

Александрова Ольга Николаевнакандидат экономических наук, доцент
Академии народного хозяйства и государственной
службы при Президенте Российской Федерации**Фатьянова Ксения Сергеевна**

исполнительный директор Expert & Consultant Group

**ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ВИДЕОИГР
НА ФОРМИРОВАНИЕ ПРОДУКТИВНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТА****Аннотация:**

В статье рассматривается проблема влияния компьютерных игр на продуктивную активность российского студента. В эксперименте приняли участие 45 студентов, из которых 23 вошли в экспериментальную группу и 22 – в контрольную. В течение шести месяцев члены экспериментальной группы играли в компьютерные игры. По истечении этого срока студентам было дано задание подготовить видеоролик. Пять экспертов произвели анализ влияния компьютерных игр на продуктивную деятельность по созданию видеоролика. Анализ результатов интервью с экспертами, посвященных продуктивной активности, показал, как компьютерные игры способствуют улучшению качественных показателей продуктивной активности студентов, в том числе новизны и творческого подхода. Сделан вывод о том, что компьютерные видеоигры могут использоваться как инструмент формирования качественных показателей продуктивной деятельности студента.

Ключевые слова:

продуктивная деятельность, компьютерная игра, информационные технологии, полуструктурированное экспертное интервью, личность.

Aleksandrova Olga NikolaevnaPhD in Economics, Associate Professor,
Russian Presidential Academy of
National Economy and Public Administration**Fatiyanova Kseniya Sergeevna**

Executive Director, Expert & Consultant Group

**THE IMPACT OF COMPUTER
VIDEO GAMES ON THE STUDENT'S
PRODUCTIVE ACTIVITY DEVELOPMENT****Summary:**

The paper deals with the influence of computer games on the productive activity of the Russian student. The authors interviewed 45 students. 23 students were the members of the experimental group (EG), and 22 people were in the control group (CG). The members of the experimental group played computer games during six months. After that, 45 students had to make a video clip. 5 experts analyzed the impact of computer games on productive activities during the creation of a video clip. The interview results showed how computer games improved the quality indicators of the student's productive activity, including novelty and creativity. The authors conclude that computer video games can be used as tools for developing the qualitative indicators of the student's productive activity.

Keywords:

productive activity, computer game, information technologies, semi-structured expert interview, personality.

Введение

Долгое время компьютерная игра рассматривалась как непродуктивная деятельность. Согласно известному определению Р. Каиллоиса, игра не создает «ни товар, ни богатство, ни новые элементы любого рода» [1, р. 10]. Однако в эпоху цифровых технологий эта идея оспаривается недавно появившейся в игре продуктивной активностью. Сегодня миллионы людей зарабатывают реальные деньги, играя в компьютерные игры. Они занимаются фермерством, торговлей и инвестициями в игровые миры. Эти производственные мероприятия формируют экономическую ценность. В 2007 г. глобальный рынок виртуальных продуктов, по ряду оценок, превысил 2,1 млрд долл. США [2].

Продуктивная деятельность заслуживает внимания ученых. Это быстрорастущее явление бросает вызов длительной дихотомии работы и игры. Сущность таких понятий, как «работа» и «игра», ставится под вопрос. В то же время академических исследований в этой области все еще недостаточно. Компьютерные игры еще не стали объектом пристального внимания ученых, хотя это один из самых используемых цифровых медиа на данный момент.

Данная статья содержит попытку восполнить этот пробел. Основываясь на предыдущих исследованиях, мы обобщили теории, связанные с этой областью, и сформировали теоретическую основу для анализа продуктивной активности.

Научные исследования компьютерных видеоигр

Академические исследования в области компьютерных видеоигр осуществлялись недостаточно в течение длительного периода времени. Несмотря на то что самая первая компьютерная игра появилась в 1952 г., самые ранние исследования компьютерных игр можно отнести к началу

1980-х гг. Далее, до начала XXI в. научные исследования компьютерных игр по-прежнему оставались непопулярны. Э. Аарсет [3] призывает уделять больше внимания исследованиям игр. 2001 год можно рассматривать как «первый год» в области игровых научных исследований. К сожалению, интерес ученых к исследованию цифровых игр не возрос сразу после выхода работы Э. Аарсета. Фактически академический интерес к компьютерным играм проявился гораздо позднее, в таких публикациях, как «Теория видеоигр» (2008) [4], «Видеоигры» (2012) [5], «Игра в видеоигры» (2008) [6].

