

мощи многие обучающиеся будут неспособны использовать многообразие не-систематизированной информации [6]. Ограниченность диалога и обратной связи в дистанционных условиях при достаточном многообразии информации и свободном доступе к ней способствует снижению ответственности и мотивации обучающихся, ориентации на формальное выполнение заданий, поисковое чтение и репродуктивное воспроизведение вместо аналитического чтения и рефлексии.

Таким образом, при работе с текстом обучающийся должен иметь возможность получения обратной связи относительно адекватности восприятия и интерпретации авторского текста, что способствует уходу от репродуктивной работы с текстом, а также повышению мотивации к обучению.

Список использованных источников

1. *Sampson, D. G.* Ubiquitous and Mobile Learning in the Digital Age / D. G. Sampson [et al.]. – Springer Science & Business Media, 2013. – 294 p.
2. *Мухелишвили, Н. Л.* Значение текста как внутренний образ / Н. Л. Мухелишвили, Ю. А. Шрейдер // *Вопр. психологии.* – 1997. – № 3. – С. 79–91.
3. *Мясникова, О. В.* Педагогические условия понимания текстов в процессе обучения / О. В. Мясникова, М. Н. Фроловская // *Известия Алтай. гос. ун-та.* – 2014. – № 2. – С. 43–48.
4. *Шюц, А.* Избранное. Мир, светящийся смыслом / А. Шюц. – М.: Рос. полит. энцикл. «РОССПЭН», 2004. – 1056 с.
5. *Mangen, A.* Hypertext fiction reading: haptics and immersion / A. Mangen // *Journal of Research in Reading.* – 2008. – Vol. 21, № 4. – P. 404–419.
6. *Dede, C.* The Evolution of Distance Education: Emerging Technologies and Distributed Learning / C. Dede // *The American Journal of Distance Education.* – 1996. – Vol. 10, № 2. – P. 4–36.

(Дата подачи: 18.02.2016 г.)

Е. С. Шайтор

Республиканский институт высшей школы, Минск

S. E. Shaytor

National institute for Higher Education, Minsk

В. А. Хриптович

Республиканский институт высшей школы, Минск

V. A. Khriptovich

National institute for Higher Education, Minsk

УДК 19.00.07

АКТУАЛЬНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПСИХОЛОГИИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ В ПРОФИОРИЕНТАЦИИ

THE USE OF PSYCHOLOGY OF COMPUTER GAMES IN CAREER GUIDANCE

В статье анализируются исследования, посвященные психологии компьютерной игры, а также возможность применения их результатов при организации профориен-

тационной работы со старшеклассниками. Изучаются основные направления исследований, приводятся причины, почему их результаты не используются в профориентации. На основе проведенного анализа сформулированы направления необходимых исследований, которые позволят раскрыть возможности психологии компьютерных игр в решении задач профориентации.

Ключевые слова: психология компьютерной игры; психологии игровой деятельности; игра.

The article analyses the research devoted to psychology of computer games, the possibility of using the results in the organization of career guidance work with high school pupils. The basic directions of the research are studied and there are some reasons why the results aren't used in career guidance. On base of the analysis, the directions of the research are formulated, which reveal the opportunities in psychology of computer games to discover a solution to problems of career guidance.

Key words: psychology of computer games; psychology of gaming activity; game.

Правильность выбора обучающимися системы общего среднего образования будущей профессиональной деятельности является значимой задачей, стоящей перед образовательной системой. Для помощи старшеклассникам в осуществлении такого выбора создана система профориентационного самоопределения. Вместе с этим существуют ресурсы, не реализуемые в рамках данной системы. Один из таких ресурсов – компьютерная игровая деятельность.

Обращение психологии к исследованию влияния компьютерной среды на личность обусловлено сложным характером современной социокультурной среды и ее воздействием на социально-психологические особенности каждого человека. Среди психологических феноменов компьютеризации особое место занимает психология компьютерной игры.

Возникая на стыке двух исследовательских областей – психологии игровой деятельности и психологии компьютеризации, психология компьютерной игры приобретает уникальные черты, привлекающие внимание представителей разных направлений современной психологии [1]. Причин этому несколько:

1. *Игра как проблема.* Игры воспринимаются как причина развития игровых зависимостей, тем самым относя игру к некоторой подобласти проблем виртуальной зависимости. А ведь игра уже больше, чем просто набор виртуальных объектов. Она отражает значительную часть игровой и мировой культуры. И опыт, полученный в виртуальной среде, нуждается в исследовании.

