

Влияние времени проведенного в онлайн-шутерах на скорость сенсомоторной реакции.

Ким Алексей Максимович

Студент (бакалавр)

Филиал Московского государственного университета имени М.В.Ломоносова в
г.Ташкенте, Ташкент, Узбекистан

E-mail: kimsangvon@yandex.com

Компьютерные игры на сегодняшний день сыскали огромную популярность как у детей и подростков, так и у людей юношеского возраста. В связи с ростом популярности данной сферы, увеличивается и интерес исследователей к изучению влияния таких игр на психику человека.

Онлайн шутеры - соревновательный жанр компьютерных игр, основной задачей которого является быть быстрее, чем соперник: быстрее заметить, быстрее среагировать, быстрее навести прицел и быстрее произвести выстрел. В данном жанре, почти все сводится к сенсорным и моторным способностям. Зачастую время, которое игрокам приходится быть сконцентрированными на игре и задействовать весь потенциал сенсомоторных способностей превышает 40 минут и может доходить до 2 часов. Исходя из этого, был поставлен вопрос о влиянии онлайн-шутеров на скорость сенсомоторной реакции.

Начнем с определения понятия, сенсомоторная деятельность - (от лат. *sensus* - чувство, ощущение и *motor* - двигатель) - типичная и многообразная форма целенаправленной активности человека, предполагающая взаимодействие сенсорных и двигательных компонентов психической деятельности. На анализаторы поступает раздражение со стимулов далее эта информация передается в головной мозг и активизирует двигательные отделы мозга, которые отвечают за контроль и корректировку движений. [1]

Сенсорные реакции характеризуются главным образом таким психофизиологическим показателем, как «время реакции». Время реакции (ВР) - интервал времени между появлением сигнала и ответной реакцией. Посредством фиксации ВР испытуемых мы и будем определять влияние онлайн шутеров на скорость сенсомоторной реакции. [2]

Сенсомоторная реакция - динамический характеристика личности. Род занятий человека оказывает значительное влияние на ВР человека. Активная и динамичная деятельность оказывает положительное влияние на показатели ВР, в то время как, монотонная и пассивная деятельность сказывается негативно на сенсомоторных качествах. [3]

Целью нашего исследования было выявление влияние времени затраченного на онлайн шутеры на скорость сенсомоторной реакции человека.

Предметом исследования являлось влияние времени проведенного в онлайн-шутерах на скорость сенсомоторной реакции.

Гипотезы:

1. Количество общего времени, затраченного на игру в онлайн шутеры, коррелирует со скоростью сенсомоторной реакции.

2. Скорость сенсомоторной реакции у людей, играющих в онлайн шутеры более двух часов в день, отличается от людей, не играющих в онлайн шутеры.

В нашем исследовании приняли участие 80 человек проживающих на территории стран СНГ. Средний возраст выборки 21 год, минимальный возраст респондента 17 лет, максимальный - 26. В данном исследовании приняло участие 72 парней и 8 девушек. Вся выборка была разделена на две группы: играющие в онлайн-шутеры - экспериментальная группа и не играющие в онлайн-шутеры - контрольная группа, количество респондентов в каждой

группе составляло 40 человек. Экспериментальная группа включала в себя испытуемых, играющих в онлайн-шутеры и уделяющих игре не менее 2 часов в день в течении двух последних недель.

Каждому участнику требовалось пройти тест на скорость сенсомоторной реакции. Тест был представлен в виде компьютерной программы, где на однотонном фоне неожиданно предьявлялся круг, увидев который испытуемому нужно было нажать на кнопку. Время с момента предьявления круга до нажатия на кнопку испытуемым фиксировалось автоматически. Такие процедур для каждого участника было десять. Далее считалось среднее значение и сравнивалось среди играющих в онлайн-шутеры и нет. Мы также собирали данные у игроков об общем времени, проведенном за игрой в онлайн-шутеры.

По итогам исследования было выявлено, что средняя скорость реакции людей, не играющих в игры, приравнивается к 362 мс, а у играющих она равна 292 мс., что на 24% быстрее. Исходя из этого, можно сказать, что влияние онлайн-шутеров на скорость сенсомоторной реакции определенно присутствует. Также был проведен корреляционный анализ общего времени проведенного за онлайн-шутерами и реакцией у игроков. Результаты анализа говорят о наличии зависимости этих двух показателей. Так, наилучший показатель по ВР в группе игроков был у участников общее время которых превышало 2500 часов в игре. Их средний показатель равен 256 мс, в то время как у всей группы он равен 292 мс.

По итогам проведенного исследования можно отметить следующее: онлайн-шутеры оказывают влияние на скорость сенсомоторной реакции и могут помочь развить и уменьшить время реакции на зрительный стимул; общее количество времени, проведенное в игре, коррелирует с показателями скорости сенсомоторной реакции.

Источники и литература

- 1) Бойко Е. И. Время реакции человека. Москва, 1964. 440 с.
- 2) Ильин Е. П. Психомоторная организация человека. СПб.: Питер, 2003. 384 с.
- 3) Шутова С. В., Муравьева И. В. Сенсомоторные реакции как характеристика функционального состояния ЦНС // Вестник российских университетов. Математика. 2013. №5-3.

Иллюстрации

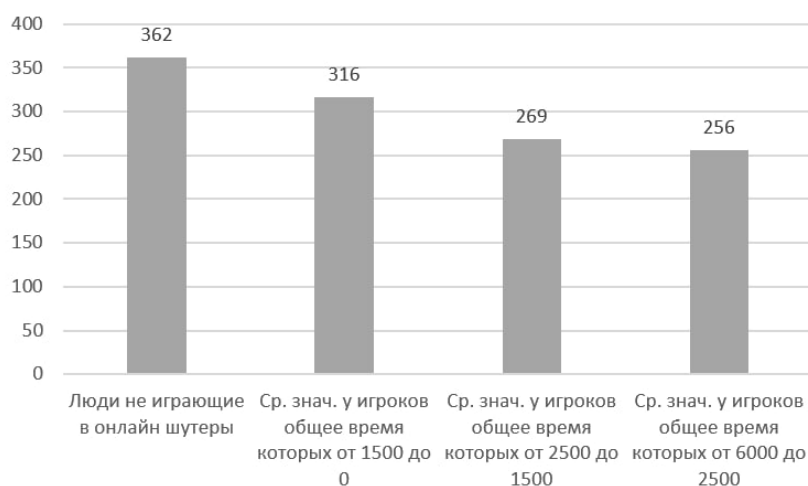


Рис. : Гистограмма средних значений.