Веселова А.С.**Исследование самореализации в игровой компьютерной деятельности***ГБОУ ВОРК «Крымский инженерно-педагогический университет имени Февзи Якубова»
(Россия, Симферополь)*

doi: 10.18411/trnio-11-2021-211

Аннотация

В данной статье представлены данные, полученные в результате исследования особенностей самореализации людей, активно играющих в компьютерные игры, а также были выявлены и описаны основные компоненты, сферы самореализации игроков.

Ключевые слова: самореализация, игрок, игровая компьютерная деятельность.

Abstract

This article presents the data obtained as a result of the study of the features of self-realization of people who actively play computer games, and also identified and described the main components, spheres of self-realization of players.

Keywords: self-realization, player, gaming computer activity.

Компьютерные игры привлекают интерес не только младшего поколения, но и взрослых людей. В старшем возрасте игра имеет более сложный характер и оказывает глубокое влияние на личность игрока. Если в подростковом возрасте игра является больше средством получения удовольствия, то в старшем возрасте игра способна удовлетворять более сложные потребности личности (реализация способностей, профессиональная деятельность). В качестве основных причин, по которым взрослые играют в компьютерные игры, выделяют потребности в получении информации и тренировке мышления, решении задач и общении в ходе игрового процесса. Исследования, посвященные изучению влияния компьютерных игр на личность, актуальны до сих пор, а мнения учёных, по проблеме негативного влияния компьютерных игр на психику человека, расходятся. Тем не менее, степень увлеченности, предпочитаемый жанр, частота и время, проводимое за компьютерной игрой, являются важными показателями влияния игр на психику человека.

В соответствии с целью и задачами работы для эмпирического исследования самореализации личности в компьютерной игровой деятельности, были использованы следующие психодиагностические методики.

1. Авторская анкета «Самооценка увлеченности компьютерными играми», направленная на исследование оценки испытуемыми мотивации увлеченности компьютерными играми.
2. «Самоактуализационный тест» (САТ) под ред. Ю.Е. Алешина, Л.Я. Гозман, М.В. Загика, М.В. Кроз, направленный на исследование основных сфер самоактуализации личности, среди которых: ориентация во времени, поддержка, ценностные ориентации, гибкость, сензитивность, спонтанность, самоуважение, самопринятие, представления о природе человека, синергия, принятие агрессии, контактность, познавательных потребностей, креативности.

Организация исследования и испытуемые. В исследовании приняли участие 73 человека в возрасте от 18 до 36 лет, среди которых 40 мужчин (55%) и 33 женщины (45 %), 75% - работают, 21% - студенты, 4% - не работают и не учатся, среди них 55% - играют в компьютерные игры, 45% - не играют в компьютерные игры.

В результате анкетирования были получены следующие данные:

Среди игроков в компьютерные игры: 25,60% - имеют игровой стаж около 5 - 6 лет; 20,30% - 3 - 4 года; 15,50% - 4 - 5 лет; 12,60% - имеют игровой стаж около 7 - 8 лет; 10,40% -

6 - 7 лет; 5,60% - 8 - 9 лет; 5,40% - больше 10 лет; 4,60% - 9 - 10. На основе игрового стажа мы выделили две группы: новички (3-5 лет) и опытных игроков (от 5 лет и больше).

В результате проведения анкетирования были получены данные о количестве времени, проведенного за компьютерными играми в сутки, данные представлены на рисунке 1.

Рисунок 1. Количество времени, проведенного за компьютерными играми в сутки

Для сравнительного статистического анализа был использован U-критерий Манна-Уитни.

Гипотезы:

H^0 : Доля лиц, у которых проявляется исследуемый эффект, в выборке 1 не больше, чем в выборке 2.

H^1 : Доля лиц, у которых проявляется исследуемый эффект, в выборке 1 больше, чем в выборке 2.

