонажей определённых навыков и характеристик, которые можно обрести, а впоследствии развивать, выполняя какие-либо действия.

Стратегическая игра (Strategy) – игра, представляющая собой управление масштабными процессами, как, например, строительство городов, ведение бизнеса, командование армией и т. д. Игровой процесс может идти как в реальном времени (RTS – real time strategy), так и в пошаговом режиме (TBS – turn based strategy).

Компьютерный симулятор (Simulator) – игра, полностью имитирующая какую-либо область реальной жизни, например, имитация управления самолётом или экономикой предприятия.

Головоломка (Puzzle) – игра, полностью или более чем наполовину состоящая из решения различных логических задач и головоломок.

Образовательная игра – игра, включающая в себя элементы обучающих программ, которые подаются через сам игровой процесс и, благодаря повышению интереса к ним в связи с необычным антуражем, впоследствии хорошо запоминаются.

Аркада – игры с примитивным сценарием и управлением, требующие высокой скорости принятия решений и реакции.

Традиционные игры – виртуальное переложение реальных игр, таких как шахматы или шашки.

Предварительный этап исследования



Всего: 117 человек

6 девушек – никогда не играли

8 девушек – играли в детстве

34 – не играли более 1 года

Основное исследование



Всего: 69 человек

Возраст участников исследования:

