

ХАРАКТЕРИСТИКИ ИННОВАЦИОННОСТИ И КРЕАТИВНОСТИ У СТАРШЕКЛАССНИКОВ, ВОВЛЕЧЕННЫХ И НЕ ВОВЛЕЧЕННЫХ В MMORPG

DOI: 10.25629/НС.2018.10.04

МИХАЙЛОВА О.Б., ЧЕРНОМЫРДИНА В.И.

Российский университет дружбы народов. Россия, Москва

Исследование проведено в рамках инициативной НИР № 050422-0-000 «Личностный потенциал как основа самореализации субъекта в поликультурном пространстве», выполняемой на базе кафедры социальной и дифференциальной психологии филологического факультета РУДН

Аннотация. В статье представлен теоретический и эмпирический анализ феномена вовлеченности в массовые многопользовательские онлайн ролевые игры в среде учащихся старших классов. На основании значительного количества проведенных исследований в статье дано определение виртуального мира, обоснована его роль в жизни и деятельности современного человека. Выделены основные особенности игр, которые делают их наиболее привлекательными для пользователей и способствуют их активному вовлечению в игру. Обоснованы основные преимущества данного жанра игры. На основе теоретического анализа была сформулирована гипотеза о существовании значимых связей и различий в проявлениях инновационности и креативности у учащихся старших классов, вовлеченных и не вовлеченных в многопользовательские онлайн ролевые игры. Для подтверждения выдвинутых гипотез использовались следующие методики: 1) Опросник для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми (Е.В. Беловол, И.В. Колотилова); 2) Анкета для изучения игровой активности, опыта и жанровых игровых предпочтений личности (Омельченко Н.В.); 3) Шкала самооценки инновативных качеств личности (Н.М. Лебедева, А.Н. Татарко); 4) Многомерный опросник «Инновационность личности» – МОИЛ (Михайлова О.Б.); 5) Тест «Креативность» (Н. Вишнякова). В результате проведенного исследования были получены эмпирические данные, подтверждающие выдвинутые гипотезы. В заключении статьи авторы сформулировали ряд рекомендаций об использовании сюжетного потенциала многопользовательских онлайн ролевых игр для развития личности учащихся старших классов в современной практике обучения.

Ключевые слова. Массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры, развитие, личностный потенциал, виртуальный мир.

Введение

Продукция компьютерных и игровых технологий прочно занимает значимую нишу в жизни людей XXI века и представляет особый интерес для современной психологии личности и психологии игровой деятельности. Виртуальный мир становится неотъемлемой частью реальности, и его потенциал влияния на человеческую психику нельзя недооценивать. Современным исследователям важно изучить психологические, психотерапевтические и развивающие возможности виртуального пространства. По определению С.А.Белозерова, виртуальный мир представляет собой нематериальную среду, которая обладает совокупностью свойств, что позволяет в психологическом, социальном и экономическом отношениях рассматривать виртуальный мир в качестве альтернативы физического мира [2].

Исследования показали, что большой популярностью у любителей компьютерных игр пользуются массовые многопользовательские онлайн ролевые игры или MMORPG (от англ. MMORPG – massively multiplayer online role-playing game) – жанр онлайн-компьютерных ролевых игр [11]. Важность изучения как содержания игры, так и психологических особенностей участников MMORPG обусловлена тем, что на примере данного вида игр лучше всего можно проследить динамику изменения уровня вовлеченности и степень интенсивности влияния данного типа медиа на развитие личности.

Любой продукт современности неотрывно связан с понятиями креативность и инновационность, так как от уровня их развитости на каждом этапе, начиная с генерирования замысла и заканчивая выдвиганием готового продукта на рынок, зависит успех идеи. Компьютерные игры не являются исключением, наоборот, уникальный, запоминающийся продукт в данной сфере, способный привлечь большую аудиторию и поддерживать ее интерес в течение долгих лет, должен соответствовать высокому уровню требований, быть креативным, пронизанным новизной и грамотно продвигаться на рынке, т.е. быть инновационным. Пользователи медиа-продукта, имеющие адекватный уровень вовлеченности, могут всесторонне использовать полученные знания в своих целях, т.е. быть более креативными за счет изучения огромного количества нового, интересного материала и идей, полученных через игровой процесс и интегрированных в личность как новый опыт, а также иметь более высокий уровень инновационности, ведь мир компьютерных игр неотрывно связан с миром компьютерных технологий, который требует от своих пользователей постоянного подстраивания под нескончаемый поток инновационных изменений.

Компьютерные игры, в особенности массовые многопользовательские онлайн ролевые, имеют ряд преимуществ перед любой другой продукцией сферы медиа – активное включение в процесс, влияние решений на исход игры, возможность жить и действовать в виртуальном мире. Участников привлекает прежде всего возможность повлиять на происходящие в игровом мире процессы посредством принятия определенного набора решений из множества вариантов, предусмотренных игрой. Таким образом, на игрока активно влияет программа, которая способна формировать определенные умения и навыки, стереотипы поведения и социального взаимодействия [11; 9; 10]. Особенности проявления креативности и инновационности у участников MMORPG старшего школьного возраста представляют собой актуальную и широкомасштабную проблему, изучение которой позволит использовать потенциал компьютерных игр как ресурс развития личности.

