

Исследование влияния видеоигр на избирательность внимания человека

А.А. Королева

Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия

Обоснование. Сегодня трудно представить нашу жизнь без игр, которые стали неотъемлемой частью нашего повседневного бытия и доступны практически везде, от домашних консолей и компьютеров до мобильных устройств. И из-за их повсеместного распространения они начали рассматриваться с точки зрения тех возможностей, которые они могут предоставить для науки [1]. У людей все чаще возникает закономерный вопрос: действительно ли видеоигры могут приносить пользу, развивать когнитивные функции, или все же существует и обратная сторона, связанная с их возможным негативным влиянием? В психике человека существуют процессы, которые связывают все остальные компоненты, обеспечивая их взаимодействие как целостной системы восприятия реальности. Эти процессы получили название сквозных. А внимание является сквозным процессом, который направляет и концентрирует ресурсы человека на определенной информации или задаче [2]. Именно поэтому важно провести глубокий анализ механизмов воздействия компьютерных игр на него и проанализировать, насколько отличается эффективность внимания у людей, которые играют в игры, и у тех, которые не играют.

Цель — сравнить влияние видеоигр на внимание группы людей, играющих в игры, и группы людей, не играющих в игры.

Методы. Для отбора испытуемых в разные группы использовался хронометраж игрового времени. Для измерения избирательности внимания использовался тест «Поиск отличий», где респондентам нужно было за 20 секунд найти отличия между картинками (рис. 1). А после они записывали количество различий. Этот показатель и стал основой для сравнения между двумя группами. Для математической обработки данных был использован U -критерий Манна–Уитни.

Результаты. Исследование проводилось на базе Самарского университета. В нем приняло участие 69 человек. Это были студенты третьего курса. 28 из них были студентами психологического факультета, и 41 были студентами инженерно-технологического факультета. Средний возраст по выборке — 21 год.

В процессе математической обработки было получено значение $U_{эм} = 534$. При такой выборке $U_{кр} = 438$ (при $p = 0,05$). Значит, что $U_{эм} > U_{кр}$. Следовательно, значимых различий между группами обнаружено не было. А значит, уровень избирательного внимания у геймеров и не геймеров оказался примерно одинаковым.



Рис. 1. Тест «Поиск отличий»

Выводы. Гипотеза о том, что избирательность внимания и опыт в видеоиграх связаны прямой зависимостью (чем больше опыт в видеоиграх, тем лучше избирательность внимания), не подтвердилась. Однако то, что видеоигры негативно влияют на когнитивные процессы человека, данное исследование также не показало. Вполне возможно, что влияние видеоигр проявляется в других аспектах внимания или зависит от жанра, времени и интенсивности игрового опыта, потому что спектр влияния видеоигр огромен [3]. Тема требует дальнейшего изучения с учетом всех нюансов исследования игрового мира.

Ключевые слова: видеоигры; когнитивные способности; внимание; геймеры; студенты.

Список литературы

1. Галкин Д.В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. 2007. № 3. С. 54–72. EDN: PBNHHH
2. Веккер Л.М. Психика и реальность. Единая теория психических процессов. Москва: Смысл, 1998. 685 с.
3. Simons D.J., Boot W.R. Do «brain-training» programs work? // Psychological Science in the Public Interest. 2016. Vol. 17, N 3. P. 103–186.

Сведения об авторе:

Александра Андреевна Королева — студентка, группа 5302-370301D, психологический факультет; Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия. E-mail: corolyova.sasha@gmail.com

Сведения о научном руководителе:

Алла Анатольевна Гудзовская — кандидат психологических наук, доцент кафедры социальной психологии; Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия. E-mail: gudzovskaya.aa@ssau.ru