

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.
ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра социальной психологии

наименование кафедры

Влияние компьютерной игровой деятельности на человека

наименование темы выпускной квалификационной работы полужирным шрифтом

и ее связь с креативностью

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
БАКАЛАВРА

студента 4 курса 462 группы

направления
(специальности)

37.03.01 «Психология»

код и наименование направления (специальности)

факультета психологии

наименование факультета, института, колледжа

Кузнецова Захара Валерьевича

фамилия, имя, отчество

Научный руководитель
(руководитель)

доцент, к.п.н.

должность, уч. степень, уч. звание

подпись, дата

Л.Г. Петрова

инициалы, фамилия

Зав. кафедрой

профессор, д.п.н.

должность, уч. степень, уч. звание

подпись, дата

Л.Н. Аксеновская

инициалы, фамилия

Саратов 2023

Введение. В активно развивающемся современном обществе человеку постоянно приходится взаимодействовать с компьютером в повседневной жизни. Сейчас уже трудно представить нашу жизнь без компьютерных технологий, которые настолько внедрились в нашу жизнь, что, пользуясь ими каждый день - человек стал зависим от них.

С возникновением компьютеров появились на свет и цифровые развлечения, такие, как например, компьютерные игры, нашедшие большое количество поклонников. Людей, играющих в компьютерные игры (независимо от их возраст) стали начали называть «геймерами». Технологии не стоят на месте: усовершенствованием компьютеров совершенствуются и игры, что, в свою очередь, привлекает всё больше и больше людей. Появилась новая профессия IT - специалисты с разнообразной специализацией, в области компьютерных игр появились игры с реалистичной графикой и звуком.

Расширение игрового разнообразия, его ориентированность на разный возраст лиц в них играющих, «модность» игр, возможность «поднять» или «увеличить» своё социальное реноме среди определённой человеческой общности («геймеров»), замещение игровыми «уровнями» уровней достижения в реальной жизни - создают основу для формирования психологической зависимости от данного вида деятельности у геймеров. Само понятие «зависимость» имеет определённое значение: «Психологическая зависимость (аддикция) – это сильное непреодолимое влечение к человеку, предмету, явлению или действию...» «Образ жизни зависимого человека специфичен, все большую роль в его жизни занимает употребление активного вещества (или деятельность, в которую он вовлечен – азартные игры, шопинг). Прекращение вызывает «синдром отмены», которое сопровождается раздражительностью, тревогой, тошнотой, болью и желанием принять психоактивное вещество, чтобы избавиться от негативных ощущений».

В гражданском обществе распространено мнение о том, что видеоигры являются собой опасность для здоровья и психики человека, способствуют

развивают у людей агрессивность, уменьшают круг его общения и интересов, обедняют эмоциональную сферу и многое другое. Однако, есть и иное мнение: игры могут развивать различные навыки тем самым приносить и пользу для человека.

Актуальность темы исследования. Актуальность исследования заключается в том, что компьютерные технологии становятся неотъемлемой частью нашей повседневной жизни и с каждым годом они развиваются и становятся более доступнее. Но компьютер — это не только работа, а также он может выступать и как развлечение. С XX века, началась эра компьютерных игр, которая за несколько десятков лет смогла стать целой культурой современного мира. По мере того, как видео игры продолжали развиваться, психологи задались вопросом «как компьютерные игры влияют на человеческую психику? Хорошо или плохо?». И с этого вопроса начались многочисленные исследования, которые посвящены влиянию игровой культуре на человека.

Цель исследования: выявление влияния компьютерной игровой деятельности на психическое развитие личности геймера и наличие её связи с уровнем креативности.

Задачи:

А- рассмотреть понятие «компьютерная игра» и историю возникновения компьютерных игр;

Б- провести теоретический анализ научной литературы по проблеме исследования;

В- определить влияние компьютерных игр на человека и наличие связи с креативностью - с этой целью:

- провести эмпирическое исследование;
- проанализировать полученные данные.

Объект исследования: креативность учащихся 10-х и 11-х классов.

