УДК 519.17

ИЗУЧЕНИЕ ИГРОВОЙ АКТИВНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ (НА ПРИМЕРЕ СТУДЕНТОВ ВУЗА)

Кряжева Е. В.

к.псих.н., доцент,

Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского,

Калуга, Россия

Евчук А.С.,

студент,

Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского,

Калуга, Россия

Аннотация.

Статья посвящена изучению влияния видеоигр на молодежь в контексте цифровой культуры. Описаны различные аспекты воздействия видеоигр на личность и развитие когнитивных навыков, отмечена двойственная природа этого влияния, исследованная в трудах ведущих ученых в данной области. Авторы выделяют положительные эффекты видеоигр (развитие критического мышления, пространственного восприятия, творческих способностей и коммуникативных навыков) и обращают внимание на негативные последствия чрезмерного увлечения ими. Представлены результаты изучения отношения обучаемых (студентов) к проблеме компьютерных игр и влияние их игровой активности на успеваемость. В заключение сделаны выводы по проделанной работе.

Ключевые слова: видеоигры, цифровая культура, когнитивные способности, частотный анализ.

THE STUDY OF STUDENTS' PLAY ACTIVITY (USING THE EXAMPLE OF UNIVERSITY STUDENTS)

Kryazheva E. V.,

Candidate of Psychological Sciences, Associate Professor,

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky,

Kaluga, Russia

Evchuk A.S.,

student,

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky,

Kaluga, Russia

Annotation.

The article is devoted to the study of the influence of video games on young people in the context of digital culture. Various aspects of the impact of video games on personality and the development of cognitive skills are described, and the dual nature of this influence is noted, which has been studied in the works of leading scientists in this field. The authors highlight the positive effects of video games (the development of critical thinking, spatial perception, creativity and communication skills) and draw attention to the negative consequences of excessive passion for them. The results of studying the attitude of students to the problem of computer games and the impact of their gaming activity on academic performance are presented. In conclusion, conclusions are drawn on the work done.

Keywords: video games, digital culture, cognitive abilities, frequency analysis.

Цифровые технологии активно интегрируются в повседневную жизнь современного общества, оказывая значительное влияние на поведение, сознание и образ жизни людей. Особое место занимают видеоигры, которые стали неотъемлемой частью цифрового пространства и культурным феноменом нашего времени. Их популярность растет с каждым годом, привлекая миллионы

игроков разного возраста и социального статуса. В литературе появился даже термин «играизация культуры» (или взаимопроникновение игровой деятельности и культуры), который подразумевает внедрение принципов игры в жизненные стратегии.

Под компьютерной игрой мы будем понимать программное обеспечение, служащее для организации игрового процесса (геймплея). Видеоигры влияют на личность игрока сразу несколькими путями, вызывая широкий спектр психологических реакций и стимулируя когнитивное развитие.

Современные исследователи, такие как Г.У. Солдатова и О.И. Теславская [5; 6], отмечают двойственную природу воздействия видеоигр. С одной стороны, игры могут стать мощным инструментом личностного роста и приобретения полезных навыков. Игроки осваивают основы критического мышления, стратегического планирования, развивают реакцию и координацию движений, улучшают восприятие пространства и формируют умение решать нестандартные задачи [3]. Эти эффекты особенно выражены в играх жанра RPG (ролевые игры), стратегических симуляторах и головоломках.

Кроме того, интерактивные развлечения способствуют формированию коммуникативных навыков, социализации и коллективному творчеству. Многопользовательские онлайн-игры учат сотрудничеству, обмену опытом и принятию совместных решений, что крайне полезно в условиях современной экономики и глобального рынка труда.

Однако наряду с положительными аспектами существуют и негативные последствия чрезмерного увлечения играми. Чрезмерное погружение в виртуальные миры может привести к снижению концентрации внимания, ухудшению учебных успехов и проблемам с психоэмоциональным состоянием. Длительное пребывание перед экраном компьютера или игровой приставки способствует социальной изоляции, уменьшению физической активности и формированию зависимости от игровых стимулов. Особенно остро эта проблема

проявляется среди подростков и молодежи, чья психика находится в стадии активного формирования.

Таким образом, влияние видеоигр на общество и личность человека носит комплексный характер, сочетающий позитивные и негативные моменты. Важно понимать, что положительное воздействие достигается лишь при умеренном и осознанном подходе к игровому процессу, тогда как неконтролируемое потребление цифровых развлечений способно нанести существенный ущерб здоровью и благополучию индивида.

В России действуют собственные нормативные акты, регламентирующие производство и продажу видеоигр:

– Федеральный закон № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»: устанавливает обязательную маркировку игр по возрастным категориям.

– Санитарные нормы и правила Роспотребнадзора: касаются электромагнитного излучения, освещения и условий пользования устройствами воспроизведения игр.

Настоящее исследование направлено на изучение отношения обучаемых (студентов) к проблеме компьютерных игр и влияние их игровой активности на успеваемость [4]. Опрос проводился среди 49 студентов в возрасте от 18 лет. В анкете учитывались различные аспекты игровой активности: время, проводимое в видеоиграх, предпочтительные игровые жанры, использование внутриигровых покупок и субъективное восприятие влияния игр на личностное развитие. Обратимся к анализу полученных результатов. Частотный анализ позволил выявить несколько ключевых тенденций:

Большинство респондентов (23 человека, рис. 1) проводят в видеоиграх более 5 часов в неделю, а 25 респондентов играют в одиночку.