С 2003 г. число научных публикаций по тематике видеоигр стало стремительно расти. Примерно в то же время в этой области начались научные дебаты. Дебаты часто характеризуются как «дискуссия нарратологии с людологией». Вопрос этой дискуссии состоит в том, как понимать компьютерные видеоигры. Нарратологи трактуют цифровые игры как типы повествований или «тексты историй трансмедиа». Они делают вывод, что игры должны быть изучены с использованием нарративных теорий [7]. Их противники, людологи, утверждают, что компьютерные игры должны рассматриваться именно как игры сами-в-себе [8]. Однако дискуссия со временем исчерпала себя. Как полагала нарратолог Дж. Мюррей, «изучение игр, как и любое организованное стремление к знаниям, является не конкурсом..., а многоплановой головоломкой с открытым концом» [9, р. 2]. Понимание игр исключительно с позитивной или негативной точки зрения не является единственным недостатком дискуссии. Другая проблема заключается в том, что ученые обеих сторон слишком концентрировались на когнитивных и культурных аспектах компьютерных игр и пренебрегли другими аспектами.

Однако в связи с этой дискуссией в западной науке появилась новая междисциплинарная область знания, которая фокусируется на компьютерных играх, – «игровые исследования» [10]. Это многодисциплинарная область, которая применяет различные подходы к пониманию компьютерных игр, например подходы информатики, медийных исследований и экономики и т. д. В этом контексте людология может рассматриваться как один из подходов, т. е. изучение игр и игровой активности [11]. Другими словами, термин «игровые исследования» относится ко всем исследованиям компьютерных игр. Людология – это сама дисциплина, а также популярный подход в игровых исследованиях.

После этих дебатов началось изучение материального аспекта компьютерных игр. Т. Апперли и Д. Джейман [12] исследовали работы, принадлежащие к этой тематике, и тем самым выявили три важные тенденции в исследованиях текущих и будущих игр: этнографические исследования игроков и их сообществ, исследования игровых артефактов и кодов, исследования взаимосвязи трудовой мотивации и компьютерных игр. Продуктивная деятельность в данном контексте означает деятельность, при которой не только создается экономическая, социальная или духовная ценность, но и развивается личность человека.

Некоторые ученые утверждают, что видеоигры непосредственно влияют на психологическое и физиологическое состояние человека и усиливают вероятность насилия [13]. Однако исследования, проведенные С. Пирсом и В. Лехдонвирта [14], показали, что игра не является продолжительной непродуктивной деятельностью. Ученые, придерживающиеся людологического подхода, выявили две новые формы внутриигровой деятельности, а именно «инструментальные игры» и «продуктивные игры» [15]. Появление инструментальных игр означает, что у геймеров возникло намерение быть продуктивными, развивая определенные навыки, способности и овладевая паттернами социального поведения. Возникновение продуктивных игр означает, что результат продуктивности как социальной и экономической ценности вошел в мир игровой индустрии. Обе формы игровой деятельности способствуют размытию границ между трудом и игрой как формами личностной активности. «Границы между игрой и продуктивностью, между работой и отдыхом и между медиапотреблением и медиапроизводством стираются» [16, р. 18].

С. Пирс определяет продуктивную игру как игру, в которой творческое производство для собственного ноу-хау является активной и неотъемлемой частью игровой деятельности, особенно той, которая разрешена сетью [17]. Термин «продуктивная игра» здесь опровергается каноничными людологами, а именно Й. Хейзингой и Р. Каиллоисом. С. Пирс вступает в дискуссию с ними. Она утверждает, что все больше игроков включаются в продуктивную активность и внутри, и вне игры. Поэтому мы можем поставить под вопрос предположение, что игры и игровое поведение являются непродуктивными [18, р. 23].

Позже С. Пирс и ее соавторы Б. Нарди и Дж. Эллис расширяют сферу обсуждения продуктивной игры от простого творческого производства до различных форм социальной и экономической деятельности. Такие проблемы, как профессиональные игроки видеоигр и виртуальные бизнес-предприятия, были включены в дискуссию о продуктивности компьютерных игр [19]. Кроме того, они представляют случаи, когда компании используют виртуальные миры или игровые пространства для целей обучения, маркетинга, розничной торговли и других видов деятельности, традиционно связанных с работой и другими формами продуктивной деятельности [20, р. 60].

Продуктивная деятельность, осуществляемая в игре, может быть частью профессиональной деятельности. Компьютерные игры могут выступать как средство формирования корпоративной социальной ответственности, подробный анализ которой представлен в труде «Корпоративная социальная ответственность» [21]. В качестве понятия, предназначенного для описания внутриигровой продуктивной активности, «продуктивная игра», несомненно, позволяет анализировать продуктивную деятельность в компьютерных играх. Однако проблема заключается в том, что, несмотря на широкую сферу обсуждения, «продуктивная игра» по-прежнему является недостаточно развитым концептом.