Предмет исследования: связь между игрой в компьютерные игры и креативностью.

Методами исследования выступили: методика диагностики личностной креативности (Е. Е. Туник), Опросник определения типа мышления и уровня креативности Джерома Брунера, анкетирование. Использовались методы математической статистики программы SPSS и JASP, критерий Колмогорова-Смирнова, U-критерий Манна-Уитни, метод ранговой корреляции Спирмена для обработки полученных в исследовании результатов.

При написании ВКР работы были использованы труды следующих авторов: Прихожан А.М., который рассматривал воздействие информационной среды на развитие личности¹; Любарт Т. рассматривал современные представления о креативности, о творческом процессе и его развитии у людей, о связи творческой способности с уровнем интеллекта, с личностными и эмоционально-волевыми качествами человека, а также с психопатологией². Ушаков Д.В. исследовал основные современные концепции творчества и одаренности³. Богоявленская Д.Б. излагает основные концепции и понятия, которые связаны со способностями, мышлением, творчеством и психодиагностикой⁴. Андреева О.С. проводила исследования, наличия связи между уровнями интеллекта, уровнями креативности дошкольников и степенью их вовлеченности в компьютерные игры⁵.

Основное содержание работы. В первой главе *«Теоретические основы исследования влияния компьютерных игр на человека»* данной работы

¹ Прихожан, А.М. Влияние электронной информационной среды на развитие личности детей младшего школьного возраста / А.М. Прихожан // Психологические исследования: электрон. науч. журнал. – 2010. – № 1(9). – С. 36-48.

² Любарт, Т. Психология креативности: учебное пособие / Тодд Любарт [и др.]; [пер. с фр. - Д.В. Люсин]. – М.: Когито-Центр, 2009. – 214 с.

³ Ушаков, Д.В. Одаренность, творчество, интуиция / Д.В. Ушаков // Основные современные концепции творчества и одаренности. – 1997. – № 5. – С. 78-89.

⁴ Богоявленская, Д.Б. Психология творческих способностей / Д.Б. Богоявленская. – М.: Издательский центр «Академия», 2002. – 317 с.

⁵ Андреева, О.С. Исследование связи интеллекта и креативности со степенью вовлеченности в компьютерные игры у детей дошкольного возраста / О.С. Андреева, И.А. Ершова, И.А. Русяева // Известия Уральского федерального университета. Серия 1: Проблемы образования, науки и культуры. – 2016. – Т. 22, № 3 (153). – С. 120-127.

рассмотрены теоретические аспекты поставленной проблемы. Представлена роль компьютерных игр в современном мире, изучена история и их разновидности, рассмотрены отечественные и зарубежные исследования, посвященные видеоиграм, а также рассмотрена связь компьютерных игр с такими понятиями, как креативность, агрессия и аддикция.

Креативность (от лат. *creatio* — созидание) — это способность человека порождать необычные идеи, находить оригинальные решения, отклоняться от традиционных схем мышления.

Креативный склад личности позволяет вводить инновации и находить оригинальные бизнес-решения — творческие способности тесно связаны с такими психологическими характеристиками, как толерантность к неопределенности и открытость новому опыту, что доказывается в ряде психологических исследований.

Первым кто предложил создать компьютерную игру был Джен Беннет, австралийский сотрудник компьютерной компании Ferranti. Он предложил разработать такой компьютер, который был бы способен играть с ним в достаточно простую математическую игру, где два игрока будут поочередно брать спички, которые распределены на несколько кучек. Игроки могли взять одну или больше спичек из той или иной кучки. Тот из игроков, кто возьмет самую последнюю спичку, считается проигравшим. Беннет выдвинул предложение о создании компьютера, который был бы способен играть с человеком. Задумка заключалась в демонстрации вычислительных способностей машины, а не самой возможности игры с ней. Однако, у большинства людей огромное любопытство вызвала не идея автора, а игровое ее исполнение.

