

УДК 159.9

## ПОДРОСТКИ И КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Я. В. МЯДЕЛЬ

(Представлено: С. В. ОСТАПЧУК)

В данной статье рассматривается вопрос, связанный с особенностями взаимодействия подростков с компьютерными играми: описывается классификация игр по степени популярности, эмоциональное состояние во время игры, отношение родителей подростков к компьютерным играм и прочее.

Компьютерные игры обладают особой спецификой в отличие от традиционной игры. В результате чего можно сказать, что компьютерные игры являются феноменом современной культуры. Компьютерные игры в наше время плотно влились в жизнь современного человека, и наравне с тем же кинематографом, книгами и картинами, они формируют и фиксируют этическую, моральную сторону человечества, а также наши представления о прошлом, настоящем и будущем. Это особая часть культуры, у которой есть как масса положительных аспектов, так и некоторое количество негативных, влияющих на личность.

Обращение психологов к исследованию компьютерных игр обусловлено сложным характером социокультурной среды и изменением ее воздействия на социально-психологические особенности каждого человека. Психологические феномены компьютеризации приобретают уникальные черты, привлекающие внимание представителей разных направлений современной психологии: А. Е. Войскунского [2, 3, 4], М.А. Иванова [5], И. В. Бурлакова [1] и другие.

Целью нашего исследования стал сбор информации об особенностях взаимодействия подростков с компьютерными играми. Нашу выборку составляют 102 учащихся подросткового возраста средней образовательной школы №12 г. Новополюцка и гимназии № 2 г. Новополюцка, а также 20 родителей подростков.

В ходе исследования были выявлены следующие характеристики выборки:

1. *Половая принадлежность подростков.* Среди участников нашего исследования 57% респондентов это мальчики, а остальные 43% — девочки.

2. *Количество подростков, играющих в компьютерные игры.* Данная характеристика позволяет узнать, сколько подростков, принявших участие в исследовании, играют/не играют в компьютерные игры. 94% респондентов — это подростки, играющие в компьютерные игры, 6% — подростки, не играющие в компьютерные игры.

3. *Предпочитаемый жанр компьютерных игр.*

Результаты представлены на рисунке 1.

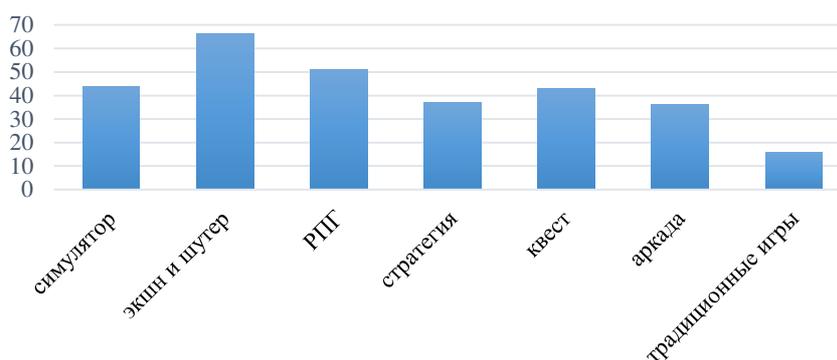
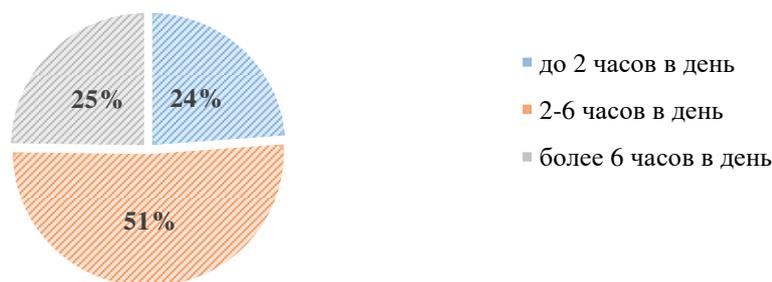


Рисунок 1. – Предпочитаемый жанр компьютерных игр у подростков

На рисунке 1 мы видим, что из 102 опрошенных подростков 51 предпочитают РПГ (компьютерная ролевая игра), 63 выбрали экшен и шутер, 37 — стратегия, 43 — квест, 36 — аркада, 44 — симулятор, 16 — традиционные игры.

4. *Среднее время, которое подростки проводят за компьютерными играми ежедневно.* Результаты представлены на рисунке 2.



**Рисунок 2. – Среднее время, которое подростки проводят за компьютерными играми ежедневно**

На рисунке 2 мы видим, что 51% подростков проводят за компьютерными играми в среднем от 2 до 6 часов в день, 24% проводят за компьютерными играми до 2 часов в день, и 25% проводят за компьютерными играми более 6 часов в день.

#### *5. Виды игр, которые привлекают подростков.*

Данная характеристика позволяет узнать, какие игры подростки считают наиболее привлекательными.

Обобщив полученные нами ответы, можно сделать вывод о том, что к таким характеристикам подростки чаще всего относят следующие критерии:

- «Яркие»;
- «Развивающие/ логические/ интеллектуальные»;
- «Сетевые»;
- «Красивая графика»;
- «Интересный сюжет»;
- «Кооперативные».

#### *5. Эмоциональное состояние как следствие победы и проигрыша.*

Данная характеристика позволяет узнать, какое эмоциональное состояние преобладает у подростков во время игры и по окончании ее в соответствии с результатом.