$M = 21.1$, $SD = 2.8$

возрастной размах = 18–30

Возраст начала игры

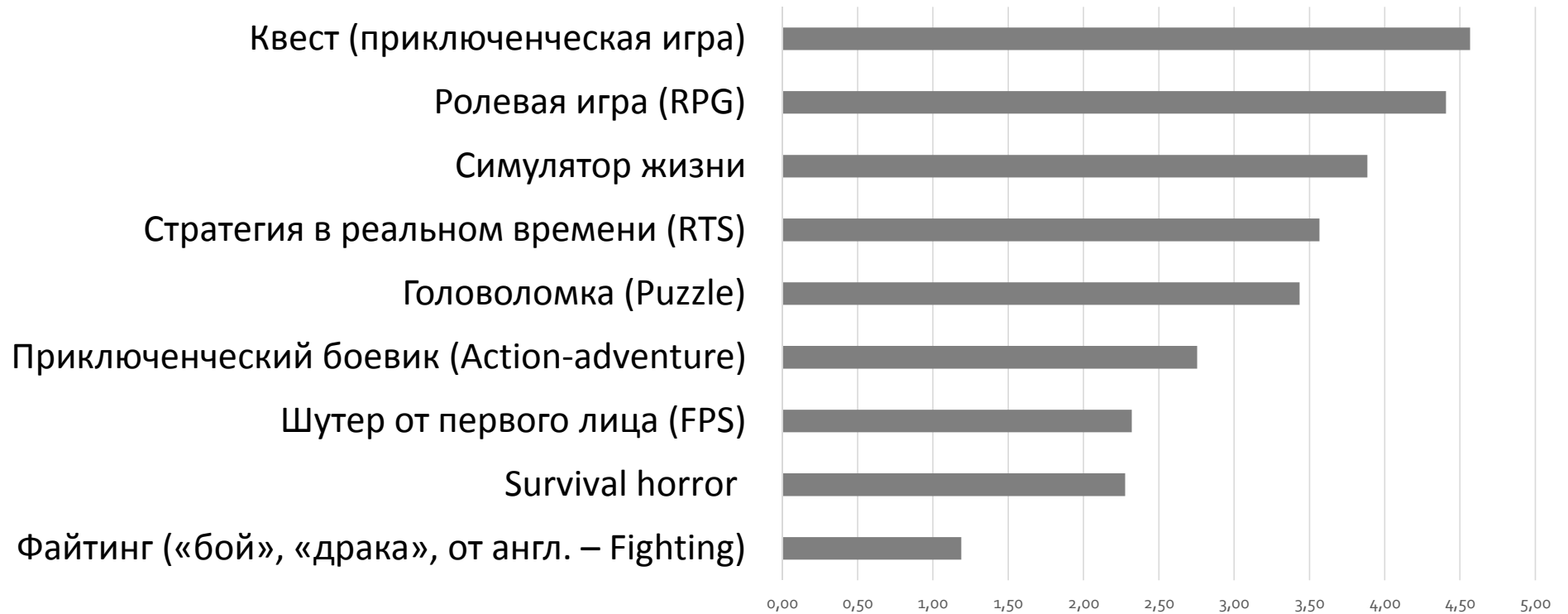
$M = 10.49$, $SD = 2.45$,

возрастной размах = 4–20

Время, проводимое за компьютерной игрой

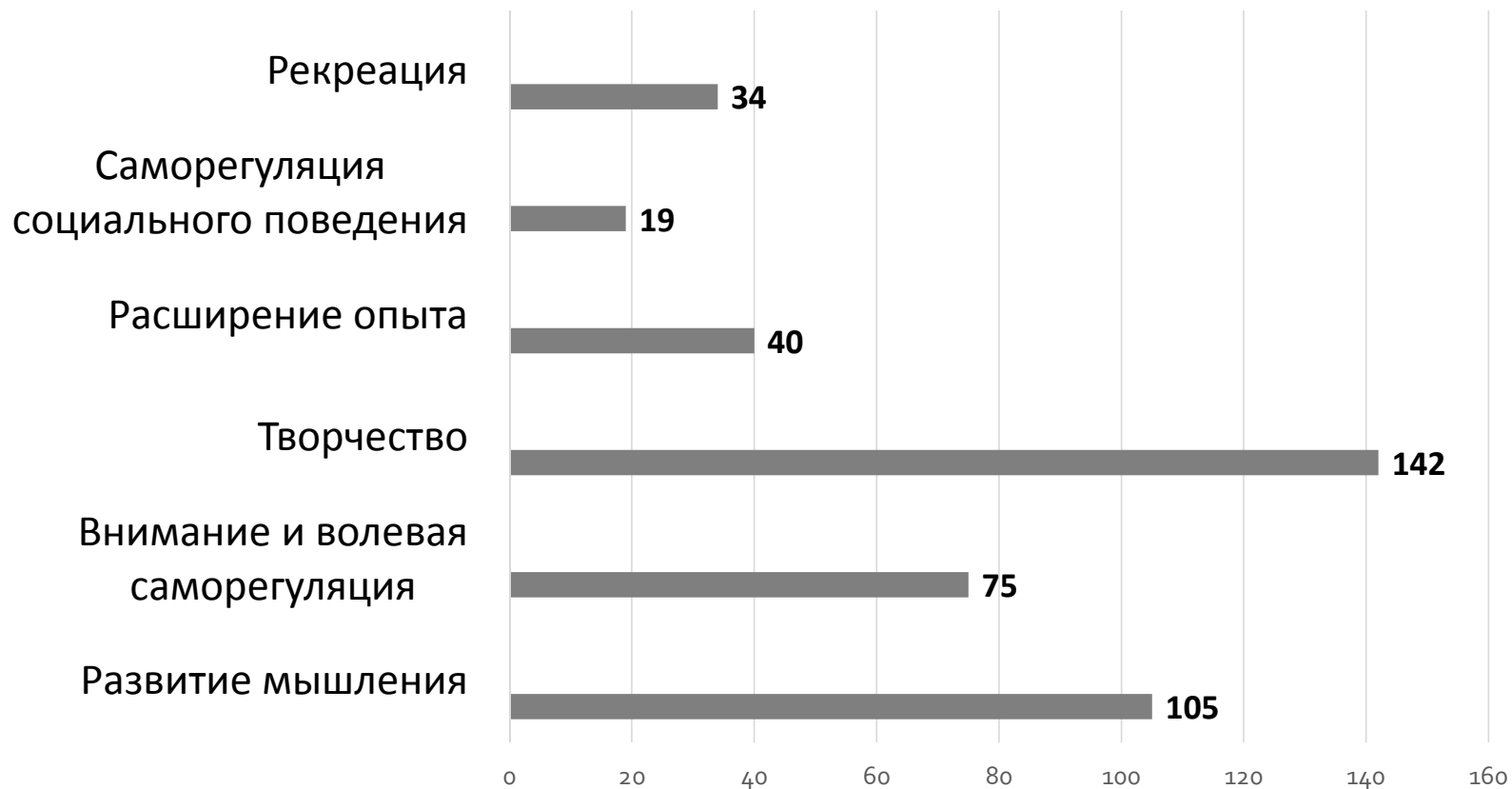
Время	Девушки %	Юноши %
Несколько часов в месяц	67	23
Несколько часов в неделю	11	8
Около одного часа в день	4	7
2-3 часа в день	7	46
Более 5 часов в день	11	15