Таблица 1

Результаты эмпирического исследования мотивов увлеченности компьютерными играми

Вопрос	Группы	«Есть эффект»	«Нет эффекта»	Суммы	$\phi^*_{эмп}$
Без компьютерных игр жизнь скучна и неинтересна	новички	5 (35,7%)	9 (64,3%)	14 (100%)	0.069
	опытные	9 (34,6%)	17 (65,4%)	26 (100%)	
Игра для меня средство развития и тренировки мышления	новички	5 (35,7%)	9 (64,3%)	14 (100%)	2.588*
	опытные	20 (76,9%)	6 (23,1%)	26 (100%)	
Игра для меня средство поиска друзей, общения	новички	5 (35,7%)	9 (64,3%)	14 (100%)	1.339
	опытные	15 (57,7%)	11 (42,3%)	26 (100%)	
Благодаря компьютерным играм освоили новые навыки	новички	4 (28,6%)	10 (71,4%)	14 (100%)	2.781*
	опытные	19 (73,1%)	7 (26,9%)	26 (100%)	
Компьютерная игра помогает снять эмоциональное напряжение	новички	11 (78,6%)	3 (21,4%)	14 (100%)	0.814
	опытные	23 (88,5%)	3 (11,5%)	26 (100%)	
Игра помогает реализовать способности	новички	6 (42,9%)	8 (57,1%)	14 (100%)	1.131
	опытные	16 (61,5%)	10 (38,5%)	26 (100%)	
Доставляет ли игра больше эмоций, впечатлений нежели реальный мир	новички	3 (21,4%)	11 (78,6%)	14 (100%)	0.163
	опытные	5 (19,2%)	21 (80,8%)	26 (100%)	
Игра для меня как профессиональная деятельность	новички	3 (21,4%)	11 (78,6%)	14 (100%)	2.537*
	опытные	16 (61,5%)	10 (38,5%)	26 (100%)	

Примечание * – различия достоверны ($p \leq 0,05$)

Таким образом, в результате сравнительного статистического анализа, представленного в таблице 1 можно сделать следующий вывод о мотивации увлеченности компьютерными играми новичков и опытных игроков. Полученные эмпирические значения находятся в зоне значимости по вопросам «Игра для меня средство развития и тренировки мышления», «Благодаря компьютерным играм освоили новые навыки», «Игра для меня как профессиональная деятельность». Н¹ подтверждается: доля лиц, у которых проявляется исследуемый эффект, в выборке 1 больше, чем в выборке 2.

Опытные игроки воспринимают игру как средство развития и тренировки мышления, а также осваивают новые навыки благодаря им, рассматривают игру как возможную профессиональную деятельность, по сравнению с новичками, для которых игра является средством снятия эмоционального напряжения.

В результате проведения методики «Самоактуализационный тест» (САТ) под ред. Ю. Е. Алешина, Л. Я. Гозман, М. В. Загика, М. В. Кроз, были получены следующие средние значения, представленные на рисунке 3.

Рисунок 2. Показатели компонентов самоактуализации у людей, играющих и не играющих в компьютерные игры

Для сравнительного статистического анализа был использован t-критерий Стьюдента. Гипотезы:

H^0 : средние значения признака в обеих выборках не различаются

H^1 : средние значения признака в обеих выборках статистически значимо различаются.

Таблица 2

Результаты эмпирического исследования компонентов самореализации

Шкала	Люди, играющие в компьютерные игры		Люди, не играющие в компьютерные игры		t-критерий Стьюдента
	Средние значения	Стандартное отклонение	Средние значения	Стандартное отклонение	
Поддержка	44,3	4,1	45,3	7,8	1
Ориентация во времени	45,3	2,64	54,3	1,1	1,5
Ценностная ориентация	56	8	58	4,8	1,1
Гибкость поведения	42	5,9	57	3,8	3,4*
Сензитивность к себе	45	3	48	5,1	1,2
Спонтанность	43,4	4,5	58	4,8	4,1*
Самоуважение	49,6	1,6	54,5	1,3	1,5
Самопринятие	45	2,9	57,3	4,1	3,1*
Представления о природе человека	58	10	53	0,1	1,7
Синергия	55,3	7,3	54,2	1	0
Принятие агрессии	45	3,4	47,3	5,8	1,4
Контактность	43,6	4,3	58,5	5,3	2,8*
Познавательные потребности	50	2	54,3	1,1	1,2
Креативность	56,4	8,4	45	8,1	2,5*

Примечание * – различия достоверны ($p \leq 0,05$)

В результате сравнительного статистического анализа, представленного в таблице 2, можно сделать следующий вывод о компонентах самореализации у людей, активно играющих и не играющих в компьютерные игры:

Полученные эмпирические значения находятся в зоне значимости по шкалам «Гибкость поведения», «Спонтанность», «Самопринятие», «Контактность» и «Креативность». H^1 подтверждается: средние значения признака в обеих выборках статистически значимо различаются. Можно сделать следующие выводы о том, что люди, играющие в компьютерные игры, испытывают трудности при быстро меняющейся обстановке, чувствуют себя неуверенно если происходят перемены в жизни, им сложно быстро оценить и спланировать свое поведение. Им требуется больше времени для включения в ситуацию и адаптацию к новым условиям. Игроки стремятся планировать свою деятельность и поведение.