Краткий анализ литературы

За последнее десятилетие было проведено множество исследований, которые описывали как деструктивное, так и конструктивное влияние многопользовательских онлайн-игр на их участников. Виртуальный мир способен как существенно повысить качество жизни людей, так и разрушить адекватное развитие психики. Ряд современных исследователей (А.Е. Войскунский, А.С. Белозеров, А.Е. Пожаров, А.В. Царева, Н.А. Зиновьева, V. A Sublette, I. Frank, N. Sanbou, K. Terashima) считают, что опосредованная деятельность в виртуальных мирах способна удовлетворять основные психологические потребности человека. Для людей с проблемами мобильности, ограниченными возможностями здоровья, находящихся в состоянии физической или социальной изоляции, общение в виртуальном мире может стать эффективным средством социальной самореабилитации [4; 3; 10; 15; 17].

Виртуальное пространство рассматривается А.С. Белозеровым как среда, альтернативная социальному и психологическому неблагополучию реального мира. Исследователь выделяет несколько преимуществ, которые предлагает виртуальное пространство современному человеку: 1) субъективное благополучие; 2) дружеские сообщества и укрепление межличностных отношений; 3) романтические отношения и положительные эмоции; 4) состояние группового инсайта; 5) психо- и самотерапия; 6) улучшение социальных условий жизни людей с ВОЗ и людей физически и социально изолированных. По мнению автора, происходит «обезболивание виртуальной реальностью» травм и проблем реального мира [3, с. 75].

В ходе исследований было обнаружено, что удовлетворение от социального взаимодействия, дружбы и общения становится для участников игры так же значимо, как и игровой азарт [1; 16]. Кроме того, научные источники утверждают, что в многопользовательские онлайн-игры сегодня играют семьями и дружескими компаниями, поддерживая тем самым общность интересов [12]. Многопользовательские игры формируют навыки преодоления трудностей, работы в команде, а также развивают социальный интеллект участников [12]. В настоящее время сюжеты MMORPG

рассматриваются как ресурсы формирования личностной идентичности (А.А. Широканова), как новый вид культурной коммуникации (Пожаров А.И.), как методы активного социального взаимодействия, которые развивают пунктуальность, лидерские качества, умение социального взаимодействия, планирования времени и принятия решений [14;10].

В работах отечественных авторов отмечается положительное влияние компьютерных игр, в том числе MMORPG, на социально-психологические, личностные особенности вовлеченных игроков, а также на уровень их самосознания [13]. Это влияние детерминировано необходимостью игрока входить в процесс, в котором существует необходимость контролировать предпринимаемые им действия и продумывать последствия такого контроля, анализировать происходящее, быть сосредоточенным, сконцентрированным на процессе игры, рефлексировать, замечая изменения в себе, участвовать в социальном взаимодействии, посредством которого компенсируется отсутствие такого взаимодействия в реальной жизни. Таким образом, игра является источником богатого опыта для личности, при котором для развития необходимо анализировать свои достижения и неудачи, что приводит к изменению личностных структур, «Я»-образа и локуса контроля.

Войскунский А.Е. в своих работах выделяет психотерапевтический эффект от игрового процесса: «сближение «Я»-реального и «Я»-идеального; важность опыта позитивного эмоционального переживания игровой ситуации; рекреационные функции компьютерной игры» [4, с. 6].

Фомичева Ю. В., Шмелев А. Г., Бурмистров И. В. утверждают, что «игроки в компьютерные игры отличаются от «неигроков» некоторыми характерологическими особенностями: развитым логическим мышлением, эмоциональной устойчивостью, доминантностью, рациональностью, мечтательностью, прямолинейностью, расслабленностью» [13, с. 29].

Насырова О. А. и Петрова О. А. отмечают важность компьютерных игр при обучении, так как они способствуют выработке усидчивости, формированию внимания и настойчивости, а также помогают организовывать деятельность. Также важно отметить, что компьютерная игра способствует развитию координации рук, зрительного восприятия и памяти, организаторских способностей, развивает процесс принятия решений. MMORPG могут способствовать развитию коммуникативных навыков, вхождению в социальные группы и преодолению робости [9].

Помимо работ о положительном влиянии компьютерных игр, существует большое количество исследований, направленных на изучение их негативного влияния. Выделяют такие отрицательные последствия компьютерных игр, как: изменение круга интересов, его сужение, наиболее активная трансформация мотивационной сферы в подростковом возрасте, влияние на когнитивные способности, эскапизм и аутизм, увеличение уровня агрессивности и уровня тревожности [5].

К негативным последствиям вовлечения в компьютерные игры относится формирование зависимого поведения – аддикции при чрезмерном злоупотреблении временем, проводимым в игре. Однако при описании зависимости от массовых многопользовательских онлайн ролевых игр важно отметить, что их пользователи относятся не только к зависимым от компьютерных игр, но и к зависимым от Интернета, т.к. MMORPG является неотъемлемой частью глобальной сети. Таким образом, зависимые от многопользовательских онлайн ролевых игр будут иметь психологические особенности как интернет-зависимых, так и людей с игровой зависимостью: нестабильность эмоциональной сферы, низкий уровень самоконтроля, заниженная самооценка, подчиненность другим, склонность руководствоваться чувствами, сензитивность, высокий уровень тревожности и напряженности, внутренняя направленность личности – интровертированность, враждебность, агрессивность, низкая стрессоустойчивость и низкий уровень спонтанности.

Однако для многих пользователей данный вид игр выступает как хобби, увлечение, которое не несет в себе таких губительных последствий, как игровая и интернет зависимость, их можно охарактеризовать как вовлеченных в MMORPG. В зарубежной и отечественной научной литературе термины «вовлеченность» и «зависимость» используются как синонимичные понятия, поэтому мы видим необходимым их разделение и описание отличия вовлеченности от зависимости.

