Коллекция гуманитарных исследований. Электронный научный журнал.
The Collection of Humanitarian Researches. Electronic scientific journal

peer-reviewed • open access journal

ISSN 2500-3585

DOI: 10.21626/j-chr/2025-1(42)/8
УДК: 159.95-053.6

Педагогическая психология

КОГНИТИВНЫЕ СТИЛИ АКТИВНЫХ ПОДРОСТКОВ-ГЕЙМЕРОВ

© А.А. Ларкина, А.Ф. Ануфриев

Ларкина А.А. – ассистент кафедры психологии труда и психологического консультирования, аспирант, институт педагогики и психологии, ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет»
E-mail: nastasia.0798@mail.ru

Ануфриев А.Ф. – доктор психологических наук, профессор, профессор кафедры психологии труда и психологического консультирования, ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет»
E-mail: alexfedo6@yandex.ru

Адрес: 119435, Москва, ул. Малая Пироговская, 1, стр.1, Российская Федерация

АННОТАЦИЯ

Актуальность. В быстроизменяющемся современном обществе возрастает потребность в комплексном изучении человека, его психической организации. Темпы развития жизни предъявляют повышенные требования к интеллектуальной активности человека, к его умственной работоспособности, к умению быстро ориентироваться и действовать в сложных и эмоционально напряжённых ситуациях, что может быть обусловлено когнитивно-стилевыми способностями личности. Понимание и учет когнитивно-стилевых особенностей подростков-геймеров может поспособствовать повышению эффективности образовательной деятельности, т. к. разные когнитивные стили могут по-разному влиять на эффективность решения разного типа задач.

Цель. Выявление когнитивно-стилевых особенностей активных подростков-геймеров.

Материалы и методы. В исследовании применялись следующие методы: теоретический анализ научной литературы, анкетирование, психологические методики, статистический метод.

Результаты. Анализ результатов исследования показал, что для активных подростков-геймеров свойственны такие когнитивные стили как: поленезависимость выявлен у 76% группы, узкий диапазон эквивалентности выявлен у 72% группы, гибкий познавательный стиль выявлен у 80% группы, толерантность к неопределенному опыту выявлен у 56% группы.

Для не играющих в компьютерные и не увлекающихся киберспортом подростков свойственно какие когнитивные тили как: полезависимость выявлен у 72% группы, широкий диапазон эквивалентности выявлен у 68% группы, ригидный познавательный стиль выявлен у 46% группы, интолерантность к неопределенному опыту выявлен у 54% группы.

Выводы. Исследование позволило установить значимые различия в когнитивных стилях между активными подростками-геймерами и их неиграющими сверстниками.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: когнитивные стили подростков; подростки-геймеры; компьютерные игры; киберспорт

Десятилетие назад играющий в компьютерные игры подросток рассматривался исследователями как феномен, сегодня же ситуация глобальным образом изменилась, теперь подросток-геймер – это уже скорее данность. Одна из причин - быстроразвивающаяся индустрия компьютерных игр, как отрасль компьютерных технологий и глобального сектора различений. Так, если на 2018 г. в Российской Федерации насчитывалось более 65 млн игроков, среди которых каждый шестой был несовершеннолетним, то сегодня же на долю геймеров приходится свыше 88 млн человек и этот показатель продолжает расти.

В связи с чем проблема увлеченностей подростков компьютерными играми, а теперь еще и киберспортом, не только остается по прежнему актуальной, но и ставит новые задачи перед исследователями.

В отечественной психологии есть примеры исследований, посвященных изучению различных характеристик игроков в компьютерные игры, однако отсутствуют исследования когнитивно-стилевых особенностей подростков-геймеров, чье увлечение играми обосновано их стремлением связать свою профессиональную карьеру с киберспортом.

Понимание и учет когнитивно-стилевых особенностей подростков-геймеров может поспособствовать повышению эффективности образовательной деятельности, т. к. разные когнитивные стили могут по-разному влиять на эффективность решения разного типа задач.