Отношение к себе у игроков зависит от оценки своих достижений и неудач. Люди, активно играющие в компьютерные игры, либо не стремятся, либо испытывают трудности в установлении тесных взаимоотношений с другими людьми. Наиболее важным компонентом самореализации для игроков является креативность, то есть творческое самовыражение.

Вывод. Таким образом, из полученных данных, можно сделать вывод о том, что люди, активно играющие и имеющие большой опыт в компьютерных играх, воспринимают игру как средство саморазвития (мышления, освоение новых навыков), что помогает им реализоваться в реальной жизни. Можно предположить, что игра также является средством получения новых знаний о окружающем мире и способствует развитию у игроков

целостного восприятия мира. Однако, им сложно принимать быстрые, спонтанные решения. Их самооценка зависит от достижений и неудач.

***

1. Аветисова, А. А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2011. Т. 8, № 4. С. 37.
2. Бурлаков, И. В. Homo Gamer: Психология компьютерных игр / Библиотека психологии и психотерапии, вып. 86. М.: Независимая фирма «Класс», 2000. – 120 с.
3. Дерманова И. Б., Коростылева Л. А. Психологические проблемы самореализации личности / под ред. А. А. Крылова, Л. А. Коростылевой. СПб: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 1997.
4. Беловол Е.В. Разработка опросника для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми / Е.В. Беловол, И.В. Колотилова // Психол. журн. – 2011. – Т. 32. – № 6. – С. 49-58.
5. Алешина Ю. Е., Гозман Л.Я., Дубовская Е.М., Загика М.В., Кроз М.В. Измерение уровня самоактуализации личности // Социально-психологические методы исследования супружеских отношений / под ред. Ю.Е. Алешиной, Л.Я. Гозмана, Е.М. Дубовской. - М., 1987. - С. 91-114
6. Кыштымова И.М., Тимофеев С.Б. Психологическая модель компьютерных игр // Социальная психология и общество. 2019. Том 10. № 4. С. 160–174

Воронин А.Н.

Оценка когнитивного ресурса по изменению эффективности решения задач в усложняющихся условиях

*Институт психологии РАН
(Россия, Москва)*

doi: 10.18411/trnio-11-2021-212

Аннотация

В статье рассматриваются основные подходы к изучению когнитивного ресурса, понимаемого как «протоспособность» когнитивной сферы, инфраструктура интеллекта в самом широком его понимании. Эмпирическая верификация конструкта «когнитивный ресурс» осуществлена через процедуру оценки эффективности решения задач в усложняющихся условиях с использованием онлайн платформы, позволяющей модифицировать проблемное поле. Показано, что у большей части испытуемых уровень познавательных способностей снижается в условиях усложнения ситуации. Однако часть испытуемых сохраняет и/или повышает уровень интеллекта и креативности в затрудненных условиях. Анализ эффективности решения различных типов задач свидетельствует о множественности когнитивных ресурсов: взаимосвязь между изменением эффективности при решении интеллектуальных и креативных задач отсутствует.

Ключевые слова: когнитивный ресурс, интеллект, креативность, познавательные способности, экспериментальная ситуация.

Abstract

The article discusses the main approaches to the study of a cognitive resource, understood as the "protability" of the cognitive sphere, the infrastructure of intelligence in its broadest sense. Empirical verification of the "cognitive resource" construct was carried out through the procedure for evaluating the effectiveness of solving problems in increasingly complex conditions using an online platform that allows you to modify the problem field. It has been shown that in most of the subjects the level of cognitive abilities decreases in conditions of complication of the situation. However, some of the subjects retained and / or increased the level of intelligence and creativity in difficult conditions. Analysis of the effectiveness of solving various types of problems indicates the multiplicity of cognitive resources: there is no relationship between the change in efficiency when solving intellectual and creative problems.

Keywords: cognitive resource, intelligence, creativity, cognitive ability, experimental situation.