Существуют принципиальные различия между аддикцией и вовлеченностью в мир компьютерных игр. Аддикт испытывает патологическую тягу к объекту зависимости и, будучи отвлеченным от него, испытывает нарастающее желание вернуться. Невозможность удовлетворить это побуждение в течение некоторого времени влечет негативные ощущения - подавленность, тревогу, раздражительность, агрессивность. Вовлеченная личность не имеет столь сильных негативных последствий отвлечения от объекта интереса, человек может спокойно переключаться на другие виды деятельности, не испытывая дискомфорта при невозможности вернуться к объекту вовлечения на протяжении длительного времени.

Интересы и мотивы поведения зависимого от игры человека подчинены главному мотиву – поскорее вернуться к объекту зависимости. Все иные занятия попадают в фокус его внимания лишь поскольку могут служить средством для достижения этой цели. Аддикту очень трудно сосредоточиться, запомнить, довести до конца то, что оказалось вне зоны объекта зависимости. У человека, свободного от зависимости, пусть даже и вовлеченного, такого резкого разрыва в шкале приоритетов не существует. Вовлеченная личность сохраняет связь с реальностью, не избегает ее [18].

К факторам, стимулирующим вовлеченность в MMORPG, можно отнести: 1) возбуждение, погружение, интерактивность, влияние особенностей жанра игры (масштабность игрового мира, его детальность, проработанность и обновления); 2) возможность контакта не только с игровыми, компьютерными персонажами, но и с живыми людьми, виртуальные отношения между играющими могут перетекать в реальное общение; 3) наличие социальных групп – гильдий, кланов, общин, объединений людей; 4) возможность развития нескольких персонажей в игре, с разными навыками, особенностями, способностями проведения в игре; 5) возможность персонализировать, индивидуализировать своего персонажа.

Гипотеза

На основании проведенного теоретического анализа мы предположили, что существуют значимые различия и специфика связей в проявлениях инновационности и креативности в группах учащихся старших классов, вовлеченных и не вовлеченных в MMORPG.

Под инновационностью мы понимаем интегративное сочетание качеств личности, обеспечивающих восприятие, оценку, доработку, оперативное внедрение и практическую реализацию новых, в том числе оригинальных, идей [8].

Креативность рассматривается в данной работе как когнитивный компонент инновационного потенциала личности. Креативность, выраженная интеллектуальной активностью, является неотъемлемой частью инновационного потенциала личности. Если креативность рассматривать как совокупность качеств, создающих идею, то инновационность – это совокупность личностных качеств, позволяющих воплотить творческую идею в реальную действительность [6].

Методы исследования

Сбор данных осуществлялся с помощью следующих методик исследования: 1) Опросник для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми (Е.В. Беловол, И.В. Колотилова); 2) Анкета для изучения игровой активности, опыта и жанровых игровых предпочтений личности (автор - Омельченко Н.В.); 3) Шкала самооценки инновативных качеств личности (Н.М. Лебедева, А.Н. Татарко); 4) Многомерный опросник «Инновационность личности» – МОИЛ (Михайлова О.Б.); 5) Тест «Креативность» (Вишнякова Н.) [1; 6; 8; 11]. Для интерпретации и оценки данных применялись сравнительно-оценочный и корреляционный методы статистического анализа: непараметрический U-критерий Манна-Уитни, коэффициент ранговой корреляции Спирмена.

В исследовании приняли участие учащиеся старших классов муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Хотьковская средняя общеобразовательной школа № 5» (Хотьково, Сергиево-Посадский муниципальный район, Московская область) всего – 48 учеников 10-11 классов (27 юношей и 21 девушка в возрасте от 16-17 лет) и ученики московского

общеобразовательного учреждения средней общеобразовательной школы № 48, всего – 52 ученика 10-11 классов (31 юноша и 21 девушка). Итоговая выборка составила две группы: первая группа - вовлеченные старшеклассники (22 девушки, 28 юношей) и вторая группа – не вовлеченные старшеклассники (20 девушек, 30 юношей).

Организация исследования

Разделение подростков на группы проводилось посредством анкетирования и опроса, в качестве методик были использованы анкета для изучения игровой активности, опыта и жанровых игровых предпочтений личности (Н.В. Омельченко) и опросник для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми (Е.В. Беловол, И.В. Колотилова) [14;11]. Анкета включала в себя вопросы о том, играл ли когда-либо респондент в компьютерные игры, игровых предпочтениях, времени, затрачиваемом на игру, особенностях игрового поведения, мотивации испытуемых, с помощью опросника у первой группы исследовался уровень вовлеченности в MMORPG. Для статистической проверки различий в психологических характеристиках инновационности и креативности старшеклассников, вовлечённых и не вовлеченных в MMORPG, был применен непараметрический U-критерий Манна-Уитни.

Результаты

Результаты исследований показали, что существуют статистически значимые различия на 0,01 уровне ($p < .01$) по таким показателям инновационности, как *риск ради новых достижений, адаптивность к изменениям, настойчивость, конструктивное лидерство*, а также статистически значимые различия на 0,05 ($p < .05$) уровне по таким характеристикам, как *независимость и позитивность* (рисунок 1).