Предпочитаемые жанры/игры

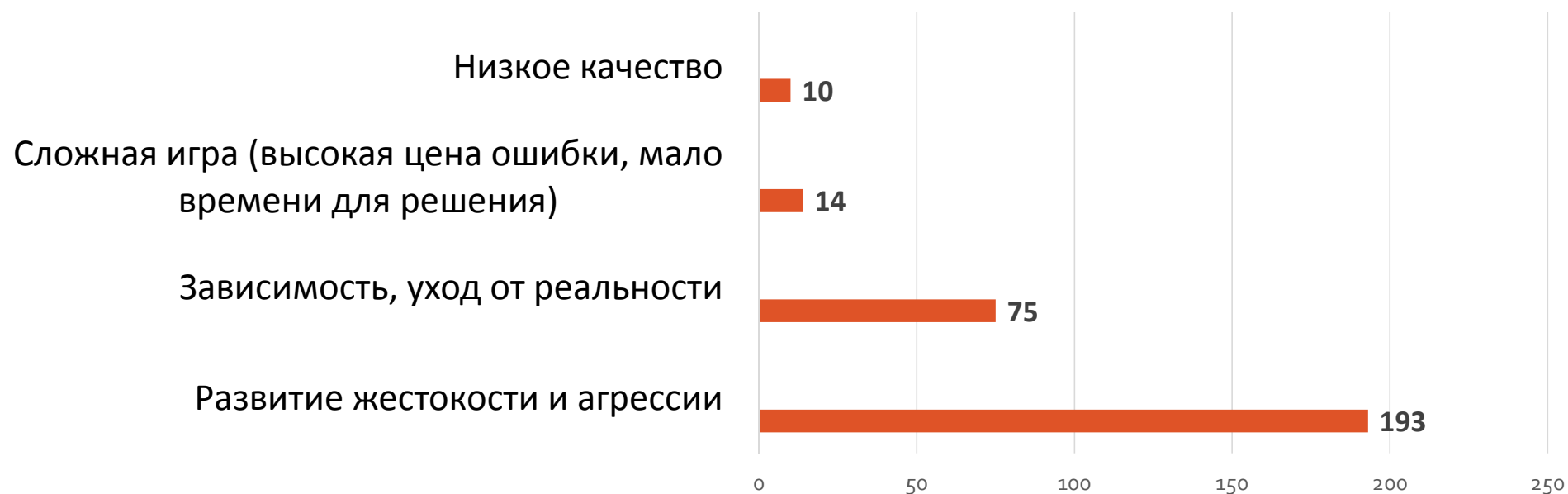


ag.ru, playground.ru, igromania.ru, kanobu.ru, stopgame.ru

Имплицитные представления студентов о позитивных психологических эффектах компьютерных игр



Имплицитные представления студентов о негативных психологических эффектах компьютерных игр



Факторная структура семантического пространства КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Variables	Factors	
	1	2
Развитие мышления	-,850	
Рекреация	,873	
Сложность игры	-,743	
Внимание и волевая саморегуляция для достижения результата		-,845
Эскапизм		,801
Творчество		,765
Explored variance	3.5	1.3
Unique Variance Accounted for by Factors	58.6	23.4