2. *Игра как развлечение.* Сильная связь понятий «игра» и «развлечение» уменьшают количество подходов для рассмотрения игрового процесса. Игровые переживания требуют собственного исследования.

3. *Игра как средство обучения.* Многие исследователи отмечают наличие факторов, стимулирующих обучающее действие игровых приложений: полифункциональность игры, косвенность влияния, связь воспитания и самовоспитания, личностное переживание игровых событий. Вместе с этим методы построения занятий с включением в них опыта, пережитого в рамках виртуальных игровых моментов, в системе образования практически не используются и требуют собственного изучения.

В настоящий момент существует ряд исследований, рассматривающих различные области данных проблем.

Игра как средство: активной эмоциональной разрядки (Е. Е. Лысенко, О. К. Тихомиров, Ю. В. Фомичева); компенсации речевых нарушений, развития навыков письменной речи, сенсомоторики и оперативной памяти у пожилых людей (Н. Бадинант-Хуберт, Е. Хирч); творческого мышления (Ю. В. Фомичева); овладения новыми знаниями, логическими операциями, способами манипулирования с предметами и символами (О. К. Тихомиров).

Также проводятся исследования негативных последствий, затрагивающих все уровни психической структуры личности подростка (А. Е. Войскунский, Л. И. Шакирова). В исследованиях отмечается их отрицательное влияние на физическое здоровье подростка (Д. Д. Бушман, Дж. Б. Фанк, Л. И. Шакирова), на отношение к школе и успеваемость (А. Г. Шмелёв, С. А. Шапкин), на поведение (О. Н. Арестова, Л. Н. Бабанин, Ю. М. Евстигнеева), на отношение к деньгам (М. С. Иванов) при условии возникновения такой психологической зависимости, как компьютерная зависимость.

Отдельными авторами рассматривается игра как гэмблинг – игровая зависимость (Е. В. Змановская). В качестве основного фактора возникновения компьютерной зависимости подростков рассматриваются психологические особенности пубертатного периода: высокая сензитивность к любым внешним влияниям, перестройка ранее сложившихся психологических структур, изменения в формировании нравственных представлений и социальных установок [2; 3] (А. Ю. Акопов, Я. И. Гишинский, Е. В. Змановская, И. С. Кон, Ц. П. Короленко, А. Е. Личко, Д. И. Фельдштейн, А. А. Аветисова).

В качестве объективных предпосылок для «ухода» подростка в виртуальную реальность (в мир компьютерной игры) рассматривается содержание игры, позволяющее удовлетворять определенные потребности: в творчестве, в исследовательской деятельности, в достижении, в простоте изучения, в «зрелищности», в эффекте «погружения» в реалистичную компьютерную игру [4; 5] (А. Г. Макалатия, П. Мунтян).

Ряд исследований посвящен взаимодействию профориентационных и информационных средств [6]. Внимание уделялось вопросам использования компьютерных технологий в процессе обучения и воспитания школьников (А. Г. Абросимов, Л. М. Баженова, В. И. Боголюбов, Н. В. Василенко, А. В. Вишнякова, Н. И. Загузов, В. А. Красильникова, В. Л. Латышев, И. В. Манторова, М. В. Перова, Е. В. Ширшов). Различным аспектам разработки и функционирования моделей медиаобразования посвящены труды А. В. Андрейчикова, К. Н. Ахметова, А. А. Бакушина, Е. Л. Бондаренко, И. Е. Вострокнутова, А. В. Жожикова, Б. С. Карамурзова, В. Н. Лаврентьева, В. Э. Меламуда, Ю. О. Овакямяна, А. В. Спичкина.