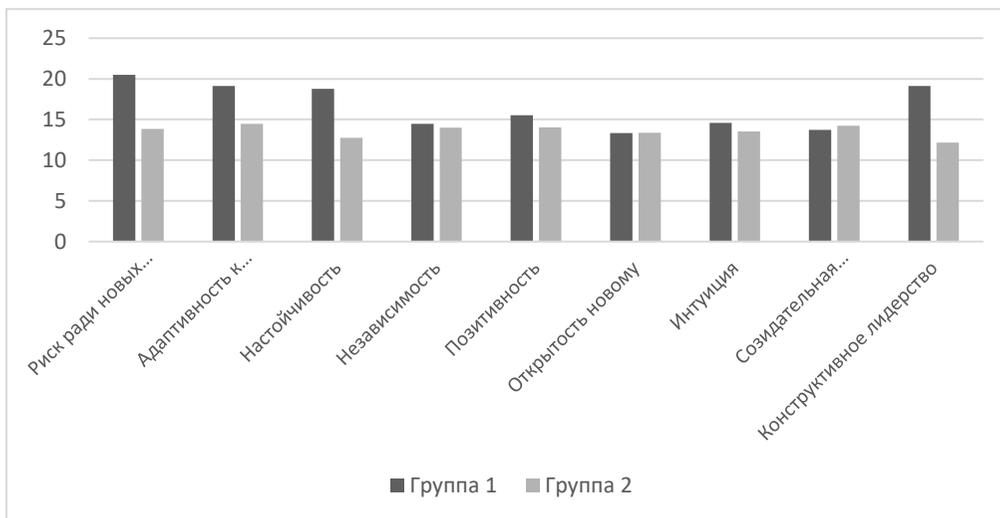


Рисунок 1 – Сравнительные результаты диагностики инновационности старшеклассников по методике МОИЛ (Группа 1 – вовлеченные, Группа 2 – не вовлеченные)

Старшеклассники, увлеченные MMORPG, характеризуются большей адаптивностью к изменениям, способностью к риску, настойчивостью, чем их сверстники, не вовлеченные в массовые многопользовательские онлайн ролевые игры.

Результаты исследования различий по методике Н. Вишняковой «Креативность» показали, что существуют статистически значимые различия в вовлеченной и не вовлеченной выборке на 0,01% ($p < .01$) уровне по таким шкалам, как *творческое мышление, оригинальность, воображение и чувство юмора*, так как полученные эмпирические значения критерия по ним превышают критические для заданного числа испытуемых (рисунок 2).

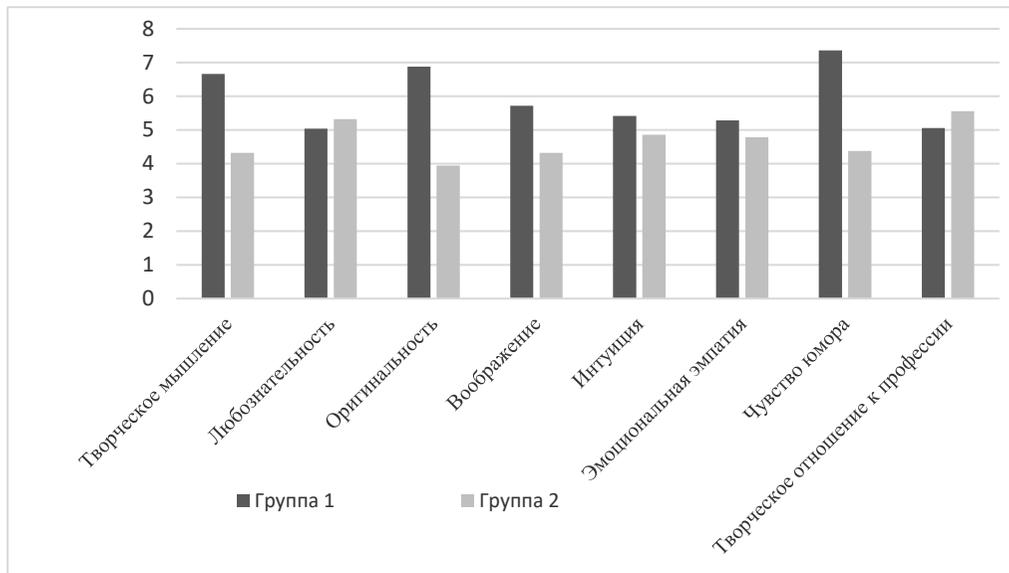


Рисунок 2 – Сравнительные результаты диагностики креативности по методике Н.Вишняковой «Креативность» (Группа 1 – вовлеченные, Группа 2 – не вовлеченные)

Вовлеченные в MMORPG старшеклассники на статистически значимом уровне ($p < .01$) характеризуются более высокой оригинальностью, воображением и творческим мышлением по сравнению с представителями второй группы (рисунок –2). У старшеклассников, вовлеченных в MMORPG, более высокие показатели чувства юмора, чем у учащихся, не вовлеченных в массовые многопользовательские онлайн ролевые игры. Однако вовлеченность в MMORPG не является маркером, определяющим проявление у старшеклассников таких компонентов креативности, как *любознательность, интуиция, эмоциональная эмпатия и творческое отношение к профессии*.

Результаты корреляционного анализа выявили ряд специфических связей в проявлениях инновационности и креативности у представителей обеих групп.

Анализ корреляций между шкалами тестовых методик МОИЛ и «Креативность» позволил выявить положительные и отрицательные значимые связи (таблица 1).

Для группы вовлеченных характерны значимые корреляционные связи между *риском ради новых достижений и интуицией*. Возможно, эти результаты объясняются спецификой сюжета игры, когда игроку необходимо довериться своим чувствам, чтобы сделать правильный выбор для достижения поставленной цели. Вторая группа старшеклассников продемонстрировала отрицательную значимую связь между шкалами *независимости и чувством юмора*. Независимость данной группой воспринимается как серьезное качество, не вызывающее позитивности.