Статистические данные свидетельствуют о том, что около 60% россиян от 18 лет и старше, регулярно или эпизодически играют в компьютерные игры. 21% опрошенных утверждают, что, хотя сами они не играют в видеоигры, но члены их семьи тратят на это немалое количество времени.

Исследования на тему влияния видеоигр в современных науках пока довольно новое направление. Имеющаяся научная литература фиксирует внимание исследователей к истории развития категорий игр, социально-психологическому изучению проблем игровой зависимости и связанной с этим проблемой как возрастного развития, так и девиацией.

Яркие спецэффекты, картинки и анимации, присутствующие в видеоиграх привлекают поклонников, которые, в свою очередь, имеют возможность попасть в мир фэнтези, покинуть реальный мир и стать героем или злодеем не испытывающего страха, готового бороться с трудностями. Любой «каприз» может быть обеспечен определенным жанром видеоигры.

Творчество и креативность сами по себе тесно связаны с игровой деятельностью. Культуролог Хёйзинг Й. в своих работах рассматривает игру как культуросозидающий и культурообразующий феномен, которая определяет развитие культуры и общества в целом.

Признаки, которые выделяет Хёйзинг Й. по отношению к игровой деятельности это:

1. Добровольность;
2. Наличие определенных правил в игре;
3. Отсутствие какой либо другой цели, кроме самой игры;
4. Получение определенных эмоций от самой игры.

Данные признаки содержательно пересекаются с критериями творческой активности.

Профессор Симоне Кюн продолжила развивать идею о положительном влиянии компьютерных игр на головной мозг. В своем исследовании она использовала аппарат МРТ, для изучения процессов, которые проходят в мозгу у людей, которые играют в игру «Марио». После завершения исследования были сделаны выводы о том, что самыми активными участками мозга у играющих людей были префронтальная кора и гиппокамп, которые отвечают за навигацию в пространстве и мелкую моторику. На основе результатов были сделаны

выводы о том, что компьютерные игры возможно использовать как «лекарство» от старения мозга, от психического упадка в старости.

Также существует мнение о том, что компьютерные игры с агрессивным содержанием негативно сказываются на настроение игроков, на их социальное поведение, а также влияют на когнитивные способности и провоцируют агрессивное поведение. Но всё же, есть вероятность того, что данные выводы были сделаны на основе недостоверных результатов в связи с кратковременными исследованиями.

Кибераддикция является разновидностью компьютерной зависимости. Данная форма психологической зависимости проявляется в виде навязчивого увлечения компьютерными играми. Данный тип зависимости впервые описал Айвен Голдбург в 1995 году и по началу он не хотел включать данный вид зависимости в официальные психиатрические стандарты. Это было первое упоминание о зависимости от видеоигр, которая была основана на описании различных расстройств, имеющих отношение к употреблению различных наркотических веществ. Айвен Голдбург был первый, кто увидел схожесть между игроманией и наркотической зависимостью.

В заключении первой главы отмечено, что игра в компьютерные игры являются достаточной молодой сферой деятельности, но в то же время она успела охватить большую часть всего мира и продолжает развиваться во всех направлениях.

Хоть на сегодняшнем этапе трудно доказать способность видеоигр непосредственно влиять на творческие способности и креативность геймеров, но зато можно с определенной долей уверенности сказать, что с помощью видеоигр становится допустимо развивать когнитивные функции человека, участвующие в динамике процессов творческого мышления.

Во второй главе *«Эмпирическое исследование уровня креативности личностей раннего юношеского возраста, играющих и не играющих в компьютерные игры»* представлено эмпирическое исследование, где

рассматривается связь между компьютерной игровой деятельности и креативности. Было проведено анкетирование детей старших классов, полученные результаты были математически обработаны в программах SPSS и JASP, и представлены в данной бакалаврской работе.

Цель исследования: выявление связи между уровнем креативности и компьютерной игровой деятельностью.

Задачи исследования: 1. Провести теоретическое изучение научной литературы по теме «связь креативности и компьютерных игр»; 2. Подобрать методики для исследования положительного влияния компьютерных игр на человека; 3. Проведение эмпирического исследования; 4. Математическая обработка полученных данных; 5. Сделать выводы по исследованию.