Вышеперечисленные работы в области реализации компьютерного потенциала в рамках образовательной среды носят разобщенный характер. В частности, некоторые из них (А. Г. Абросимов, Л. М. Баженова) посвящены решению прикладных задач по организации определенных элементов процесса обучения [4]. Другие (Е. В. Ширшов) ставят своей целью изучение развития идей компьютерного обучения на значительном промежутке истории, не полностью учитывая новые реалии [7]. Третьи (В. А. Плешаков) предлагают перейти к киберсоциа-

лизации как новому виду процесса социализации. В представлении В. А. Плешакова, это процесс коренных изменений структуры восприятия личности себя, происходящий в процессе социализации индивида в рамках киберпространстве (в процессе использования его ресурсов и коммуникации с «виртуальными агентами социализации», встречающимися человеку, главным образом, в глобальной сети Internet) [8].

Существует тенденция к недифференцированному рассмотрению всего массива компьютерных игр. Некоторые авторы, напротив, предельно сужают исследовательскую область, обращаясь лишь к одному из типов игр: ролевым компьютерным (М. С. Иванов), боевикам (И. В. Бурлаков) и групповым интернет-играм (А. А. Аветисова), фактически исключая из рассмотрения «неподходящие» игры, к которым часто относят межжанровые приложения, где с различной периодичностью игроку предлагают сменить тип игровой деятельности. Вместе с этим многие авторы отмечают глубинное различие как по силе воздействия, так и по переживаемому игровому опыту между различными играми.

Подобные исследования со всей очевидностью демонстрируют, что у компьютерных игр существует как сходство, так и значимые различия. И этот момент тоже должен быть учтен в процессе построения теории.

В рамках многих работ поднимается вопрос необходимости согласования уже накопленных методов в педагогической психологии, направленных на восприятие новой «киберсоциальной» среды. При этом главным сдерживающим фактором является отсутствие подробной классификации действий, выполняемых игроками в процессе игры.

Также остается ряд проблемных областей, остающихся за пределами вышеперечисленных исследований:

1) разработки теоретико-методологической базы изучения психологии компьютерной игры. Во многом она состоит из разработок, проведенных до качественного скачка в развитии информационных технологий, который в значительной степени изменил саму психологическую природу компьютерной игры и ее влияние на игрока;

2) решение потребности в теоретическом и практическом анализе влияния компьютерных технологий на характеристики личности;

3) разработка структуры психологических феноменов и их комплексов, возникающих в процессе взаимодействия с компьютерной техникой;

4) определение факторов эмоционально-мотивационной привлекательности компьютерных игр, воздействия компьютерных игр на познавательные процессы и вопрос об их позитивном либо негативном влиянии на личность;

5) исследования, посвященные использованию компьютерной виртуальной среды, в рамках корректирующей и стимулирующей среды при обучении учащихся и работников различных сфер;

6) расширение и уточнение понятия «киберсоциализация», необходимость изучения такого явления для поиска отличий от привычных форм социализации, а также поиска тех элементов, которые искажаются при переносе в виртуальность из социума.

Изложенное выше позволяет сформулировать основное противоречие между потребностью педагогической практики в знании особенностей взаимосвязи компьютерной деятельности и осознанности жизненного выбора подростков, в частности, будущей профессиональной деятельности, и возможностями педагогической психологии удовлетворить эту потребность.

Исследование данной проблемы обусловлено, во-первых, необходимостью включения в структуру задач работы с подростками задач помощи в профессиональном самоопределении, во-вторых, поиском способа переноса всего объема имеющихся знаний, накопленных в области «традиционных» систем профориентации, на среду компьютерных игр.

Соответственно, задачами исследования становится поиск новых способов взаимодействия с постоянными пользователями игровых приложений через систематизацию полученного ими игрового опыта и использование его части за пределами виртуальной среды. При этом главной целью является не прямой перенос игрового опыта, а анализ полученных образных систем и наборов ЗУН, которые можно транслировать на общественно важные и значимые области: изучить, каким образом можно получить систему основных стандартных игровых ролей, и затем эту систему связать с классической системой профориентационной работы.

Для решения этих задач воспользуемся идеями, развиваемыми в рамках культурологического подхода в работах Й. Хейзинга [9]. Идея заключается в том, что игроки не только реализуют собственные потребности в рамках игровой деятельности, но и являются создателями собственной виртуальной культуры. При этом данная культура содержит свои традиции, нормы и ценности. Такой подход к игре открывает возможность изучать деятельность игрока как реализацию нераскрытых профессиональных потенциалов.