Таблица 1 – Результаты корреляционного анализа по методикам МОИЛ и «Креативность» Н. Вишняковой в группах с разным уровнем вовлеченности

Шкалы Многофакторного опросника инновационности личности	Группы 1 и 2	Шкалы методики Н. Вишняковой							
		Творческое мышление	Любознательность	Оригинальность	Воображение	Интуиция	Эмоциональная эмпатия	Чувство юмора	Творческое отношение к профессии
Риск ради новых достижений	Гр 1	-0,053	0,111	0,040	-0,067	0,279*	0,056	0,031	0,046
	Гр 2	0,076	-0,194	0,103	-0,020	0,065	-0,033	0,133	0,087
Независимость	Гр 1	0,009	0,071	0,215	-0,191	0,038	0,020	0,016	0,140
	Гр 2	0,075	-0,002	0,133	-0,121	0,095	-0,017	-0,265*	0,055
Позитивность	Гр 1	-0,007	-0,301*	-0,139	0,154	-0,058	0,009	-0,052	0,276*
	Гр 2	0,074	-0,107	0,222	0,129	0,081	0,062	-0,191	0,210
Открытость новому	Гр 1	0,240*	0,060	0,061	0,046	0,052	-0,007	0,179	0,046
	Гр 2	-0,161	0,191	-0,095	0,152	0,120	-0,131	-0,028	0,018
Интуиция	Гр 1	0,028	0,066	0,078	-0,207	0,018	-0,122	0,028	-0,249*
	Гр 2	-0,011	-0,089	-0,079	0,019	0,189	0,320*	0,065	0,081
Созидательная направленность	Гр 1	0,209	-0,061	-0,067	0,109	0,283*	0,147	0,041	-0,146
	Гр 2	-0,026	0,044	-0,065	-0,091	0,025	0,096	0,187	0,123
Конструктивное лидерство	Гр 1	0,045	-0,119	0,111	0,024	0,004	0,312*	0,140	0,016
	Гр 2	0,081	-0,148	0,091	-0,092	-0,119	0,052	0,138	0,220

Примечание: * – уровень значимости $p < 0,05$. (Группа 1 – вовлеченные, Группа 2 – не вовлеченные)

У первой группы респондентов наблюдается значимая отрицательная корреляционная связь между *позитивностью* и *любознательностью*, а также значимая положительная взаимосвязь между *позитивностью* и *творческим отношением к профессии*. Возможно, группа вовлеченных старшеклассников не проявляет положительных эмоций в интересе к окружающему миру, но данной группе присуще оптимистическое отношение к будущему профессиональному творчеству. Кроме того, для представителей первой группы значима положительная корреляционная связь по шкалам *открытость новому* и *творческое мышление*. Возможно, это объясняется потребностью в внутриигровой исследовательской деятельности, которая развивает творческое мышление с помощью квестов, но при этом требует от играющего открытости для новой информации, знаний и опыта. В обеих группах респондентов выражено проявление связей со шкалой *интуиция*. Однако у вовлеченных в MMORPG респондентов интуиция направлена на творческое отношение к профессии и созидательность, а у представителей второй группы она связана с проявлением эмоциональной эмпатии. Интуиция у представителей первой группы больше направлена на проявление созидательного творчества и профессиональной активности.

Кроме того, у первой группы старшеклассников можно отметить значимую положительную корреляционную связь между шкалами *конструктивного лидерства* и *эмоциональной эмпатии*. Проявление эмпатии характерно для представителей обеих групп, но для первой группы эмпатия связана с характеристиками лидерства, а для представителей другой группы эмпатия интуитивна и не целенаправленна.

Рассмотрим результаты между методикой на инновационность «МОИЛ» и методикой Самооценка инновативности личности Н.М. Лебедевой, А.Н. Татарко, представленные в таблице 2.

Таблица 2 – Результаты корреляционного анализа по методикам МОИЛ и Шкала самооценки инновативности личности (Н. М. Лебедева, А. Н. Татарко) в группах с разным уровнем вовлеченности

Шкалы методики МОИЛ	Группы (1-вовлеченные, 2-не вовлеченные)	Шкалы методики «Шкала самооценки инновативности личности»		
		Креативность	Риск ради успеха	Ориентация на будущее
Риск ради новых достижений	Группа 1	-0,016	-0,311*	-0,054
	Группа 2	0,011	-0,215	-0,156
Настойчивость	Группа 1	-0,092	-0,423**	-0,243*
	Группа 2	-0,071	-0,240*	-0,190
Открытость новому	Группа 1	-0,392**	-0,084	-0,111
	Группа 2	-0,171	0,038	-0,101

Примечание: * - уровень значимости $p < 0,05$; ** – уровень значимости $p < 0,01$

Анализ результатов продемонстрировал, что первая группа респондентов в проявлениях риска ради успеха не связывает успех с новыми достижениями, не проявляет настойчивости, не ориентирована на будущее (таблица 2). Вовлеченные в MMORPG старшеклассники проявляют свои потенциальные способности в настоящем времени, в процессе реализации игровой деятельности. В проявлениях креативности они не открыты новому. Можно предположить, что специфика игровой деятельности развивает инновационность, но не ориентирует на реализацию потенциальных возможностей в реальной деятельности. Для участников игровой деятельности проявления успешности и креативности важны здесь и сейчас, и они не готовы реализовать свой потенциал в перспективе. Следует отметить, что представители второй группы также не проявляют настойчивости в рисках ради успеха. Вероятно, эта тенденция пассивности данной выборки в целом объясняется нежеланием рисковать ради успеха в будущем.

Рассмотрим характеристики креативности и самооценки инновативности личности, полученные в результате корреляционного анализа данных.

Анализ связей между шкалами двух методик позволил выявить положительные и отрицательные значимые результаты по нескольким шкалам. Представители первой группы в проявлениях инновационности и креативности достаточно любознательны и готовы на риск ради успеха (таблица 3), тогда как представители второй группы в проявлениях интуиции не ориентированы на будущее.