В связи с этим было праведно исследование по изучению когнитивно-стилевых особенностей активно играющих в компьютерные игры подростков.

В данной статье анализируются результаты проведенного нами исследования, по выявлению когнитивно-стилевых особенностей подростков-геймеров. Основной гипотезой исследования явилось утверждение, что подростки-геймеры и их неиграющие в компьютерные игры сверстники обладают разными когнитивными стилями.

Для проведения исследования было отобрано две группы испытуемых на основании их игровой активности: группа «игроки» и группа «не-играющие», численность каждой группы составила 50 чел. в возрасте от 14 до 18 лет.

Были использованы следующие методики и методы:

1. Авторская анкета для играющих и неиграющих в компьютерные игры подростков, с целью определения отношения испытуемых к феномену киберспорта.

2. Тест включенных фигур Готтшальда для изучения стиля полезависимый – полезависимы (ПЗ – ПНЗ) [12, с. 48].

3. Методика «Свободная сортировка слов» В.А. Колги (модификация методики Р. Гарднера «Свободная сортировка объектов» для изучения стиля Узкий – широкий диапазон эквивалентности [15].

4. Тест Струпа для изучения стиля Ригидный - гибкий познавательный контроль [14, с. 9–10].

5. Новый опросник толерантности к неопределенности, НТН для изучения стиля Толерантность – нетолерантность к неопределенному опыту [3].

6. U-критерий Манна — Уитни Данный статистический критерий был использован для оценки различий между двумя независимыми выборками («Геймеры» и «Не геймеры») [16].

Процедура проведения исследования: исследование проводилось с применением современных информационно-коммуникационных технологий: по средствам голосовой и видео связи в приложении Discord; сервиса Google Формы.

Феномен и психологические аспекты увлеченности компьютерными играми и киберспортом современных подростков

Несомненно, компьютерные игры — это поистине чудо XX века. Не имея своей личной предыстории, они сумели покорить весь мир. В XI веке в компьютерные игры играют абсолютно все: взрослые, дети и пожилые люди; люди разного достатка и социального

положения. Если раньше люди читали книги, для того чтобы перенестись в своем воображении в фантастический мир и отдохнуть от повседневных дел, то современный человек с этой же целью использует компьютерные игры [1, с. 82].

Э. Пшибыльски говорит о том, что видеоигры представляют собой популярный формат развлечения, который выбирают миллионы людей в мире. Новые впечатления, которые способны подарить людям компьютерные игры, являются по мнению Э. Пшыбыльски той самой привлекательной стороной, из-за которой гейминг набирает свою популярность среди разных возрастов. Компьютерная игра позволяет игроку как бы примерить на себя театральный костюм – «идеальные аспекты себя», которые чаще всего не находят выражения в повседневной жизни [19].

Игры открывают большие возможности для детей, давая им экспериментировать с различными идентичностями. Например, игрок может выбрать для своего игрового персонажа пол, расу, внешность, подарить интересное ему имя. Игра предоставляет также и возможность выбирать альтернативные социальные роли, которые чаще всего нельзя применить к себе в реальной жизни. Современные компьютерные игры предоставляют широкий спектр выбора самых различных идеализированных атрибутов, которые уже прописаны в идеализированных ролях персонажей той или иной игры. Компьютерные игры это – и захватывающий лор (фоновая информация о мире игры); интересные события и история; и возможности, никем не ограниченного, выбора как поступить в той или иной игровой ситуации; и чувство, значимости и ответственности за игровые решения (в некоторых жанрах игр, решения, принимаемые игроком, могут круто изменить сюжет игры и ее концовку); и возможность действовать способами, которые соответствуют идеализированным представлениям о себе, испытывать способности и удовлетворение, которые трудно получить в повседневной жизни.

