

УДК 159.954

**Конакова Яна Сергеевна**,  
студентка 2 курса психолого-педагогического факультета  
ФГБОУ ВО «Марийский государственный университет»

Научный руководитель:  
**Морова Наталья Сергеевна**, докт. пед. наук, проф.,  
ФГБОУ ВО «Марийский государственный университет»

## **ВЗАИМОСВЯЗЬ ВООБРАЖЕНИЯ И УВЛЕЧЕННОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ У ПОДРОСТКОВ**

**Аннотация:** В статье рассмотрены особенности воображения детей подросткового возраста. Описаны основные параметры воображения, а также основные характеристики компьютерных игр. Целью исследования является выявление взаимосвязи между воображением и уровнем увлеченности компьютерными играми.

**Ключевые слова:** воображение, творческое воображение, подростковый возраст, зависимость, компьютерный игры.

В современном мире, с появлением компьютерных игр, ученые все чаще задаются вопросом о том, как они влияют на развитие всех психических процессов человека. Под большое влияние попадают дети и подростки, так как их психика в данный период находится в неустойчивом состоянии.

Подростковый возраст в возрастной периодизации занимает место между младшим школьным возрастом и юностью и определяется границами от 11 до 15 лет. Возрастная периодизация выявлена из совокупности теоретических и практических исследований отечественных психологов: Д. Б. Эльконина, А. Н. Леонтьева, Л. С. Выготского и Л. И. Божович.

Подростковый возраст является этапом активного становления всех психических процессов, таких как: память, внимание, мышление, воображение и другие. В этот период подростки начинают формироваться, а также расширяются их увлечения, которые приобретают стабильность [4]. Для их развития необходимо обеспечить благоприятную среду. Так для развития воображения детей необходимо создать условия, в которых данный психический процесс будет развиваться свободно и без ограничений.

Данный процесс изучали многие зарубежные и отечественные ученые, такие как Л. С. Выготский, С. Л. Рубинштейн, А. В. Брушлинский, Т. Рибо и другие. Каждый давал свою интерпретацию этого психического процесса.

Так, Л. С. Выготский в своем труде говорил, что воображение – это всякая деятельность человека, результатом которой является не воспроизведение бывших в его опыте впечатлений или действий, а создание новых образов или действий, представляет собой сущность воображения [2].

С. Л. Рубинштейн определяет воображение как деятельность, создающую нечто новое, оригинальное, что потом входит в историю не только самого творца, но и науки, искусства и т.д [1].

А. В. Брушлинский отличает в своих трудах различные процессы друг от друга и говорит, что воображение – это новое представление и оно непосредственно связано с мышлением. Ученый предлагает свою трактовку связи воображения и творчества и говорит, что «нет продуктивного мышления, оно может быть только творческим, что является новым понятием „немгновенный инсайт“» [3, с. 58].

Таким образом, опираясь на определения ученых, можно сказать, что воображение – это процесс создания новых образов и предметов, благодаря раннее накопленному опыту. Оно проходит ряд стадий в своем развитии включая творческое и воссоздающее воображение.



С появлением компьютерных игр все чаще стали задаваться вопросом о их влияние на психику человека. «Известно, что игровая компьютерная зависимость заключается в чрезмерном пристрастии к компьютерным играм и к предметам, связанным с ними, и нередко молодые люди злоупотребляют пребыванием в ней» [4, с.118].

Увеличивающееся количество информации в сети Интернет требует от человека умения быстро перерабатывать её, выбирать самое главное и находить нестандартные решения. Творческий подход – это наиболее продуктивный способ познания мира. Следовательно, творчество является источником прогресса для общества и отдельного человека.

Воображение является основным процессом для любой формы творческой деятельности ребёнка и его поведения. Развитое воображение является условием эффективного усвоения подростками образовательной программы, а также способствует саморазвитию и самосовершенствованию личности, формированию умения планировать собственную деятельность и ориентироваться в будущем.

В связи воображения и уровня увлеченности компьютерными играми большое значение в исследовании мы придаем показателям творческой активности учащихся, креативности и уровня увлеченности компьютерными играми.

Объектом психологического исследования является развитие воображения, предметом – взаимосвязь воображения и увлеченности компьютерными играми у подростков.

Цель исследования – выявление взаимосвязи воображения и увлечённости компьютерными играми у подростков.