На основании анализа литературы по данной тематике была предложена авторская модель продуктивной деятельности студента института кино и телевидения. Согласно разработанной модели основным видом продуктивной деятельности студента института кино и телевидения является создание кино-, видеоролика творческой направленности, участие в кинофестивале. Для реализации основной цели – развития личности студентов в продуктивной деятельности – были выбраны соответствующие формы работы: образовательная деятельность в высшем учебном заведении; самостоятельная работа студентов; взаимодействие студентов с экспертами в данной области (кинорежиссерами, известными актерами, народными артистами России и других стран), формы дополнительного образования (киностудии, киномастерские).

Центральное место в предложенной модели занимают социально-личностные качества студентов: социальное положение, уровень самооценки, гармоничные взаимоотношения в студенческом коллективе или команде, создаваемой для реализации проекта, коммуникативная компетентность, способность эффективно разрешать возникающие конфликты. Развитие данных социально-личностных качеств происходит при взаимодействии с другими студентами во время продуктивной деятельности.

Методология

Чтобы определить влияние компьютерных игр на формирование продуктивной деятельности студентов, в 2017 г. было проведено исследование влияния компьютерных игр на формирование продуктивной активности в виде эксперимента. Мы выбрали 45 студентов Санкт-Петербургского института кино и телевидения и Всероссийского государственного института кинематографии (Москва), из которых 23 человека вошли в экспериментальную группу (ЭГ) и 22 – в контрольную группу (КГ). Возраст студентов составляет 18–29 лет, в опросе приняли участие 23 женщины и 22 мужчины. В течение шести месяцев члены экспериментальной группы играли в компьютерные игры и при этом проходили обучение, в то время как члены контрольной группы не играли в компьютерные игры. После шести месяцев всем студентам было дано задание самостоятельно за одну неделю подготовить видеоролик.

По истечении шести месяцев мы провели экспертные полуструктурированные интервью с пятью экспертами, которые основывались на результатах экспертной оценки продуктивной деятельности студентов – членов экспериментальной группы после того, как они с помощью компьютерных игр обучались иностранным языкам и приобретали навыки вождения. По результатам проведенного исследования был подтвержден вывод о том, что компьютерные видеоигры в современном мире, с учетом развития технологий, могут являться актуальным инструментом формирования определенных видов продуктивной активности в разных образовательных сферах. Критериями отбора экспертов выступали: наличие кандидатской или докторской степени по психологии или педагогике, опыт работы психологом, психотерапевтом, педагогом от 5 лет, наличие специфических знаний в областях людологии и киноиндустрии.

Все студенты и эксперты знали о цели и задачах исследования и согласились использовать данные для исследовательских целей. В ходе экспериментальной работы по созданию видеоролика эксперты изучали социальные качества студентов, а именно самооценку, социальный статус, степень гармоничности взаимоотношений и взаимодействий. Каждый эксперт осуществил экспертную оценку продуктивной деятельности студентов. Критериями продуктивной деятельности, на основании которых проводилась экспертная оценка результатов выполнения проекта (видеоролика), выступали количественные (многовариантность способов изображения, подбора аналогий, оригинальных ответов, определения функций и др.) и качественные (новизна, оригинальность, идеальность, убедительность, гуманность, использование методов творчества и др.) критерии.

Результаты

Как констатируют эксперты, компьютерные игры оказывают противоречивое воздействие на продуктивную активность студентов. С одной стороны, анализ результатов выполнения проекта показал значительное продвижение студентов из экспериментальной группы в творческом решении поставленной задачи. При групповой реализации проекта у студентов формировались навыки взаимопомощи, сотрудничества. Кроме того, эксперты выявили, что у студентов развивались представления о групповой продуктивной деятельности. Экспертная оценка показала, что

занятия компьютерными играми не привели к усилению изолированности отношений между студентами, их личностной отчужденности.

Анализ полученных результатов выявил существенные различия в продуктивной деятельности студентов контрольной и экспериментальной групп. Занятие компьютерными играми не препятствовало выполнению коллективного проекта и активизации творческой деятельности. Измерение продуктивной деятельности производилось путем выявления уровня количественных и качественных показателей продуктивной деятельности.

Обобщение полученных в результате исследования результатов (таблицы 1, 2) позволило выявить неоднозначные показатели продуктивной деятельности студентов экспериментальной и контрольной групп.

