

Ижденева Ирина Вальтеровна

канд. пед. наук, доцент

Куйбышевский филиал

ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный

педагогический университет»

г. Куйбышев, Новосибирская область

ПОТЕНЦИАЛ ВИДЕОИГР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ И ВОСПИТАТЕЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ СОВРЕМЕННОЙ ШКОЛЫ. ПЛЮСЫ И МИНУСЫ ИХ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Аннотация: в статье раскрываются особенности игровой деятельности, проводится анализ исследований, посвящённых положительному и отрицательному воздействию видеоигр на психические и когнитивные характеристики обучающихся.

Ключевые слова: видеоигры, киберспорт, игровая деятельность, образовательные результаты.

Современная педагогическая наука не стоит на месте, в образовательный процесс постоянно внедряются разнообразные новшества, в том числе и из мира информационных технологий и искусственного интеллекта. Игровые технологии являются одним из ведущих элементов методической системы обучения любой учебной дисциплине. Актуальные на данный момент педагогические игровые технологии, как правило, основаны на использовании средств ИКТ, видеоигр и виртуальной реальности [2].

В статье М. Кёпп представлены доказательства высвобождения полосатого дофамина во время видеоигр и описано как при помощи метода меченых атомов учёные выяснили, что во время игры у людей в стриатуме (полосатом теле) вырабатывается эндогенный дофамин [7]. Стриатум – часть базальных ядер мозга, участвующая в восприятии вознаграждения и мотивационных аспектах поведения. Исходя из этого был сделан вывод о том, что для мозга не имеет значения, достигаем мы успеха в виртуальных или реальных действиях. Вне зависимости

от реальности действия мозг поощряет успехи в этом деле. Обучающимся нравится процесс решения задач, которые предоставляет игра. Решение внутриигровых задач, по сути, является процессом обучения и работы.

Утверждение об антисоциальной направленности игр, по мнению многих исследователей, является ошибочным, т.к. в настоящее время гейм-культура обрела характер массового явления. В многопользовательские игры играют десятки, сотни тысяч человек, проводятся соревнования и мероприятия для геймеров, а игры дополненной реальности побуждают игрока к физической активности и контактированию с другими людьми. Киберспорт был признан официальным видом спорта в России более пятнадцати лет назад. Ежегодно в мире проходит множество турниров с многомиллионными призовыми фондами, за которыми следят сотни миллионов зрителей онлайн, и каждый крупный спортивный ресурс уже давно ведёт раздел по киберспорту.

Из статистического анализа игровой деятельности выяснилось, что чем больший игровой опыт имеет человек, тем большую гражданскую активность он проявляет [6]. В некоторых исследованиях описывается связь между жестокими видеоиграми и агрессивным поведением, при этом, недостаточно внимания уделяется потенциальным эффектам просоциальных игр. Теоретически, количество игр, в которых игровые персонажи помогают и поддерживают друг друга ненасильственными способами, должно увеличиваться как в краткосрочной, так и в долгосрочной перспективе. Douglas A. Gentile¹ с коллегами провели масштабные исследования с тремя возрастными группами для проверки данной гипотезы [5]. В корреляционном исследовании учащиеся сингапурской средней школы, которые играли в более просоциальные игры, вели себя более социально. В двух выборках японских детей и подростков просоциальный игровой процесс предсказал последующее увеличение просоциального поведения. В ходе экспериментального исследования американские студенты, случайно назначенные играть в просоциальные игры, вели себя более просоциально по отношению к другому студенту. Эти сходные результаты в разных методологиях, возрастах и

культурах дают достоверное подтверждение эффекта просоциального игрового контента.

Исследование Американской Психологической Ассоциации демонстрирует устойчивую связь между использованием жестоких видеоигр и увеличением агрессивного поведения, агрессивным познанием и агрессивным аффектом, а также снижением просоциального поведения, эмпатии и чувствительности к агрессии, подтверждает связь между жестокими играми и усилением агрессии среди игроков, но не подтверждает, что эта связь распространяется на учащение преступных или насильственных правонарушений [4]. Исследования показывают, что молодые люди, играющие в жестокие видеоигры в течение длительного времени, справляются со стрессом лучше, чем не играющие взрослые, и становятся менее подавленными и менее враждебными после стрессовой ситуации. Результаты анализа 103 испытуемых не поддерживают прямую связь между жестокими видеоиграми и агрессивным поведением. Исследователи предупредили, что для полноты описания необходимы более масштабные исследования и предположили, что видеоигры могут все чаще использоваться в терапии молодых людей и подростков. Насильственные игры могут помочь людям преодолеть свои разочарования в реальной жизни и успокоиться, не увеличивая агрессивное поведение в реальной жизни.