Таблица 3 – Результаты корреляционного анализа по методикам «Креативность» Н. Вишняковой и «Шкала самооценки инновативности личности» (Н.М. Лебедева, А.Н. Татарко) в группах с разным уровнем вовлеченности

Шкалы методики «Креативность»	Группы (1-вовлеченные, 2-не вовлеченные)	Шкалы методики «Шкала самооценки инновативности личности»		
		Креативность	Риск ради успеха	Ориентация на будущее
Любознательность	Группа 1	0,36**	0,289*	-0,043
	Группа 2	-0,037	0,083	0,149
Интуиция	Группа 1	-0,132	-0,06	-0,234
	Группа 2	-0,154	-0,1	-0,309*

Примечание: * - уровень значимости $p < 0,05$; ** – уровень значимости $p < 0,01$

Таким образом, результаты проведенного исследования позволяют сделать выводы, что подростки с высоким уровнем вовлеченности в массовые многопользовательские онлайн ролевые игры характеризуются наличием статистически значимых связей между риском ради новых достижений и интуицией, позитивностью и любознательностью, позитивностью и творческим отношением к профессии, открытости новому и творческим мышлением, интуицией и творческим отношением к профессии, созидательной направленностью и интуицией, конструктивным лидерством и эмоциональной эмпатией, риском ради новых достижений и риском ради успеха, настойчивостью и риском ради успеха, настойчивостью и ориентацией на будущее, открытостью к новому и креативностью, любознательностью и креативностью, любознательностью и риском ради успеха.

Старшеклассники, не вовлеченные в MMORPG, характеризуются связями между независимостью и чувством юмора, интуицией и уровнем эмоциональной эмпатии, настойчивостью и риском ради успеха, интуицией и ориентацией на будущее.

Выводы

Результаты проведенного исследования позволяют сделать выводы:

1. В группе старшеклассников, вовлеченных в MMORPG, наблюдаются более высокие показатели независимости и позитивности;
2. Вовлеченность в MMORPG не влияет на сформированность у старшеклассников таких показателей инновационности, как открытость к новому, интуиция, созидательная направленность;
3. Представители группы вовлеченных в MMORPG характеризуются более развитой способностью к конструктивному лидерству и более высоким уровнем инновационности, чем их сверстники, не вовлеченные в массовые многопользовательские онлайн ролевые игры.
4. Представители первой группы характеризуются более высокой оригинальностью, воображением и творческим мышлением, чем их сверстники из второй группы, не играющие в массовые многопользовательские онлайн ролевые игры;
5. У старшеклассников, вовлеченных в MMORPG, более высокие показатели чувства юмора, чем у учащихся, не вовлеченных в массовые многопользовательские онлайн ролевые игры.

Субкультура геймеров, как и другие многочисленные субкультуры, которые возникают и умирают согласно сценариям новых поколений, – это искусственная среда, формирующая социальное благополучие в ответ на отсутствие благополучия в реальной жизни и деятельности. Самое печальное, что многие рождающиеся в виртуальных пространствах новые идеи и их способы воплощения так и остаются не реализованы в реальном мире. Самое опасное для человечества заключается в том, что, потерявшись в виртуальных мирах, *homo sapiens* (человек разумный) может исчезнуть как вид [6].

Очевидно, что виртуальный мир, поглощая человеческие ресурсы, бросает вызов современному человеку. В настоящее время важно использовать сюжеты и технологию MMORPG как ресурсы для развития личностного потенциала современных поколений. Активность субъекта выступает в виде одного из критериев и регулятивных механизмов, при помощи которых осуществляется деятельность. Предпосылками инновационной деятельности и реальным выражением инновационного потенциала личности являются разные виды активности, в том числе и виртуальная [7]. Поэтому современным педагогам, психологам и разработчикам игр нужно совместно искать новые сюжеты для использования виртуального пространства во благо развития личности.

Потенциал личности рассматривается нами как интегративное сочетание склонностей, способностей, индивидуальных особенностей и личностных качеств, которые предоставляют базу (основы) для реализации человеческих возможностей в различных видах деятельности [7; 8]. Поэтому в психолого-педагогическом сопровождении становления и развития личностного потенциала важно использовать игровые сценарии виртуального мира для формирования и реализации личностных возможностей в созидательной объективной реальности.

Для решения данных проблем выделим несколько актуальных направлений психологического сопровождения развития личности с использованием ресурсов MMORPG: 1) внедрение виртуальных технологий в практику современного образования, используя потенциал MMORPG не как развлечение, а как средство обучения; 2) психопрофилактика и психогигиена формирования интернет-аддикции на самых ранних этапах развития личности; 3) разработка более реалистичных и созидательных сюжетов игры, усиление смысловой нравственной ценности сюжета; 4) развитие практики оптимального сочетания виртуального и реального группового взаимодействия; 5) воплощение совместно достигнутых результатов активной виртуальной деятельности в созидательную среду объективной действительности.

Киберпространство, созданное человеком, было, есть и будет дополнительной средой жизни общества. Если человечество не научится управлять виртуальным миром, то виртуальный мир поглотит человеческий потенциал и заставит его работать не в интересах личности, а в интересах киберпространства. Для того, чтобы этого не произошло, важно разрабатывать новые технологии сопровождения становления личностного потенциала, искать новые пути развития деятельности современной личности, в том числе с использованием сюжетов и технологий MMORPG, развивая человека созидающего, а не разрушающего себя и реальный мир гармонии живой природы и естественных человеческих отношений.