Таблица 1 – Результаты исследования уровня количественных показателей продуктивной деятельности студентов

Исследуемая группа	Уровень количественных показателей продуктивной деятельности					
	низкий		средний		высокий	
	чел.	%	чел.	%	чел.	%
контрольная	6	27,2	6	27,2	10	45,5
экспериментальная	11	47,8	8	34,8	4	17,4

Эксперты выявили высокий уровень количественных показателей продуктивной деятельности у студентов контрольной группы. Средний и низкий уровни количественных показателей продуктивной деятельности были характерны для 54,4 % студентов контрольной группы. Высокий уровень показателей продуктивной деятельности был выявлен только у 17,4 % студентов экспериментальной группы. Почти половина (47,8 %) студентов этой группы имела низкий уровень показателей продуктивной деятельности.

Таблица 2 – Результаты исследования уровня качественных показателей продуктивной деятельности студентов

Исследуемая группа	Уровень качественных показателей продуктивной деятельности					
	низкий		средний		высокий	
	чел.	%	чел.	%	чел.	%
контрольная	6	27,2	9	40,9	7	31,81
экспериментальная	5	21,7	7	30,4	11	47,82

Проведение сравнительного анализа результатов экспериментальной работы позволило выявить прямую зависимость качественных показателей продуктивной деятельности от занятия компьютерными играми (табл. 2). В экспериментальной группе всего 21,7 % студентов продемонстрировали низкий уровень количественных показателей продуктивной деятельности (по сравнению с 27,2 % у студентов контрольной группы), 30,4 % – средний уровень (по сравнению с 40,9 % у студентов контрольной группы). Высший уровень качественных показателей продуктивной деятельности характерен почти для половины (47,82 %) студентов экспериментальной группы (по сравнению с 31,81 % у студентов контрольной группы), что является результатом влияния компьютерных игр. Новизна, оригинальность, идеальность и убедительность видеороликов студентов экспериментальной группы, подлежащих экспертной оценке, подтвердили данное влияние.

В процессе интервью эксперты высказывали разное мнение о способностях игр формировать продуктивную активность. Наше предположение, что лицо, поддерживающее точку зрения продуктивности игр, может быть сторонником продуктивной деятельности в реальной жизни. Это предположение было подтверждено ответом на вопрос интервьюеров [22]: «1: Поддерживаете ли Вы идеи продуктивной деятельности в играх?» – «R2. Я поддерживаю эту идею. Игры, на мой взгляд, могут... дать представление о том, как вести себя в той или иной ситуации. Например, в игре Far Cry человек попадает в ситуации, где необходимо выжить. Игра учит меня, что нужно найти укромное место, пещеру какую-нибудь, разжечь костер... Это своеобразный симулятор выживания первобытного человека. И если мы попадем в такую катастрофическую ситуацию, то нам придется выживать, как пещерным людям». Соответственно, ряд игр может способствовать выработке моделей поведения, направленных на выживание в кризисной ситуации. В ходе интервью задавался вопрос о том, помогают ли компьютерные игры в профессиональной деятельности. Один из экспертов отметил: «R3: Смотря, как человек к этому относится. Если человек играет в компьютерные игры дни и ночи напролет, то, конечно, это не поможет ему найти работу. У него формируется компьютерная и игровая зависимость... Есть люди, которые играют в симуляторы вождения для того, чтобы научиться водить машину, и становятся водителями такси или дальнотойщиками». Большинство других информантов выражали такую же точку зрения. Таким

образом, невозможно однозначно ответить на вопрос, позитивно или негативно компьютерные игры влияют на продуктивную активность.

Заключение

Результаты эксперимента и проведенных полуструктурированных интервью показывают, что влияние компьютерных игр на продуктивную деятельность студентов носит противоречивый характер. Качественные показатели продуктивности деятельности, к которым относятся новизна и творческий подход, выше у студентов экспериментальной группы. При этом количественные показатели продуктивности деятельности ниже у студентов экспериментальной группы. Это говорит о том, что невозможно однозначно ответить на вопрос, станут ли компьютерные видеоигры в будущем важнейшим средством формирования продуктивной активности. Однако игры не только являются частью массовой культуры, но все более активно используются в процессе обучения и в бизнес-тренингах. При этом компьютерные игры не могут заменить уже установленные образцы поведения и устоявшиеся идеалы мировоззрения, а также опыт деятельности людей.

На наш взгляд, перспективным методом анализа компьютерных игр с точки зрения формирования паттернов продуктивной деятельности является метод мультисемиотического анализа [23]. Глобализованный виртуальный мир видеоигр может быть инструментом такого влияния на сознание и личность человека, которое направлено на формирование продуктивной активности. Таким образом, компьютерные игры имеют большое значение в формировании качественных показателей продуктивной активности студента.