Предположение о наличии игровой культуры позволяет использовать и другие подходы, выходящие за пределы психологии компьютерной деятельности. К примеру, согласно теории архетипов К. Г. Юнга, при формировании игровой культуры вместе с ней начинает формироваться и набор заложенных в нее систем коллективного бессознательного. При этом, согласно той же теории, этот набор транслируется из культуры общества. Примером такого изучения является статья И. В. Бурлакова, где рассматриваются основные архетипы (лабиринта, монстра, смерти, героя и т. д.), которые можно выделить в жанре думобразных игр. Значит, деятельность, выполняемая игроком, является аналогом некоторой деятельности, исполняемой в обществе. Тогда для изучения игрового опыта и игровой деятельности мы, по предварительному предположению, можем использовать методики, применяемые при исследовании профессиональной деятельности человека.

Одним из возможных путей реализации данной задачи будет использование методик, уже отработанных в рамках профессиографирования (Е. М. Иванова), например, метода обобщенных характеристик (МОХ). Сущность данного метода выражена самим его названием. Речь идет о получении из различных источников характеристик на одно и то же лицо и последующем их обобщении

и анализе, на основе чего делаются выводы о личности – ее достоинствах, недостатках и т. д.

Мы можем изучать не конкретного человека, а отыгрываемые им игровые образы. А затем находить их общности и строить классификацию по заданным наборам характеристик. Кроме этого, такой подход к изучению игровой сферы согласуется с идеей культурологического подхода к изучению игровой деятельности, описанного в работах Й. Хейзинга, К. Г. Юнга.

Формирование такой классификации позволит дифференцировать социальный опыт, получаемый в игровом процессе, и использовать его в процессе оказания помощи при выборе профессии.

Для удобства сбора данных можно использовать тест С. А. Будасси. Плюсами использования такого теста является возможность получения количественных показателей, а также возможность его реализации в рамках проективных методик.

Таким образом, изучение компьютерной игровой деятельности носит глубокий, но разобщенный характер. Требуются дополнительные исследования для определения возможности использования пережитого игрового компьютерного опыта для помощи в осуществлении выбора профессии игроков.

Список использованных источников

1. Полутина, Н. С. Актуальные направления исследований в психологии компьютерной игры / Н. С. Полутина // Интеграция образования. – 2010. – № 4.
2. Акопов, А. Ю. Свобода от зависимости. Социальные болезни Личности: текст / А. Ю. Акопов. – СПб.: Речь, 2008. – 224 с.
3. Аветисова, А. А. «Опыт потока» и общение в групповых ролевых интернет-играх: текст / А. А. Аветисова // Вестн. МГУ. Сер. 14. Психология. – 2005. – № 1. – С. 68–69.
4. Макалатия, А. Г. Мотивация в компьютерных играх / А. Г. Макалатия // 3-я Российская конференция по экологической психологии (Москва, 15–17 сентября 2003 г.): тез. – М., 2003. – С. 358–361.
5. Абросимов, А. Г. Развитие информационно-образовательной среды высшего учебного заведения на основе информационных и телекоммуникационных технологий: автореф. дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.02 / А. Г. Абросимов. – М., 2005.
6. Влияние сети Интернет на развитие человека как психологическая проблема [Электронный ресурс]: электрон. данные. – Минск: Беларус. цифр. б-ка LIBRARY.BY, – 24 января 2005. – Режим доступа: http://library.by/portalus/modules/psychology/readme.php?subaction=showfull&id=1106588195&archive=01&start_from=&ucat=& (свободный доступ).
7. Ширшов, Е. В. Организация учебной деятельности в вузе на основе информационно-коммуникационных технологий: моногр. / Е. В. Ширшов, Е. В. Ефимова. – М.: Унив. книга; Логос, 2006. – 272 с.
8. П्लешаков, В. А. Киберсоциализация как инновационный социально-педагогический феномен / В. А. П्लешаков // Преподаватель XXI века. – 2009. – № 3, т. 1. – С. 32–39.
9. Хейзинга, Й. Homo Ludens: ст. по истории культуры / Й. Хейзинга; пер. с гол. Д. В. Сильвестрова. – М.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.
10. Юнг, К. Г. Архетип и символ / К. Г. Юнг. – М., 1991. – С. 105.

(Дата подачи: 22.02.2016 г.)