В конце XX века, а именно в 90-х годах впервые появилось понятие киберспорта, ранее никому неизвестное и в принципе не существовавшее. Официально принято считать, что интеллектуальный спорт, а именно – киберспорт, начал свое существование с таких игр как Doom 2 и Quake. Два данных игровых проекта послужили толчком для создания первых в мире киберспортивных лиг - начали проводиться соревнования на выявление лучших игроков. В 2000-е года киберспорт начал свое бурное развитие и о нем становится известно по всему миру [8, с. 5–12].

Еще в далеком 2001 году Россия стала первой страной, официально признавшей киберспорт, а «7 июня 2016 года был опубликован приказ Министерства Спорта о включении компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта Российской Федерации, признающий киберспорт спортом на территории России» [6].

На наш взгляд, привлекательность киберспорта среди подростков может быть обусловлена его пиаром, медийностью спортсменов, финансовой составляющей. Киберспорт разрушил устоявшееся ранее представление о том, что игры – это несерьезное занятие и деструктивное увлечение. Сегодня киберспорт получает финансовую и другие виды поддержи от государств, игроки – киберспортсмены имеют не только хороший заработок, но и перспективы развития в рамках своей профессии. Подростков привлекает мысль о том, чтобы стать успешным, популярным киберспортсменом, иметь хорошую финансовую обеспеченность, занимаясь при этом любимым делом.

Компьютерные игры становятся популярны уже не просто сами по себе, а как инструменты. Благодаря индустрии видеоигр появилось такое направление как геймификация, которая применяется в бизнесе и образовании, и, например предполагает упрощение и живость подачи презентуемого учебного материала в школах и ВУЗах [2, с. 11]. Например, в 2024 году Российская IT – компания студия «Cyberia Nova» из Новосибирска выпустила историческую видеоигру «Смута» о событиях смутного времени. Так что теперь можно изучать историю смутного времени не только читая учебники, но и непосредственно самолично, погрузившись в воссозданные исторические события

[11]. В целом в последние годы игровая индустрия проявляет все больший интерес к историческим событиям и создает на основе их игры. Например разработчик Warhorse Studios создал уже две части серии игр «Kingdom Come: Deliverance» и «Kingdom Come: Deliverance II» - особенностью этих игр является упор на историческую достоверность; так в них детально воспроизведены одежда, вооружение, архитектура и общественное устройство средневековой Богемии.

Киберспорт и компьютерные игры дают подросткам возможность проявить себя и в командной деятельности путем анализа, принятия решений и разработки стратегий. Дети и подростки, увлекающиеся киберспортом, развивают важные познавательные и профессиональные навыки: аналитическое мышление, скорость реакций, работа в команде и коммуникация с союзниками [10].

Киберпространство позволяет подросткам вовлечься в виртуальную реальность, что приводит к восприятию средств доступа к сети как интрумент для продолжения своей личности [7].

Компьютерные игры представляют собой любопытный культурный феномен. Игры способны показать игроку не только сюжет той или иной истории, они способны предоставить игроку возможность лично учувствовать в ходе излагаемых событий, выбирать сюжетные линии, решать судьбы персонажей с меняющейся от действий самого игрока концовкой истории. Именно это сделало в сое время популярными компьютерные игры.

Возрастная специфика когнитивных стилей в подростковом возрасте

Значительное место в отечественной и зарубежной психологии отводится рассмотрению когнитивных, или познавательных, стилей деятельности, интенсивное изучение которых началось западными психологами в 1960-х гг. Г. Уиткин и др. и несколько позже – отечественными, такими как: В. А. Колга, Е. Т. Соколова, М. А. Холодная и др. Правда, понятие о когнитивных стилях возникло не вдруг. Уже в отдельных работах 1920-1930-х гг. были обозначены близкие феномены, например «жизненный стиль» у А. Адлера, «ригидность» у Р. Кеттелла и «ригидность контроля» у Дж. Струпа, представления о соотношении первой и второй сигнальной систем у И. П. Павлова [9].