Games	Factor1	Factor2
The Elder Scrolls V: Skyrim	-0,40	1,35
Grand Theft Auto V	1,25	0,54
Call of Duty: Modern Warfare 3	1,14	-0,95
Mortal Kombat X	0,29	-1,23
The Walking Dead: The Game	0,20	0,35
The Sims 3	-0,04	1,80
Starcraft 2	-1,79	-0,40
Portal 2	-1,12	-0,32
Outlast	-0,57	-0,88
Need for Speed: Most Wanted	1,03	-0,26

Ф1 (+): «Рекреация»/Ф1 (-): «Развитие мышления»

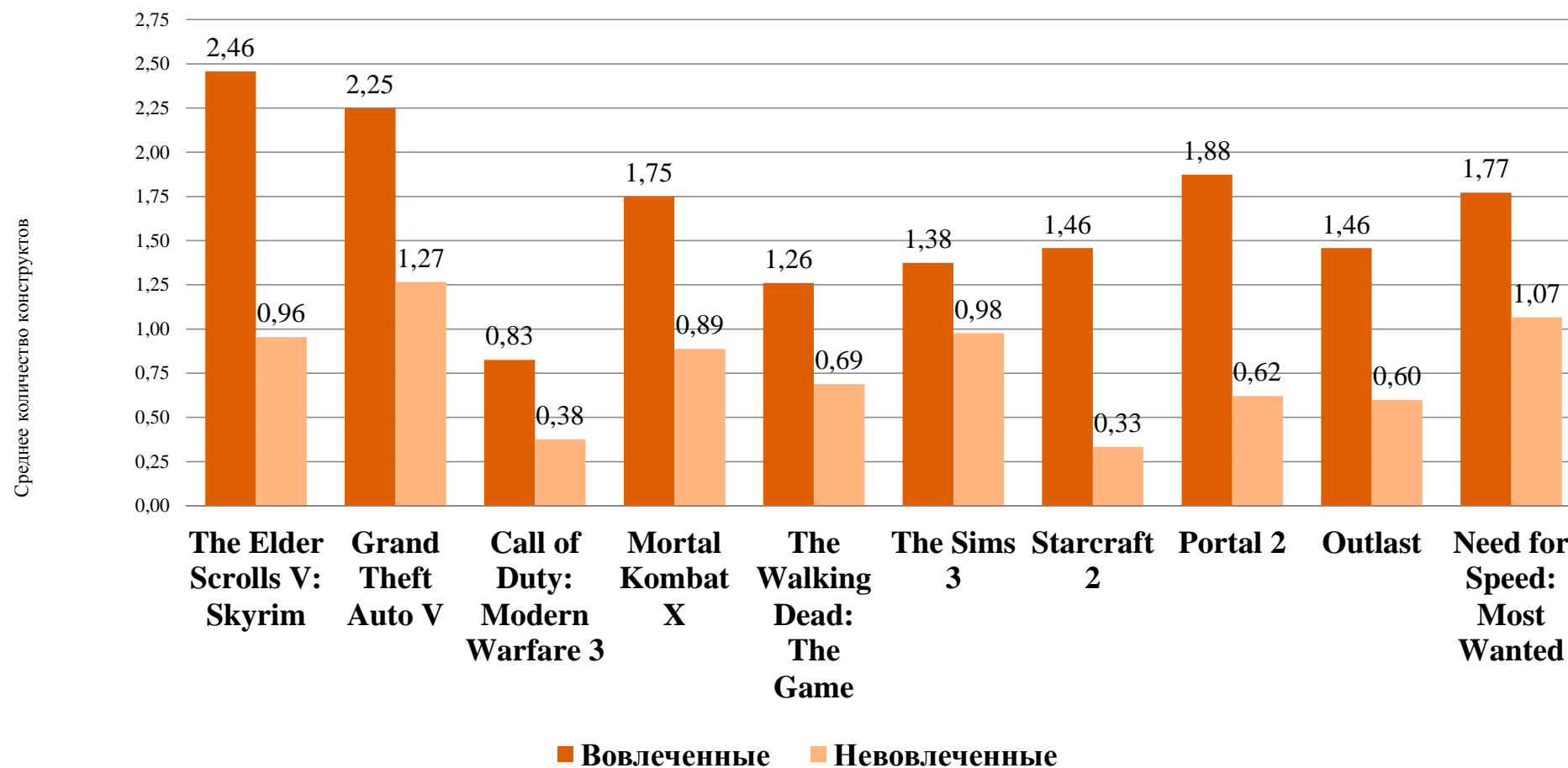
Ф2 (+): «Погружение в виртуальную реальность игры»/Ф2 (-): «Внимание и волевая регуляция для достижения игрового результата»