Литература:

1. Беловол Е.В., Колотилова И.В. Разработка опросника для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми // Психологический журнал. 2011. № 6. Т. 32. С. 49-58.
2. Белозеров С.А. Виртуальные миры MMORPG: Часть I. Определение, описание, классификация // Психология. Журнал высшей школы экономики. 2015. Т.12. №1. С. 54-70.
3. Белозеров С.А. Виртуальные миры MMORPG: Часть II. Средство от социального и психологического неблагополучия // Психология. Журнал высшей школы экономики. 2015. Т.12. №1. С. 71- 89.
4. Войскунский А.Е. К психологии компьютерной игры // Психология. Журнал высшей школы экономики. 2015. Т.12. №1. С. 5-12.

5. Иванов М. С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека // Психология зависимости : хрестоматия / сост. К.В. Сельченко. Минск : Харвест, 2004. С. 223–230.
6. Михайлова О.Б. Психологическая диагностика и реализация инновационности личности. М: РУДН, 2016. 152 с.
7. Михайлова О.Б. Психологическое сопровождение развития инновационного потенциала личности в высшей школе // «Alma Mater» (Вестник высшей школы). 2012. № 10. С. 43–52.
8. Михайлова О.Б. Психология становления инновационного потенциала личности: монография. Москва: РУДН, 2013. 215 с.
9. Насырова О.А., Петрова О.А. Социо-психологические аспекты компьютерных игр // Актуальные проблемы авиации и космонавтики. 2014. №10. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsio-psihologicheskie-aspekty-kompyuternyh-igr>.
10. Пожаров А. И. Многопользовательская ролевая онлайн-игра как новый вид культурной коммуникации // Историческая и социально-образовательная мысль. 2014. Т. 6, № 6-2 (28). С. 270–273.
11. Омельченко Н.В. Личностные особенности играющих в компьютерные игры: дисс. ... канд. психол. наук. Краснодар, 2011. 169 с.
12. Сергеева О.В., Царева А.В., Зиновьева Н.А. Встретимся в дополненной реальности...: социальные компетенции игроков в многопользовательские онлайн-игры // Logos et Praxis. 2017. Vol. 16. No. 4.
13. Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. Сер. 14: Психология. 1991. № 3. С. 27–39.
14. Широканова А.А. Формирование личностной идентичности в игровой повседневности ММОРПГ // Медиафилософия. 2014. Т. X. № X. С. 167–181.
15. Frank I. Some positive effects of online gaming / I. Frank, N. Sanbou, K. Terashima // Proceedings of the international conference on Advances in computer entertainment technology (ACE'06). – N. Y. : ACM, 2006. – Article 73. – Electronic text data. – Mode of access: <http://doi.acm.org/10.1145/1178823.1178909> (date of access: 04.12.2017). – Title from screen.
16. Sublette V. A. Consequences of Play: A Systematic Review of the Effects of Online Gaming / V. A. Sublette, B. Mullan // International Journal of Mental Health and Addiction. – 2012. – Vol. 10, № 1. – P. 3–23. 26.
17. Sublette V. A. Consequences of Play: A Systematic Review of the Effects of Online Gaming / V. A. Sublette, B. Mullan // International Journal of Mental Health and Addiction. – 2012. – Vol. 10, № 1. – P. 3–23.
18. Yee, N. The psychology of MMORPGs: Emotional investment, motivations, relationship formation, and problematic usage. In R. Schroeder, & A. Axelsson (Eds.), Avatars at work and play: Collaboration and interaction in shared virtual environments - London, England: Springer-Verlag – 2006.

Михайлова Ольга Борисовна. SPIN: 6042-4171. E-mail: olga00241@yandex.ru

Черномырдина Валерия Игоревна SPIN: 2344-1043. E-mail: shockwave619458@gmail.com

Дата поступления 17.08.2018

Дата принятия к публикации 10.10.2018

CHARACTERISTICS OF INNOVATIVENESS AND CREATIVITY ON HIGH SCHOOL STUDENTS INVOLVED AND NOT INVOLVED IN MMORPG

DOI: 10.25629/HC.2018.10.04

МИХАЙЛОВА О.Б., ЧЕРНОМЫРДИНА В.И.

Peoples' Friendship University of Russia (RUDN University). Russia, Moscow

The study has been conducted within the framework of initiative research project No. 050422-0-000 "Personal capacity as a foundation for self-realization of a subject in a multicultural space", performed with the help of the Department of Social and Differential Psychology of the Philological Faculty of the RUDN University

Abstract. The article presents theoretical and empirical analysis of the phenomenon of involvement in massively multiplayer online role-playing games among high school students. Based on a significant number of studies conducted the article defines the virtual world and its role in the life and activities of man of today is substantiated. The main features of games that make them the most attractive to users and promote their active involvement in the game were identified. The main advantages of this game genre have been conceptualized. Based on theoretical reflection a hypothesis on the existence of significant connections and differences on exercise of innovativeness and creativity in high school students involved and not involved in massively multiplayer online role-playing games had been designed. To confirm the hypotheses put forward the following methods were used: 1) Questionnaire for assessing the degree of excessive focus on role playing computer games (E. Belovod, I. Kolotilova); 2) Form for studying gaming activity, experience and genre gaming preferences of a person (N. Omelchenko); 3) Scale of self-evaluation capacity of personal innovative qualities (N. Lebedeva, A. Tatarko); 4) Multidimensional questionnaire "Innovation of the person" (O. Mikhailova); 5) Test "Creativity" (N. Vishnyakova). As a result of the study, empirical data were obtained confirming the hypotheses put forward. In the article conclusion the authors formulated a number of recommendations to the plot potential use of multi-user online role-playing games for the development of the personality of students in upper levels in modern teaching practice.

