

ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ЗМІН САМОСВІДОМОСТІ ПІДЛІТКІВ У ПРОЦЕСІ RPG-ГРИ

Над вивченням впливу комп'ютерних ігор на компоненти людської психіки працювали: А.Г. Шмельов, А.Е. Войскунський, Д. Берген, Д. Голдштейн, Е.О. Смирнова, Р.Е. Радева, С.А. Варашкевич, Ю.В. Фомичева, Ю.М. Євстигнеєва та інші. Проблему самосвідомості підлітків розробляли такі науковці як Б. Г. Ананьєв, В. О. Татенко, Н. Ю. Максимова, Л. Ф. Шестопалова М. І. Боришевський, О. Т. Соколова, Д. І. Фельдштейн та інші.

Ми погоджуємося з Колотиловою І. В. в тому, що не зважаючи на достатньо суттєву кількість праць щодо феномену комп'ютерно-ігрової активності підлітків, проблема впливу саме RPG на самосвідомість у підлітковому віці є недостатньо розробленою, оскільки більшість дослідників акцентують увагу на патологічну залежність від ігор, не зосереджуючись на проблемі здорової зацікавленості таким видом дозвілля [1].

Метою нашого дослідження є висвітлення результатів діагностики особливостей самосвідомості старших підлітків, що мають досвід RPG-гри.

Рольова комп'ютерна гра (англ. Role-Playing Game (RPG)) — жанр комп'ютерних ігор, де основна частина ігрового процесу полягає в управлінні персонажем чи групою персонажів, які досліджують ігровий світ, виконують різноманітні завдання (відомих як «квести») та розвиваються у процесі сюжету [2]. Інструментами збору емпіричної інформації були такі діагностичні засоби: авторська анкета «RPG у твоєму житті», методика «Q-сортування» (В. Стефансон, 1958), «Особистісний диференціал», методика «Ціннісні орієнтації» М. Рокича. Зважаючи на завдання дослідження було сформовано вибірку у кількості 40 учнів 10-А і 9-А класів Глухівської ЗОШ № 6. Вік досліджуваних – 15 років.

За результатами анкети «RPG у твоєму житті», було встановлено загальну кількість RPG-гравців, яка слала 48% з поміж усіх опитуваних. Ми дізналися, що 100% любителів RPG схильні заглиблюватися в ігровий процес, освоювати кілька ігрових класів. Також було зібрано перелік найменувань рольових комп'ютерних ігор, які користуються або користувалися популярністю у сучасних старших підлітків: «Trove», «Archeage», «The Witcher 3: Wild Hunt», «Aion», «Dragon nest», «Guild wars 2», «The Elder Scrolls V: Skyrim», «World of Warcraft». Встановлено перелік жанрів, які користуються найбільшим попитом серед любителів комп'ютерних ігор: стратегії, шутери, RPG.

За результатами методики «Q-сортування» встановлено, що респонденти вибірки RPG-гравців проявляють високу схильність до тенденцій залежності, комунікабельності й запобігання боротьби. Тенденція до запобігання боротьби переважає над тенденцією до її прийняття. При цьому, порівняно з респондентами контрольної вибірки, якісно відрізняються лише результати за тенденціями «залежність-незалежність» та «комунікабельність-некомунікабельність», де вони у своїй більшості мають схильність до

залежності та комунікабельності.

За результатами методики «Особистісний диференціал» виявлено, що серед респондентів вибірки любителів RPG не виявлено низького рівня самооцінки, тоді як у членів іншої вибірки він проявляється найсильніше. Переважаюча кількість любителів RPG має середній рівень самооцінки. За факторами сили та активності у членів обох вибірок спостерігаються схожі тенденції до низьких рівнів обох факторів, але респонденти RPG вибірки демонструють незначне позитивне відхилення у 20% до середнього рівня сили, 20% середнього та високого рівня активності.

За методикою «Ціннісні орієнтації» нами виділено такі відмінності у системі термінальних цінностей: члени вибірки RPG-гравців надають значно більшу увагу до активного діяльного життя, життєвої мудрості, пізнання. Набагато менше значимою є така цінність як краса природи і мистецтва. Серед інструментальних цінностей виявлено такі відмінності: життєрадісність стоїть у протилежних полюсах списку; набагато значимішою для них є цінність незалежність. Також вони більше схильні до непримиренності та надають менше значення такій цінності як вихованість. Чесність, чуйність та сміливість є найбільш знехтуваними цінностями.

Отже, можна стверджувати, що структурні компоненти самосвідомості старших підлітків у процесі перебування в ігровій реальності RPG зазнають певних змін порівняно з підлітками, які не мають такого досвіду. Перспективи майбутніх досліджень вбачаємо у вивченні особливостей самосвідомості в залежності від міри заглибленості особистості в реальність комп'ютерної рольової гри.

Література

1. Колотилова И.В. Индивидуальнопсихологические характеристики подростков, увлеченных ролевыми компьютерными играми: дисс.... канд. пед. наук. Москва, 2009. 234.
2. Спецвыпуск. Все о RPG. Мой игровой компьютер. Вып. № 1-2, январь 2006. С. 30.