**Ф 2 (+) «Погружение
в виртуальную реальность игры»**



**Ф 2 (-) «Внимание и
волевая регуляция для достижения игрового результата»**

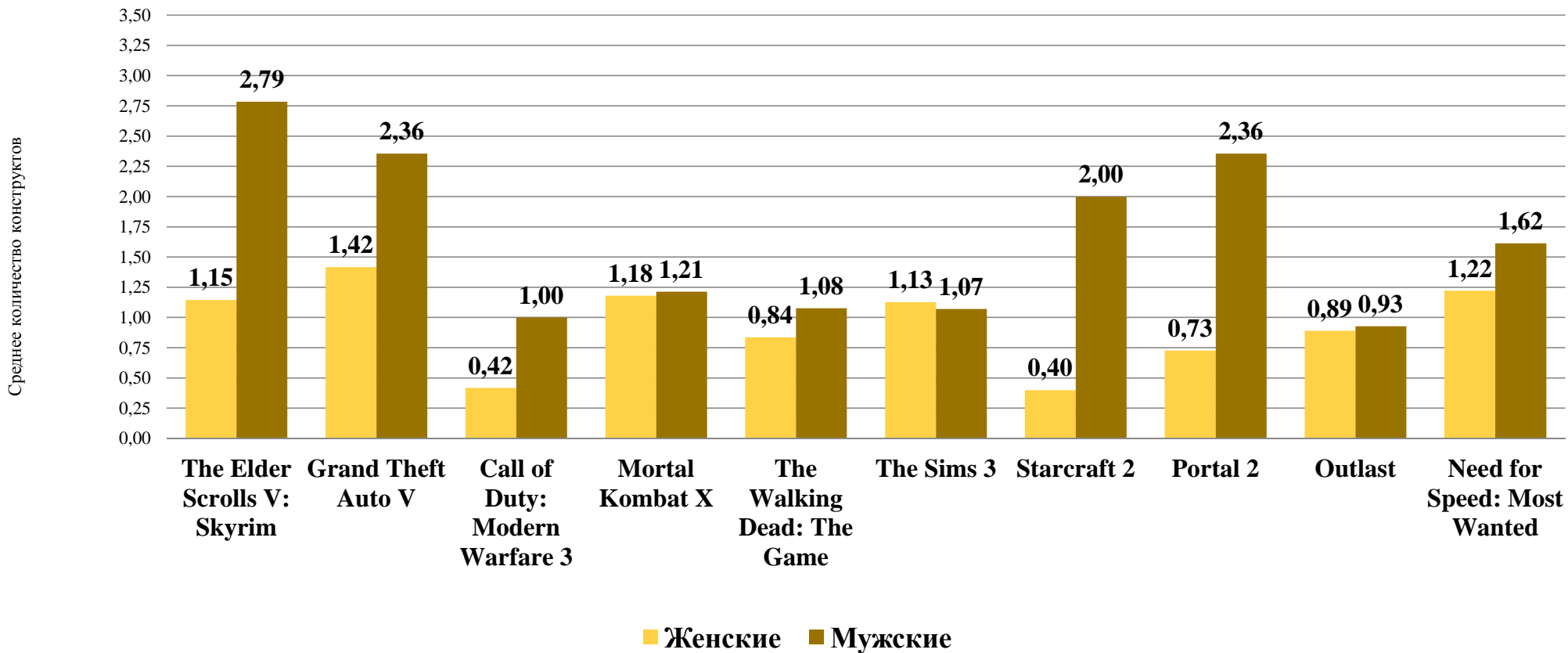
Различия в количестве положительных эффектов, выделяемых в зависимости от времени, проводимого за игрой