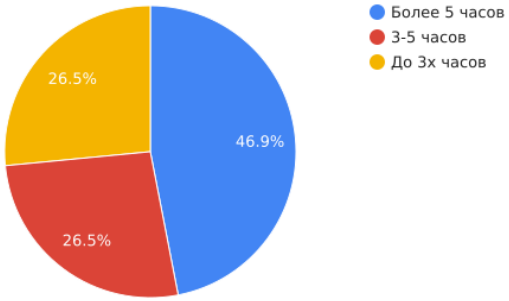

Рис. 1 – Распределение игрового времени респондентов (составлено авторами)

Большинство опрошенных респондентов (53,1%) предпочитают компьютерные игры с продуманным сюжетом, также достаточно востребованы и мультиплейерные соревновательные игры (30,6%) (рис.2).

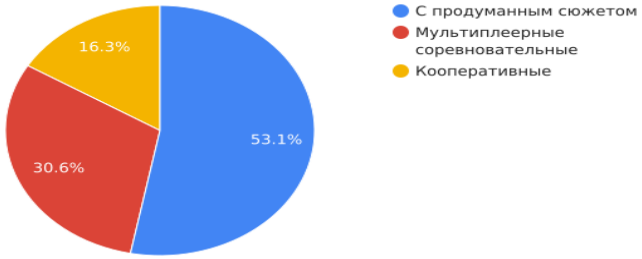

Рис. 2 – Предпочтения жанров компьютерных игр (составлено авторами)

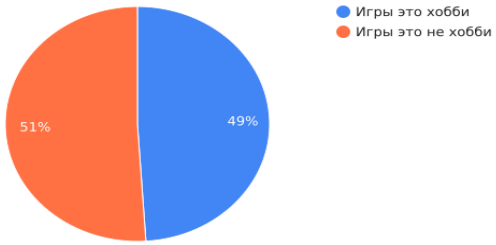

Рис. 3 – Отношение к играм (составлено авторами)

Мнение респондентов относительно статуса компьютерных игр разделилось следующим образом - 49% опрошенных считают, что игра - это хобби, 51% опрошенных – не считают игру хобби, а отводят ей более существенную роль в своей жизни (рис.3).

Внутриигровые покупки совершают 12 человек, тогда как 33 респондента (рис. 4) не тратят деньги на видеоигры.

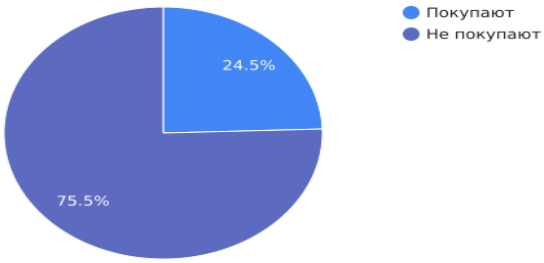

Рис. 4 – Отношение к финансовым тратам (составлено авторами)

Проведенный корреляционный анализ (критерий Спирмена) между академической успеваемостью студентов и временем, проводимым в играх, показал значение: - 0.16 ($p \leq 0,05$). Это свидетельствует о слабой отрицательной корреляционной связи: чем больше времени тратится на видеоигры, тем незначительно ниже академическая успеваемость. Однако значение коэффициента корреляции очень мало, что указывает на необходимость

дальнейших исследований с учетом дополнительных факторов (например, уровня самоорганизации студентов, стиля обучения и режима дня).

Полученные результаты согласуются с выводами ряда российских исследований, свидетельствующих о том, что умеренное увлечение видеоиграми может способствовать развитию когнитивных навыков, включая исполнительные функции [1;2]. В тоже время слабая отрицательная корреляционная связь указывает на то, что чрезмерное увлечение играми может несколько снижать учебные показатели, однако данное влияние не является критическим.

При этом большинство респондентов осознают развивающий потенциал видеоигр и отмечают их положительное влияние на когнитивные и коммуникативные навыки. Кроме того, существует ряд факторов, которые могут смягчать или усиливать влияние видеоигр на успеваемость. Например, осознанное планирование времени, баланс между учебной и игровой активностью, а также предпочтение стратегических и обучающих игр могут способствовать минимизации негативного влияния.

Таким образом, проведенный анализ показал, что большинство респондентов регулярно играют в видеоигры, рассматривая их как средство отдыха и самореализации. Поскольку выборка в данном исследовании ограничена, дальнейшие исследования могут быть направлены на изучение более сложных взаимосвязей, включая влияние различных жанров игр и личностных особенностей игроков.

Библиографический список:

1. Богачева, Н.В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров / Н. В. Богачева // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. — 2014. — № 4. — С. 120–130.

2. Виленская, Г.А. Исполнительные функции: природа и развитие / Г. А. Виленская // Психологический журнал. — 2016. — Том 37, № 4. — С. 21–31.

3. Кряжева, Е.В. Практическое применение абсолютной методики оценки качества компьютерной игры / Е.В. Кряжева Е.В., К.В. Беляев К.В. // Вестник Калужского университета. - 2022. - № 2 (55). - С. 127-130.

4. Кряжева, Е.В. Изучение предпочтений пользователей компьютерных игр / Е.В. Кряжева, М.Ю. Виноградская, К.В. Беляев // Проблемы современного педагогического образования.- 2021.- № 72-4. - С. 334-337.

5. Солдатова, Г.У. Видеоигры, академическая успеваемость и внимание: опыт и итоги зарубежных эмпирических исследований детей и подростков / Г.У. Солдатова, О.И. Теславская // Современная зарубежная психология. — 2017. — Том 6, № 4. — С. 21–28.

6. Теславская, О.И. Эскапизм как предмет исследования в современной научной психологии / О.И. Теславская, А.А. Кардапольцева, Е.В. Беловол, Т.Н. Савченко // Психологический журнал. - 2017 - № 6 (38). - С. 53—65.

Оригинальность 80%