Гипотеза предполагает, что существуют значимые взаимосвязи воображения и увлечённости компьютерными играми у подростков.

В исследовании использовался метод тестирования и опроса с применением методик: «Диагностика уровня творческой активности учащихся М. И. Рожкова, Ю. С. Тюнникова, Б. С. Алишеева, Л. А. Воловича, Тест невербальной креативности «Закончи рисунок» Е. Торранса, «Степень увлеченности компьютерными играми» А. В. Гришиной.

Исследование проводилось в 2024 году на базе МБОУ СОШТ №21 г. Йошкар-Ола среди подростков в возрасте 13-15 лет в количестве 47 человек, из них 26 девочек и 21 мальчиков.

Компьютерные игры являются одним из самых популярных и увлекательных видов развлечений современного общества. Они привлекают внимание людей всех возрастов и социальных слоев, предлагая бесконечные возможности для творческого самовыражения, развития стратегического мышления и просто отдыха и развлечения.

На рисунке 1 представлены средние значения по критериям опросника уровня увлеченности компьютерными играми. Главный критерий – уровень увлеченности оценивается максимально в 37 баллов.

Уровень увлеченности компьютерными играми

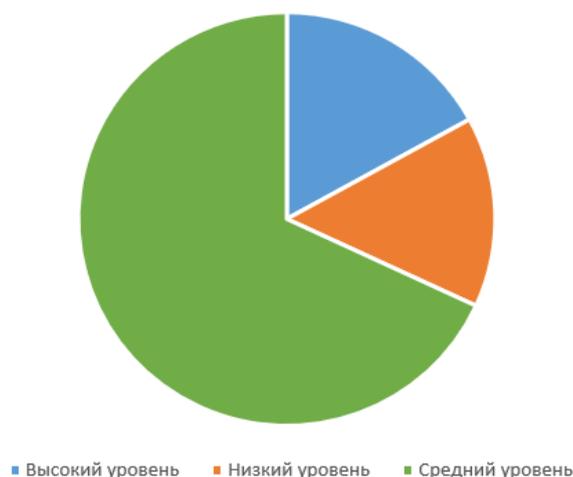


Рисунок 1 - Показатели уровня увлеченности компьютерными играми



По результатам исследования можно сказать, что подавляющее число подростков 32 (68,1%) имеют средний уровень увлеченности компьютерными играми. У 8 подростков (17%) выражена игровая зависимость. 7 подростков (14,9%) имеют естественный уровень игровой зависимости.

Следовательно, компьютерные игры у подростков являются важной частью их жизни. Они сфокусированы на определенных видах игр и уделяют им большое количество времени. Однако большинство подростков не теряют контроля над частотой игровых сеансов и временными затратами на игру. Компьютерные игры в основном выполняют лишь компенсаторные функции.

С помощью методики «Диагностика творческой активности учащихся М. И. Рожкова мы определили соотношение подростков с разными уровнями творческой активности и критериев: чувство новизны, критичность и направленности на творчество.

На рисунке 2 представлены следующие результаты.