Keywords: massively multiplayer online role-playing games, development, personal capacity, Virtual world.

References:

1. Belovol E.V., Kolotilova I.V. Razrabotka oprosnika dlya otsenki stepeni uvlechennosti rolevymi komp'yuternymi igrami [Development of a questionnaire to assess the degree of enthusiasm for role-playing computer games]. *Psikhologicheskii zhurnal*. 2011. No. 6. Vol. 32. P. 49-58.
2. Belozerov S.A. Virtual'nye miry MMORPG: Chast I. Opredelenie, opisanie, klassifikatsiya [Virtual worlds MMORPG: Part I. Definition, description, classification]. *Psikhologiya. Zhurnal vysshei shkoly ekonomiki*. 2015. V. 12. No.1. P. 54-70.
3. Belozerov S.A. Virtual'nye miry MMORPG: Chast II. Sredstvo ot sotsial'nogo i psikhologicheskogo neblagopoluchiya [Virtual worlds MMORPG: Part II. Remedy for social and psychological distress]. *Psikhologiya. Zhurnal vysshei shkoly ekonomiki*. 2015. V. 12. No. 1. P. 71-89.
4. Voiskunskii A.E. K psikhologii komp'yuternoi igry [To the psychology of computer games]. *Psikhologiya. Zhurnal vysshei shkoly ekonomiki*. 2015. V. 12. No. 1. P. 5-12.
5. Ivanov M.S. Psikhologicheskie aspekty negativnogo vliyaniya igrovoi komp'yuternoi zavisimosti na lichnost' cheloveka [Psychological aspects of the negative influence of computer games depending on the identity of the person]. *Psikhologiya zavisimosti [Psychology of dependence]*. In K.V. Sel'chenok (ed.). Minsk: Kharvest, 2004. P. 223–230.
6. Mikhailova O.B. Psikhologicheskaya diagnostika i realizatsiya innovatsionnosti lichnosti [Psychological diagnosis and implementation of innovativeness of the individual]. Moscow: RUDN, 2016. 152 p.

7. Mikhailova O.B. Psikhologicheskoe soprovozhdenie razvitiya innovatsionnogo potentsiala lichnosti v vysshei shkole [Psychological support of development of innovative potential of the person in higher school]. *"Alma Mater" (Vestnik vysshei shkoly)*. 2012. No. 10. P. 43-52.
8. Mikhailova O.B. *Psikhologiya stanovleniya innovatsionnogo potentsiala lichnosti* [Psychology of the formation of the innovative potential of the individual]. Moscow: RUDN, 2013. 215 p.
9. Nasyrova O.A., Petrova O.A. Sotsio-psikhologicheskie aspekty komp'yuternykh igr [Socio-psychological aspects of computer games]. *Aktual'nye problemy aviatsii i kosmonavтики*. 2014. No. 10. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsio-psikhologicheskie-aspekty-kompyuternykh-igr>.
10. Pozharov A. I. Mnogopol'zovatel'skaya rolevaya onlain-igra kak novyi vid kul'turnoi kommunikatsii [Multiplayer role-playing game as a new kind of cultural communication]. *Istoricheskaya i sotsial'no-obrazovatel'naya mysl'*. 2014. V. 6, no. 6-2 (28). P. 270–273.
11. Omel'chenko N.V. Lichnostnye osobennosti igraushchikh v komp'yuternye igry: diss. ... kand. psikhol. nauk [Personal characteristics of playing computer games. PhD (psychology) diss.]. Krasnodar, 2011. 169 p.
12. Sergeeva O. V., Tsareva A.V., Zinov'eva N.A. Vstretimsya v dopolnennoi real'nosti...: sotsial'nye kompetentsii igrokov v mnogopol'zovatel'skie onlain-igry [Meet me in augmented reality: social competencies of players in online multiplayer games]. *Logos et Praxis*. 2017. Vol. 16. No. 4.
13. Fomicheva Yu.V., Shmelev A.G., Burmistrov I.V. Psikhologicheskie korrelyaty uvlechennosti komp'yuternymi igrami [Psychological correlates of enthusiasm for computer games]. *Vestnik MGU. Ser. 14: Psikhologiya*. 1991. No. 3. P. 27–39.
14. Shirokanova A.A. Formirovanie lichnostnoi identichnosti v igrovoi povsednevnosti MMORPG [Formation of personal identity in the game of everyday life MMORPG]. *Mediafilosofiya*. 2014. Vol. X. No. X. P. 167-181.
15. I. Frank, N. Sanbou, K. Terashima. Some positive effects of online gaming. Proceedings of the international conference on Advances in computer entertainment technology (ACE'06). N.Y. : ACM, 2006. Article 73. Electronic text data. Mode of access: <http://doi.acm.org/10.1145/1178823.1178909> (accessed: 04.12.2017). Title from screen.
16. Sublette V.A. & Mullan B. Consequences of Play: A Systematic Review of the Effects of Online Gaming. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2012. Vol. 10, No. 1. P. 3-23. 26.
17. Yee N. The psychology of MMORPGs: Emotional investment, motivations, relationship formation, and problematic usage. In R. Schroeder & A. Axelsson (Eds.). *Avatars at work and play: Collaboration and interaction in shared virtual environments*. London, England: Springer-Verlag. 2006.

Mikhailova Olga Borisovna. SPIN: 6042-4171. E-mail: olga00241@yandex.ru

Chernomyrdin Valeria Igorevna. SPIN: 2344-1043. E-mail: shockwave619458@gmail.com

Date of receipt 17.08.2018

Date of acceptance 10.10.2018