

Познавательный контроль и диапазон эквивалентности у игроков в компьютерные игры

Богачева Наталья Вадимовна

Аспирант

*Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Факультет психологии, Москва, Россия
E-mail: fil_fluffy@mail.ru*

В настоящее время компьютерные игры (КИ) являются одним из популярных способов проведения домашнего досуга для детей, подростков и взрослых, при этом время, проводимое увлеченными игроками (геймерами) в виртуальном пространстве может достигать десятков часов в неделю [1]. Это объясняет интерес психологов и их обеспокоенность возможным влиянием КИ на различные когнитивные функции и личность геймеров [5]. Исследования показывают, что опыт КИ связан не только с проблемами агрессии и зависимого поведения геймеров, но и с преобразованием как низших, так и высших процессов переработки информации [4]. К последним наряду с функциями контроля и внимания относят также когнитивно-стилевую специфику геймеров, которая остается сравнительно мало изученной.

Испытуемые: Выборку составили 109 человек от 18 до 35 лет, средний возраст для всех групп - 25 лет.

В группу геймеров вошли 66 участников, 36 мужчин и 30 женщин. Внутри группы были выделены подгруппы по интенсивности игры (более или менее 12 ч/неделю) и по предпочитаемым типам игр (онлайн игры, офлайн игры, оба жанра). 41 человек играют в КИ более 12 ч/неделю, остальные – менее 12 ч/неделю. 38 человек предпочитают онлайн игры, 23 - офлайн игры, остальные играют в КИ обоих жанров.

В контрольную группу вошли 43 человека, не имевших опыта КИ вообще, либо не увлекавшихся КИ и не игравших в них в течение последних 3х лет. Среди них: 33 женщины и 10 мужчин.

Гендерная специфика при решении когнитивно-стилевых тестов выявлена не была.

Методы: Для измерения когнитивного стиля гибкий/ригидный познавательный контроль использовалась методика словесно-цветовой интерференции Дж.Струпа. Показатели: *гибкость контроля*; «*вербальность*» (предложен Д.Броверманом как отношение времени выполнения карт №2 и №1; позволяет определить преобладание словесного или сенсорно-перцептивного способов переработки информации [2]).

Для выявления узкого/широкого диапазона эквивалентности: методика «Свободная сортировка объектов» Р.Гарднера в модификации В.Колги (сортировка 35 слов из категории «время»). Показатель: *количество групп* после сортировки объектов. Большое количество групп указывает на узкий диапазон эквивалентности, малое количество групп – на широкий диапазон эквивалентности [2].

Группы сравнивались с помощью t-критерия Стьюдента для двух независимых выборок в SPSS 17.0.

Результаты и обсуждение.

1) *Тест Струпа*: показатель *гибкости/ригидности познавательного контроля* для всех выделенных групп значимо не различается. *Коэффициент вербальности* у группы

геймеров оказался ниже ($p=0,15$, значимо на уровне тенденции), чем у группы людей, не играющих в КИ. Также, группа увлечённых геймеров (более 12 ч/неделю) имеют более низкий показатель вербальности по сравнению с не игроками ($p=0,1$, значимо на уровне тенденций); при сравнении игроков в онлайн и офлайн игры, онлайн игроки также показали несколько более низкий коэффициент вербальности ($p=0,07$).

Согласно интерпретации Д.Бровермана (по [2]), низкий уровень вербальности указывает на преобладание сенсорно-перцептивного способа переработки информации, в то время как высокий - на преобладание словесной переработки информации. М.А.Холодная [2] отмечает, что низкий коэффициент вербальности свидетельствует также о лучшей интеграции этих двух информационных систем. Таким образом, геймеры в целом, увлеченные игроки и онлайн игроки как подгруппа геймеров лучше справляются с тестом Струпа, т.к. больше используют сенсорно-перцептивный способ переработки информации. Вероятным объяснением для этого может служить сенсорно-перцептивный характер графической информации, в КИ: яркие цвета, обилие различных объектов, сравнительно небольшие объемы письменного текста. При этом именно онлайн КИ требуют от пользователей наибольшей скорости реакции и эффективности выполнения действий в виртуальной среде, что также может способствовать развитию сенсорно-перцептивной переработки информации. Это также соответствует данным, согласно которым экшн игры и шутеры (наиболее популярные типы онлайн игр) более эффективно развивают когнитивные характеристики по сравнению со спокойными логическими играми без участия других игроков [3].

2) *Свободная сортировка объектов*: методика показала, что игроки в онлайн КИ составляют меньше словесных групп, нежели игроки в офлайн игры ($p=0,01$), при этом геймеры, играющие в КИ более 12 ч/неделю составляют меньше групп, чем менее увлеченные игроки ($p=0,09$). Таким образом, игроки в онлайн игры и игроки, регулярно проводящие за игрой в КИ значительное время менее аналитичны и менее чувствительны к различиям при работе с вербальным материалом [2]. Кроме того, среди геймеров чаще встречаются своеобразные способы группировки объектов (по личному предпочтению: «слова, которые я часто употребляю»; по малозначимым критериям: «слова, начинающиеся с буквы «с»»; оригинальные и претендующие на юмор: «сроки, в которые работа никогда не бывает выполнена») что может сигнализировать как о специфике мышления геймеров, так и об определенных трудностях при выделении существенных признаков объектов. Это также может свидетельствовать о худшей работе словесно-логической системы переработки информации по сравнению с сенсорно-перцептивной.

Таким образом, геймеры демонстрируют определенную когнитивно-стилевую специфику при работе с словесно-логическими тестами, при этом степень выраженности этой специфики зависит от предпочитаемого типа игр (онлайн или оффлайн) и времени, регулярно проводимого в игре. В то время как задания, использующие сенсорно-перцептивную подсистему переработки информации выполняются геймерами более эффективно, задания на словесно-логическую работу могут вызывать затруднения у наиболее увлеченных онлайн играми игроков, что может являться следствием привычки работать с определенными типами информации в игре.

Литература

1. Войскунский А.Е. Психология и Интернет. М.: Акрополь, 2010.

2. Холодная М.А. Когнитивные стили: о природе индивидуального ума. М.: ПЭР СЭ, 2002
3. Barlett C.P., Vowels C.L., Shanteau J., Crow J., Miller T. 2009. The effect of violent and non-violent computer games on cognitive performance. *Computers in Human Behavior* 25(1), 96-102.
4. Clark K., Fleck M.S., Mitroff S.R. Enhanced change detection performance reveals improved strategy use in avid action video game players // *Acta Psychologica*. 2011. V.136. P.67-72.
5. Greenfield P.M.. Technology and informal education: what is taught, what is learned. // *Science*. 2009. V.323. P.69-71

Слова благодарности

*Выполнено при поддержке РФФИ, проект 12-06-00281