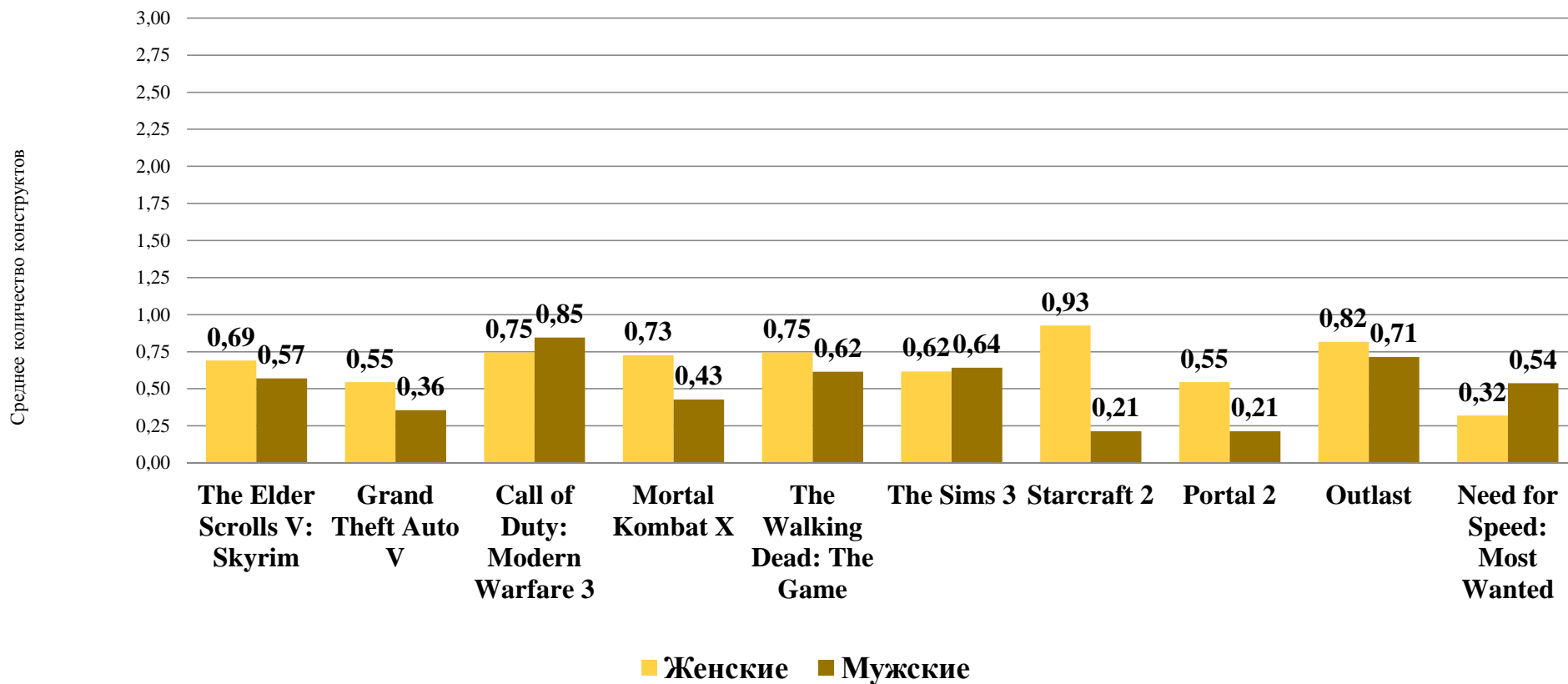
Различия в количестве негативных эффектов, выделяемых в зависимости от времени, проводимого за игрой



Гендерные различия в количестве положительных эффектов



Гендерные различия в количестве негативных эффектов





Спасибо за внимание!

Богдановская И. М., Королева Н.Н.