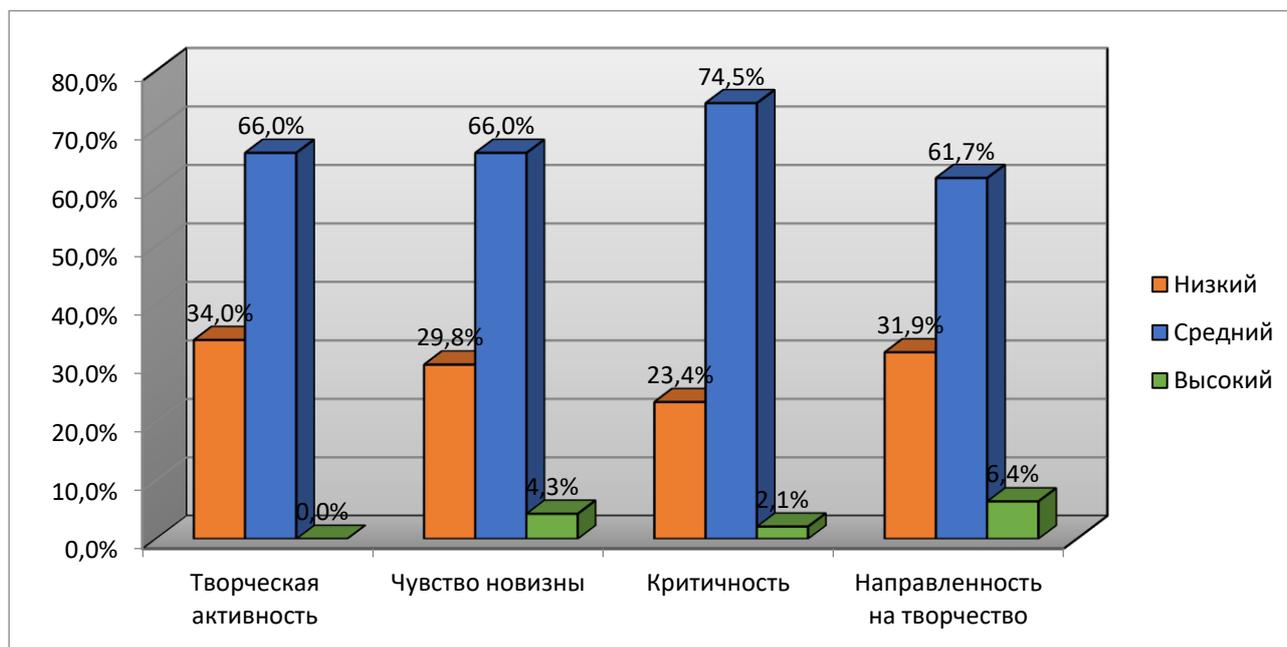


Рисунок 2 - Соотношение подростков с разными уровнями творческой активности и отдельных ее аспектов

По результатам тестирования можно сделать вывод о том, что уровень творческой активности подростков находится на среднем и низком уровне. Ни один из подростков не обладает высоким уровнем творческой активности. Подростки в количестве 31 человек способны инициировать самостоятельный поиск, формулировать задачи, выделять основные принципы различных явлений и действий, а также переносить знания, навыки и умения между разными областями. Подростки в количестве 16 человек показали низкий уровень творческой активности. Они не проявляют инициативы в разработке новых, оригинальных и значимых идей.

Чувство новизны относится к способности представлять уникальные идеи, концепции или подходы, которые выделяют его работу среди других. У большинства подростков (66%) оно находится на среднем уровне. На низком у 29,8%, высокий уровень преобладает у меньшинства (4,3%).

Критичность означает способность анализировать информацию, выражать свое мнение и осознанно принимать решения. У подавляющего большинства подростков (74,5%) средний уровень критичности. У 23,4% подростков низкий уровень критичности и только у одного подростка (2,1%) высокий уровень критичности. Это говорит о том, что подростки не обладают хорошей критичностью и не способны анализировать информацию и делать обоснованные выводы.



Направленность на творчество означает своих идей в какой-либо деятельности. У большинства подростков (61,7%) этот критерий также находится на среднем уровне, на низком уровне преобладает 31,9%, а на высоком 6,4%.

По результатам данной методики можно сказать, что подростки не всегда реализуют свои творческие способности в действиях, они не готовы к реализации своих идей и созданию новых ресурсов, в основном пользуясь уже готовыми материалами.

По методике Тест невербальной креативности «Закончи рисунок» Е. Торранса мы определили уровень креативности подростков с помощью 7 критериев (беглость, гибкость, оригинальность, разработанность, сопротивление замыканию, абстрактность названия) сумма которых выдала общий балл по критерию креативность:

- до 30 баллов – очень низкий;
- 30 – 34 баллов – низкий;
- 35 – 39 баллов – ниже среднего;
- 40 – 60 баллов – средний;
- 61 – 65 баллов – выше среднего;
- 66 – 70 баллов – высокий;
- более 70 баллов – очень высокий.

Данные по критерию креативности представлены на рисунке 3.

