

Секция «Информационные технологии (виртуальная реальность и айтирекинг) в психологическом исследовании, образовании и психологической практике»

## Компьютерная игровая среда как пространство для изучения продуктивного мышления

Научный руководитель – Поддьяков Александр Николаевич

*Грудинин Всеволод Александрович*

*Аспирант*

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Факультет социальных наук, Москва, Россия

*E-mail: seva.grudinin@gmail.com*

Отношение к компьютерным играм в современном обществе характеризуется наличием двух противоположных позиций: положительное отношение - геймификация, улучшение работы познавательных процессов (Nouchi, 2013), развитие креативности (Gackenbach, 2012) и отрицательное отношение - игровая зависимость, агрессивность (Olson, 2008). Существует множество исследований на тему краткосрочного улучшения функционирования психических функций (зрительный поиск, когнитивный контроль, отслеживание движущихся объектов, выполнение двух визуальных задач и переключение между ними, креативность), но при этом не устраняется конкурирующая гипотеза о том, что люди с лучшим развитием некоторых психических функций могут быть склонны к увлечению компьютерными играми (Gackenbach, 2012). Помимо этого, активно рассматривается вопрос о компьютерной зависимости, критерии которой выделяются ВОЗ и АПА, а также повышении агрессивности у людей, увлекающихся компьютерными играми с демонстрацией насилия (Петров, 2019). Конкурирующая гипотеза о том, что более агрессивные люди склонны к выбору игр с демонстрацией насилия аналогично не исключается. В данном случае явным образом проявляет себя принцип «истина где-то посередине», где всё зависит от множества факторов.

В рамках современных исследований компьютерных игр выделяется 5 показателей для анализа влияния на человека (Gentile, 2011): 1. время в игре; 2. содержание игры (военные действия или гонки); 3. контекст игры (насилие как цель или необязательная возможность); 4. структура повествования (визуальное оформление событий); 5. игровая механика (средство игры: компьютер, консоль, шлем виртуальной реальности). Важным показателем выступает то, с какой целью человек начинает погружаться в игровое пространство: ради погружения в игровой процесс; получения интересной игровой истории; для коммуникации с друзьями и совместного времяпрепровождения; занять свободное время во время ожидания какого-то события и т.д. Данные цели могут как пересекаться друг с другом, так какая-то одна может доминировать (Reid, 2012).

Несмотря на неоднозначное отношение к этой области, представляется возможным изучение не только влияния игр на человека, но и игры, как некое пространство для создания и решения различного рода задач. Существует множество компьютерных игр, которые условно делятся на следующие жанры: «шутеры», «платформеры», «гонки» и среди них присутствуют такие, в которых игроку представляется возможность выступить в роли создателя игровых пространств. Разумеется, в данном случае сразу же встает вопрос валидность такого рода исследований и возможности переноса данных, полученных в рамках игровой среды на то, как человек ведет себя в повседневной жизни. Но стоит заметить, что изучение функционирования познавательных процессов в рамках различного рода игр не является чем-то необычным в психологии. Например, множество исследований в рамках смысловой теории мышления на материале шахматной игры (Васюкова, 2013).

В качестве варианта подобного исследования будет изучение того, как человек с набором определенных познавательных и личностных характеристик создает ту или иную задачу в зависимости от поставленной перед ним цели. Компьютерные игры работают по определенным правилам, которые могут быть соотносимыми с физическими законами реального мира или нарушающими их, но самое главное, что правила в компьютерной игре являются постоянными. Подобное постоянство может выступать и в качестве ограничения при переносе из компьютерной игровой среды в среду реальную, но в данном случае они выступают возможностью для исключения некоторых несущественных характеристик среды с возможностью управлять существенными. Погружение в компьютерную игровую среду отчасти напоминает строгий лабораторный эксперимент, в котором экспериментатор контролирует необходимые переменные. При этом не нарушается экологическая валидность исследования, так как участник эксперимента взаимодействует с компьютерной игровой средой ровно таким же образом, как и в повседневной жизни.

Изучение особенностей функционирования познавательных процессов и личностных особенностей также отчасти снимает ограничение этичности проведения тех или иных исследований. Появляется возможность изучить особенности процесса и результата создания лично значимой задачи человеком, у которого ярко выражены негативные личностные черты. Точно сказать нельзя, будет ли целью создания подобной задачи нечто просоциальное или асоциальное, но возможность того, что нечто асоциальное будет направлено на реального человека исключается.

Таким образом, в рамках компьютерной игровой среды открывается широкий простор для изучения тех или иных особенностей познавательных процессов, особенностей принятия решений и личностных качеств. Важной особенностью подобных экспериментальных планов выступает относительная экологическая валидность, отсутствие больших финансовых затрат и потребности в сложном оборудовании.

### Источники и литература

- 1) 1. Васюкова Е.Е., Митина О.В. Принцип деятельностной специфичности кодирования в эпизодической памяти (на материале запоминания шахматистами дебютных последовательностей) / Вестник Московского университета. Серия 14: Психология. 2013. № 2. С. 57-75.
- 2) 2. Петров А.А., Черняк Н.Б. Валидизация русскоязычной версии опросника Internet Gaming Disorder – 20 Test. Сибирский вестник психиатрии и наркологии. 2019; 1 (102): 71–78.
- 3) 3. Gackenbach, J. I., & Dopko, R. (2012). The relationship between video game play, dream bizarreness, and creativity. *International Journal of Dream Research*, 5(1), 23–36.
- 4) 4. Gentile, D.A. (2011), The Multiple Dimensions of Video Game Effects. *Child Development Perspectives*, 5: 75-81.
- 5) 5. Nouchi R, Taki Y, Takeuchi H, Hashizume H, Nozawa T, Kambara T, et al. (2013) Brain Training Game Boosts Executive Functions, Working Memory and Processing Speed in the Young Adults: A Randomized Controlled Trial. *PLoS ONE* 8(2).
- 6) 6. Olson, C. K., Kutner, L. A., & Warner, D. E. (2008). The Role of Violent Video Game Content in Adolescent Development: Boys' Perspectives. *Journal of Adolescent Research*, 23(1), 55–75.
- 7) 7. Reid, G. (2012). Motivation in video games: a literature review. *The Computer Games Journal*, 1(2), 70–81.