Исследования на тему влияния видеоигр на успеваемость показывают неоднозначные результаты. В некоторых исследованиях показана отрицательная корреляция видеоигр и неуспеваемости. В других же, например Австрийском исследовании, в котором принимало участие более 12000 человек, наоборот, влияние игр положительно повлияло на успеваемость учеников [8]. Так, люди, игравшие в видеоигры каждый день, показывали большую успеваемость в математике и естественных науках. Но, как подмечают авторы исследования, эта корреляция не говорит о причинно-следственной связи. Скорее можно сделать предположение, что дети с одарённостью к математике и наукам в принципе более склонны играть в видеоигры.

Большинство исследователей сходятся во мнении, что видеоигры либо не влияют на успеваемость, либо их влияние крайне незначительно. На деле неуспеваемость – следствие влияния множества различных факторов, от индивидуального развития человека до условий его проживания и социализации в обществе.

Видеоигры обладают большим дидактическим потенциалом. Игровой метод – один из самых распространённых методов обучения. Игры в качестве способа реализации образовательного процесса индивида позволяют длительное время сохранять концентрацию на начальных этапах и уравнивать работу и развлечение, тем самым размывая границы между трудом и отдыхом. Кроме этого, игры способны улучшать когнитивные способности и влиять на восприятие, например шутеры улучшают периферическое зрение и способность воспринимать формы объектов [1].

Игроки часто показывают повышенные способности к сосредоточению визуального внимания и его распределению. В одном из исследований, гипотезой которого было существование потенциальной связи между видеоиграми и работы с участием мелкой моторики, участвовало 33 медицинских работника, было доказано, что сотрудники, игравшие в видеоигры 3 часа в неделю, показывали повышение скорости работы на 27% и совершали на 37% меньше ошибок [9]. В среднем результат был на 33% выше, чем у контрольной группы. У людей, игравших более 3 часов в неделю, общий показатель был в среднем на 41% выше, чем у контрольной группы. В заключении было выведено, что навык игры коррелирует с лапароскопическим хирургическим наложением швов. Учебные программы, включающие видеоигры, улучшают технику работы хирургов на основе игр, основанных на движении объектов на экране.

Таким образом, видеоигры постепенно становятся неотъемлемой частью нашей жизни. Они способны симулировать целые миры, эффективно формировать практические навыки, способны передавать суть любого художественного произведения или исторического события. Потенциал видеоигр способен организовать более глубокое восприятие и понимание учебного контента большинства предметов. Вещи, которым вы учитесь самостоятельно, надолго остаются в

вашей ментальной сфере, то же, чему вас «научают», не всегда качественно воспринимается. Фундаментальный принцип образования кроется в том, чтобы дать обучающимся среду и инструменты, с помощью которых они смогут заниматься открытиями самостоятельно. Для этого требуются пространство, время и автономия, что предоставляется в видеоиграх.

Список литературы

1. Дудковская И.А. Некоторые аспекты развития познавательных универсальных учебных действий обучающихся на уроках информатики на основе использования электронных учебных пособий / И.А. Дудковская // Информатика в школе. – 2021. – №4. – С. 52–59. <https://doi.org/10.32517/2221-1993-2021-20-4-52-59>
2. Ижденева И.В. Средства когнитивизации обучения информатике / И.В. Ижденева // Психолого-педагогическое образование в современных условиях: сборник статей по материалам Всероссийской научно-практической конференции / под ред. О.А. Тарасовой. – 2019. – С. 21–25.
3. Ижденева И.В. Особенности когнитивного обучения информатике, стимулирующие развитие познавательного интереса / И.В. Ижденева // Конструктивные педагогические заметки. – 2020. – №8–2 (14). – С. 223–235.
4. APA Review Confirms Link Between Playing Violent Video Games and Aggression. URL: <https://www.apa.org/news/press/releases/2015/08/violent-video-games>
5. Douglas A., Gentile1. The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence from Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies. URL: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2678173/pdf/nihms-104172.pdf>
6. Ferguson Christopher J., Garza Adolfo. Call of (civic) duty: Action games and civic behavior in a large sample of youth. URL: https://web.archive.org/web/20140519093724/https://tamiu.edu/newsinfo/newsarticles/documents/video_game_study.pdf

7. Koepp M., Gunn R., Lawrence A. et al. Evidence for striatal dopamine release during a video game. *Nature* 393, 266–268 (1998). <https://doi.org/10.1038/30498>
8. Posso A. Internet Usage and Educational Outcomes Among 15-Year-Old Australian Students. URL: <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/5586/1742>
9. Rosser James C. Jr, MD; Lynch Paul J., MD; Cuddihy Laurie, MD; et al The Impact of Video Games on Training Surgeons in the 21st Century. URL: <https://jamanetwork.com/journals/jamasurgery/fullarticle/399740>