Объект: креативность учащихся 10-х и 11-х классов.

Предмет: связь между игрой в компьютерные игры и креативностью.

Гипотеза исследования: существует связь между уровнем креативности и компьютерной игровой деятельностью у личностей раннего юношеского возраста. Дополнительная гипотеза: существуют различия в распределении особенностей, характерных для творческих личностей у играющих и не играющих в компьютерные игры старшеклассников.

Эмпирический базис: в данном исследовании приняло участие 65 респондентов, которые обучаются в средней образовательной школе в 10-11 классах (34 мужского и 31 женского) в возрасте от 16 до 18 лет. Из них 33 респондента относятся к не играющим в компьютерные игры и 32 респондента относятся к играющим в компьютерные игры.

Методики:

1. Авторская анкета.;
2. Методика диагностики личностной креативности (Е. Е. Туник);
3. МЕТОДИКА «Определение типа мышления и уровня креативности» (Основывается на теоретических положениях Джерома Брунера).

В результате проведенного статистического анализа различий мы выяснили, что дополнительная гипотеза также подтверждена в рамках нашего исследования. По результатам проведенного нами эмпирического исследования в рамках изучаемой нами проблемы были сделаны следующие выводы:

Были выявлены и положительные, и отрицательные связи между шкалами Авторской анкеты (о комп. игровой деятельности) и методикой «Диагностика личностной креативности Е.Е.Туник). С помощью корреляционного критерия Спирмена были обнаружены положительные связи между:

- Компьютерной игровой деятельностью и общим баллом креативности (0,475);
- Компьютерной игровой деятельностью и любознательностью (0,369);
- Компьютерной игровой деятельностью и воображением (0,329);
- Компьютерной игровой деятельностью и сложностью (0,450);
- Компьютерной игровой деятельностью и склонностью к риску (0,430).

Далее был проведен корреляционный анализ между шкалами Авторской анкеты (о комп. игровой деятельности) и методикой «Опросник определения типа мышления и уровня креативности» Дж. Брунера». Обнаружены положительные связи между: компьютерной игровой деятельностью и креативностью (0,441).

Также был проведен статистический анализ различий Манна Уитни, в ходе которого были выявлены различия в распределении таких шкал как «Любознательность», «Сложность», «Склонность к риску», «Воображение» и «Уровень креативности» среди играющих и не играющих старшеклассников.

Таким образом, наша гипотеза о существовании связи между уровнем креативности и компьютерной игровой деятельностью у школьников 10-11 класса, и дополнительная гипотеза о существовании различия в распределении особенностей, характерных для творческих личностей у играющих и не играющих в компьютерные игры старшеклассников были подтверждены в рамках нашего исследования.

Заключение. Прделанный в представляемой работе теоретический анализ отечественных и зарубежных исследований, а также собственное эмпирическое исследование среди подростков - школьников не позволяет сделать конкретных выводов, что игровая деятельность каким-либо способом влияет (определяет) на творческую деятельность и креативность игроков. Однако, позволяет уверенно сказать о наличии положительной корреляции между игрой в компьютерные игры и креативностью. Данная связь устойчива, т.к. наличествует у игроков разных возрастов. Полученные данные позволяют утверждать, что мнение, согласно которому видеоигры негативно сказываются на творческие и интеллектуальные способности людей, является ложным.

Многочисленные исследования как за рубежом, так и отечественные подтверждают факт позитивного влияния видеоигр на развитие когнитивных функций, косвенно связанных с творческими способностями геймеров, но не имеющих связи с моральными нравственными ценностями личности. Другими словами, креативность и творческие способности могут проявляться при совершении личностью как социально одобряемых, так и опасных для окружающих действий. Возникновение негативной креативности провоцирующую роль играют агрессивность, аддикция, низкий уровень эмпатии и эмоционального интеллекта, социальное окружение.

В ходе выполнения данной выпускной квалификационной работы все поставленные задачи были выполнены. Цель выпускной квалификационной работы достигнута.