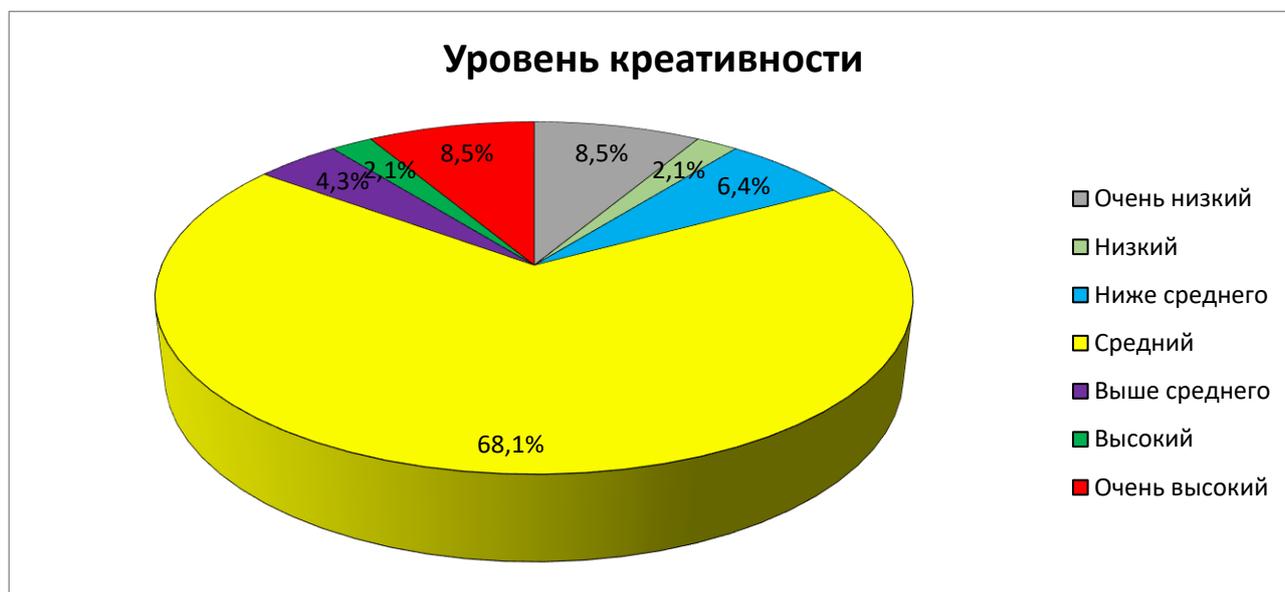


Рисунок 3 - Соотношение подростков с разным уровнем развития креативности

По результатам соотношения видно, что у подавляющего большинства школьников (68,1%) нормальный средний уровень креативности. У 8,5% подростков очень низкий уровень креативности. У одного подростка (2,1%) низкий уровень и у 6,4% уровень развития креативности ниже среднего. Им характерна ригидность мышления, ограниченность творческого потенциала. У 8,5% подростков очень высокий уровень креативности. У одного подростка (2,1%) высокий уровень и у 4,3% уровень развития креативности выше среднего.

Большинство подростков обладают средним уровнем креативности и могут проявлять разнообразные черты и поведенческие особенности. Они могут быть любознательными, но не всегда стремятся к радикальным идеям или нетрадиционным решениям проблем. Имея средний уровень креативности, подростки могут быть более склонны к изучению уже существующих концепций, чем к созданию собственных. Однако они также могут обладать способностью видеть вещи под новым углом и находить нестандартные решения.

Таким образом, можно сказать что большинство подростков обладают средним уровнем творческих способностей и уровнем увлеченности компьютерными играми.

### Список литературы:

1. Гаркушина Левина, Ю. С. Формирование творческой активности обучающихся в интеграции традиционных и инновационных технологий обучения / Ю. С. Гаркушина Левина // Инновации и рискологическая компетентность педагога: Сборник научных трудов Шестнадцатой Международной заочной научно-методической конференции. В 2-х частях, Саратов, 13 марта 2020 года. Том Часть 1. – Саратов: Издательство "Саратовский источник", 2020. – С. 152-158.
2. Красноченко, Р. В. Специфика творческого воображения детей с особенностями психофизического развития / Р. В. Красноченко // Актуальные проблемы педагогической теории и практики: сборник научных статей. – Витебск: ВГУ имени П. М. Машерова, 2022. – С. 298-301.
3. Кряжева, К. Л. Воображение и мышление как показатели развития индивидуально-творческих способностей / К. Л. Кряжева // Вестник педагогических наук. – 2021. – № 8. – С. 57-60.
4. Морова, Н. С. Исследование взаимосвязи эмоционального интеллекта и увлеченности компьютерными играми в юношеском возрасте / Н. С. Морова, Р. И. Гайсина // Журнал педагогических исследований. – 2022. – Т. 7, № 3. – С. 118-123.
5. Сагитова Д. Р. Личностные особенности обучающихся, увлеченных компьютерными играми // Система научных ценностей российского общества. – 2024. – С. 251-256.