Ссылки и примечания:

1. Caillois R. *Man, Play, and Games* / transl. from the French by M. Barash. Urbana ; Chicago, 2001. 224 p.
2. Lehdonvirta V. Virtual Item Sales as a Revenue Model: Identifying Attributes that Drive Purchase Decisions // *Electronic Commerce Research*. 2009. Vol. 9, no. 1–2. P. 97–113. <https://doi.org/10.1007/s10660-009-9028-2>.
3. Aarseth E.: 1) *Computer Game Studies, Year One* // *Game Studies*. 2001. Vol. 1, no. 1. P. 1–15 ; 2) *Genre Trouble* // *Electronic Book Review*. 2004. No. 3.
4. Pearce C., Nardi B., Ellis J. *Productive Play: Beyond Binaries* // *Artifact*. 2008. Vol. 2, no. 2. P. 60–68.
5. Newman J. *Videogames*. 2nd ed. Abingdon, 2012. 192 p.
6. Newman J. *Playing with Videogames*. N. Y., 2008. 224 p.
7. Jenkins H. *Game Design as Narrative Architecture* // *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* / eds. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan. Cambridge (Mass.), 2004. P. 118–130 ; Murray J.H. *The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies* [Электронный ресурс] : delivered as a preface to keynote talk at DiGRA 2005, Vancouver, Canada, June 17, 2005. URL: <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/> (дата обращения: 19.02.2018).
8. Aarseth E. *Genre Trouble* ; Frasca G. *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate* [Электронный ресурс] : a thesis presented to the Academic Faculty. Atlanta, 2001. URL: <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf> (дата обращения: 10.11.2017).
9. Murray J.H. *Op. cit.*
10. Mäyrä F. *An Introduction to Game Studies*. Games and Culture. L. ; Thousand Oaks, 2008. <http://dx.doi.org/10.4135/9781446214572>.
11. Frasca G.: 1) *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video)Games and Narrative* [Электронный ресурс]. 1999. URL: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (дата обращения: 10.11.2017) ; 2) *Videogames of the Oppressed ...*
12. Apperley T.H., Jayemane D. *Game Studies' Material Turn* // *Westminster Papers in Communication and Culture*. 2012. Vol. 9, no. 1. P. 5–25. <http://doi.org/10.16997/wppc.145>.
13. Bartholow B.D., Bushman B.J., Sestir M.A. *Chronic Violent Video Game Exposure and Desensitization to Violence: Behavioral and Event-related Brain Potential Data* // *Journal of Experimental Social Psychology*. 2006. Vol. 42. P. 532–539. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2005.08.006> ; Carnagey N.L., Anderson C.A., Bushman B.J. *The Effect of Video Game Violence on Physiological Desensitization to Real-life Violence* // *Journal of Experimental Social Psychology*. 2007. Vol. 4. P. 489–496. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2006.05.003> ; Gentile D.A., Anderson C.A. *Violent Video Games: Effects on Youth and Public Policy Implications* // *Handbook of Children, Culture, and Violence* / eds. N.E. Dowd, D.G. Singer, R.F. Wilson. Thousand Oaks, 2006. P. 225–246.
14. Lehdonvirta V. *Op. cit.* ; Pearce C. *Productive Play: Game Culture from the Bottom Up* // *Games and Culture*. 2006. Vol. 1, no. 1. P. 17–24.
15. Pearce C. *Op. cit.*
16. *Ibid.* P. 18.
17. *Ibid.*
18. *Ibid.* P. 23.
19. Pearce C., Nardi B., Ellis J. *Op. cit.*
20. *Ibid.* P. 60.
21. *Корпоративная социальная ответственность : учебник для бакалавров / Э.М. Коротков, О.Н. Александрова, С.А. Антонов [и др.]. М., 2013. 445 с.*
22. *Чтобы соответствовать социологическим требованиям анонимности, ответы респондентов (R) и вопросы интервьюеров (I) представлены под номерами.*
23. Shmelev I., Pavenkov O. *Coping Behaviour and Difficult Life Situations of University Students in Russia* // *Societal Studies*. 2016. Vol. 8, no. 1. P. 63–77. <https://doi.org/10.13165/SMS-16-8-1-4> ; Shmelev I., Rubtcova M.V. *Multisemiotic Analysis of Latent Discrimination against Feminist Coaches* // *Contemporary Dilemmas: Education, Politics and Values*. 2017. Vol. 4, no. 3. P. 1–22.