

Субъективные представления о пользе компьютерных игр

Научный руководитель – Трубицына Людмила Валентиновна

Ильичев Никита Романович

Студент (бакалавр)

Академия социального управления, Москва, Россия

E-mail: ilichovnikita@gmail.com

Компьютерные игры давно стали одной из наиболее популярных форм досуга у людей разного возраста. По статистике в них играет от 30 до 70 процентов людей в мире. Наибольшую аудиторию игр составляют молодые люди и подростки, тем не менее в играх присутствует аудитория как более старшего возраста, так и более младшего.

Изучению подвергаются как положительные, так и негативные стороны игр, а также множество других аспектов в работах современных отечественных и зарубежных ученых [1]. Тем не менее современные исследования часто используют уже стандартизированные методики, которые по мнению исследователей должны показывать объективные показатели влияния компьютерных игр на людей, что несомненно верно, но в таком случае обычно упускается субъективный компонент. Именно на изучение данного субъективного элемента восприятия положительной роли компьютерных игр у самих пользователей и направлено данное исследование. Его целью является выявление особенности субъективного восприятия позитивной роли компьютерных игр у их пользователей. Исследование покажет, как сами люди воспринимают игры и их пользу для себя.

В состав участников вошли случайно откликнувшиеся люди из России, в возрасте от 20 до 60 лет, являющиеся пользователями компьютерных игр. На момент написания 12 человек, но их число в дальнейшем будет продолжать расти для продолжения данного исследования. Набор был произведен в интернете.

В качестве метода исследования субъективного компонента было выбрано качественное слабоструктурированное интервью, включавшее в себя свободный диалог с людьми на тему влияния компьютерных игр на их жизнь [2]. Среднее время интервью составило - 25 минут, варьируясь от 10 до 45 минут в зависимости от пользователя.

Диалоги проводились как онлайн, посредством записи с помощью современных средств связи, так и в жизни с применением диктофона. Затем результаты переводились в печатный вид и изучались на предмет соответствия теме. В каждом диалоге выделялось главное имеющее непосредственное к теме отношение.

Качественный феноменологический анализ интервью показал, что среди положительных сторон игр в субъективном понимании игроков выделяется очень много пунктов, в то время как отрицательные почти отсутствуют. Это действительно важный аспект, потому что в объективных исследованиях часто играм дается неутешительная оценка с гораздо большим количеством негативных факторов. Именно подобного рода данные помогают понять, что сами игроки в компьютерные игры считают данное явление в большей степени положительным и поэтому привлекательным для себя, что и делает игры безусловно популярными все больше и больше с каждым годом. Стоит отметить также, что каждый из игроков выделяет для себя что-то наиболее важное и второстепенно-важное.

Итак, исходя из качественного анализа интервью далее будут представлены следующие положительные аспекты игр, выделяемые игроками, исходя из тех функций, которые они выполняют:

1) функция отдыха/расслабления во время игры, она помогает отдыхать от событий в реальной жизни, эмоционально отвлекаться, разгружаться и не заикливаться на своих проблемах, благодаря поглощенности разума проблемами игры и игровым процессом;

2) функция изменения и поднятия настроения под влиянием игры, она тесно связана с предыдущей, помогает человеку восполнить нехватку положительных эмоций в жизни, изменить его плохое настроение после тяжелого рабочего или учебного дня, после неудачи или какой-либо ошибки;

3) функция общения в игре, она помогает познакомиться с новыми людьми, не скучать, обсудить саму игру, пошутить друг над другом, а также наладить общение(контакт) между поколениями(людьми разного возраста), кроме того именно данный аспект помогает найти людей тем, кто трудно знакомится и испытывает с этим проблемы в реальной жизни;

4) функция получения нового опыта, она помогает в кратчайшие сроки узнать и попробовать что-то новое - выучить язык, разобраться в истории или углубиться в какое-то узкое направление, попробовать себя в определенном виртуальном занятии недоступном или очень ответственном в жизни, будь то сборка автомобилей, полеты на самолете, вылазки в космос или управление виртуальной компанией, важным в этом случае является возможность в игре исправить допущенную ошибку в любой момент времени, игра прощает ошибки;

5) функция убийства времени, она используется для того чтобы скоротать время за ожиданием чего-либо в процессе игры или когда человеку действительно нечем заняться, что существенно облегчает любое ожидание;

6) функция выплеска накопившихся негативных эмоций, она помогает посредством сублимации выплеснуть весь свой негатив в виртуальную среду, хотя часто это делается не очень правильно - в онлайн на других людей, что несомненно помогает самому человеку избавиться от негатива, но заражает этим негативом других людей и в итоге возвращается назад в виде такой же агрессии.

Существует также множество других позитивных ролей игры, получивших не такое частое упоминание, но заслуживающих своего внимания и упоминания - это и медитативная функция, и функция развития мышления, воображения, и функция замещения негативных зависимостей, и функция освоения новых ролей, видов и опыта поведения, также сюда относится индивидуальный рост и прогресс человека по ходу игры, кроме того для кого-то игры это функциональный способ хорошего заработка, что также отмечается, а для кого-то способ еще больше сблизиться с семьей в процессе игры.

Таким образом у компьютерных игр по мнению самих игроков существует огромное множество положительных черт, свойств и функций, которые и заставляют пользователей возвращаться к своему увлечению снова и снова и с каждым годом привлекают все больше людей.

Имеющиеся сейчас данные и последующие дополнения, в виде еще большего количества интервью, использованы нами для разработки целостного опросника оценки субъективной позитивной роли компьютерных игр, что поможет ученым, психологам и другим заинтересованным более точно определять наиболее важные и привлекательные черты игр для тех или иных групп пользователей или отдельных людей. На данный момент времени, разработана первая версия опросника «Плюсы компьютерных игр» и проводится его апробация.

Источники и литература

- 1) Войскунский, А. Е. Психология и Интернет. - М.: Акрополь, 2010б. - 439 с.

- 2) Трубицына Л.В. Слабоструктурированное интервью как метод качественного исследования в психологии // Теоретическая и экспериментальная психология. 2019. Том 12. № 3. С.72-84.