Респонденты отвечали на вопрос «Случается ли такое, что во время игры вы становитесь сердиты, напряжены, тревожны или злы?» и описывали какие эмоции они испытывают после победы/ проигрыша.

Мы обнаружили, что у 51% подростков иногда случается отрицательное эмоциональное состояние в процессе игры, и у 49% опрошенных подобного не случается.

Кроме того, обобщив полученные нами ответы о эмоциях после победы/ проигрыша, можно сделать вывод о том, что чаще всего победа вызывает у игроков подростков радость, удовлетворение и гордость, а проигрыш вызывает грусть и злость.

#### *6. Отношение родителей подростков к компьютерным играм.*

Данные позволяют узнать, как родители относятся к компьютерным играм и как это отражается по отношению к их детям-подросткам. В нашем исследовании приняло участие 20 родителей подростков в возрасте от 39 до 57 лет.

Таким образом, результаты опроса указывают на то, что:

5% родителей ответило, что их дети не играют в компьютерные,

25% родителей не находят ничего пугающего в компьютерных играх,

5% родителей относятся к компьютерным играм нейтрально,

10%—положительно,

35%—отрицательно,

20%—находят и положительное, и отрицательное в компьютерных играх,

30% респондентов отметили, что относятся не плохо к компьютерным играм, но насторожено, ссылаясь на то, что все же необходимо контролировать время, проводимое детьми за играми.

Следует отметить, что родители, которые находят положительное в играх, относят позитивное влияние компьютерных игр на человека только по отношению к развивающим, логическим играм.

Исходя из ответов родителей на вопрос «Что Вас пугает в компьютерных играх?» следует, что отрицательное отношение к компьютерным играм является итогом мнения о том, что компьютерные игры (в особенности некоторые жанры):

- «Жестокие»,
- «Агрессивные»,
- «С элементами насилия»,
- «Вызывают зависимость»,
- «Вызывают азарт»,
- «Вызывают повышенную эмоциональность»,
- «Вызывают злость/агрессивность»,
- «Оказывают влияние на психику»,
- «Наносят вред нервной системе и зрению»,
- «Забирают время»,
- «Заменяют общение с реальными людьми»,
- «Способствуют отстранению от реальности».

Многие родители отметили, что в компьютерные игры необходимо играть дозированно, с ограничениями по времени, в пределах разумного.

Нами так же был задан вопрос подросткам, играющим в компьютерные игры, о том просят ли их родители играть меньше.

Анализируя полученные данные, мы обнаружили, что 55% респондентов не сталкивались с тем, чтобы родители просили их меньше играть в компьютерные игры, а у остальных 45% подростков случается, что их просят о подобном. Следовательно, отношение родителей подростков к компьютерным играм и мнение о них находят свое отражение и в просьбах о том, чтобы дети проводили меньше времени за играми, так как практически половина опрошенных нами подростков сталкивается с подобным.

*Большинство родителей недооценивают компьютерные игры, пытаются с ними бороться, ограничивают время за компьютером. Аналитическая компания Savanta провела глобальный опрос по отношению геймеров и их родителей. Оказалось, что немного более четверти опрошенных скрывают от родителей, сколько времени они проводят за играми, практически половина признались, что они бы чувствовали себя гораздо лучше, если бы они могли говорить со своими родителями об играх [6].*

Нам представляется важным наладить диалог подростков и родителей, чтобы вместе противостоять опасностям, которые могут встречаться в виртуальном мире.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Бурлаков, И.В. Психология компьютерных игр // cyberpsy [Электронный ресурс]—2017. –Режим доступа: [https://cyberpsy.ru/articles/psychology\\_computer\\_games/](https://cyberpsy.ru/articles/psychology_computer_games/)– Дата доступа: 17.04.2023
2. Влияние игр на развитие личности // Канобу [Электронный ресурс]. – 2014, –Режим доступа: <https://kanobu.ru/pub/412026/>– Дата доступа: 06.12.2022
3. Войскунский, А.Е. Исследования в области психологии компьютеризации: история и актуальное состояние // cyberpsy [Электронный ресурс]. –2022. –Режим доступа: <https://cyberpsy.ru/articles/issledovaniya-psihologii-kompyuterizacii/>– Дата доступа: 17.04.2023
4. Войскунский, А.Е. Представление о виртуальных реальностях в современном гуманитарном знании/ А.Е. Войскунский [Электронный ресурс]. – 2005. –Режим доступа: [https://portalus.ru/modules/psychology/rus\\_readme.php?subaction=showfull&id=1106583742&archive=1129709116&start\\_from=&ucat=&](https://portalus.ru/modules/psychology/rus_readme.php?subaction=showfull&id=1106583742&archive=1129709116&start_from=&ucat=&) – Дата доступа: 21.01.2023
5. Иванов, М. А. Влияние ролевых компьютерных игр на формирование психологической зависимости человека от компьютера / М. А. Иванов // Психол. журнал. - 2003. – Т. 24. – № 2. – С. 10-14.
6. Мама-геймер— гармония в семье [Электронный ресурс]. —Режим доступа: [Видеоигры: мифы и реальность глазами родителей | Блог Касперского \(kaspersky.ru\)](#) Дата обращения: 13.09.2023