Когнитивные стили, как и все остальные индивидуальные особенности не возникают сами по себе из ниоткуда. Фундамент для формирования когнитивных стилей заложен в человеке с самого рождения, однако только в подростковом возрасте на этот фундамент начинает надстраиваться основная система. Под воздействием ведущих видов деятельности и других внешних обстоятельств, а в особенности в рамках учебной деятельности начинают вырабатываться индивидуальные способы переработки информации и способы принятия решений. Далее кратко рассмотрим когнитивные стили, которые мы изучали в ходе нашего исследования.[5].

Полезависимость – поленезависимость. Данный когнитивный стиль был выявлен путем изучения Г. Уиткиным в конце 40-х годов 20 века пространственной ориентации человека под воздействием помех [20]. Данный когнитивный стиль отражает индивидуальные способности каждого отдельного человека к дифференциации, а также отражает характер познавательной направленности человека [12, с. 52].

Узкий – Широкий диапазон эквивалентности. В.В. Косихин рассматривает данный когнитивный стиль с позиции индивидуальных различий в особенностях ориентации человека, при изучение каких-либо объектов, или на основании их схожести, или на основании их различия [4].

Ригидный – Гибкий познавательный контроль или стиль. Для того, чтобы постараться описать этот стиль, обратимся к Р. Гарднеру. Итак, согласно ему, данный стиль характеризует то, насколько каждому отдельному человеку легко или сложно дается процесс перехода от взаимодействия при помощи оперирования различными формами знакового материала, к процессам восприятия отражения окружающей человека

действительности [17].

Устойчивость – Не устойчивость к неопределенному, противоречивому или нереалистичному опыту [18]. Отметим, что данный когнитивный стиль имеет и второе альтернативное название: толерантность – не толерантность к противоречивому опыту. Люди, чей когнитивный стиль находится в полюсе толерантности к нереалистичному опыту относятся к новому получаемому опыту как к «обычному», «ожидаемому» или «известному», они склонны спокойно воспринимать нереалистичный опыт и встраивать его в свою систему уже имеющихся представлений о правильности и очевидности. Люди, чей когнитивный стиль находится в полюсе интолерантности к нереалистичному опыту, напротив, обладают высоким уровнем сопротивления познавательному опыту, т. к. исходные данные не вписываются в их систему знаний и даже противоречат ей [13, с. 232 - 233].

Рост числа подростков, увлеченными компьютерными играми и киберспортом в России, ставит новые задачи перед специалистами сферы образования в силу того, что не каждый подросток-геймер свяжет свою профессиональную деятельность с киберспортом. Системе образования необходимо разрабатывать новые релевантные способы по коррекции игровой зависимости среди школьников-подростков. Когнитивно-стилевые характеристики являются значимыми в условиях различных видов деятельности, в том числе в образовательной и киберспортивной.

Результаты исследования и их анализ

1. Результаты применения методики «Тест включенных фигур Готтшальда», использованной для изучения «ПЗ-ПНЗ» когнитивного стиля (рис. 1).

Рисунок 1. Полюса когнитивного стиля ПЗ-ПНЗ у подростков (по методике «Тест включенных фигур Готтшальда»)

Figure 1. Poles of the cognitive style of PP-PNZ in adolescents (according to the method of the «Gottschald Included Figures Test»)

Среди «Геймеров» только 24% (12 чел.) имеют полезависимый стиль. Среди «Не геймеров» - 72% (36 чел.) присущ полезависимый стиль.

Среди группы «Геймеры» поленезависимый когнитивный стиль был выявлен у 76% (38 чел.) от числа группы. Среди «Не геймеров» поленезависимый когнитивный стиль был выявлен у 28% (14 чел.) от числа группы.

Для оценки различий между двумя независимыми выборками («Геймеры» и «Не геймеры») был использован U-критерий Манна-Уитни: полученное эмпирическое значение Uэмп (650) при $p \leq 0.01$ (912) и $p \leq 0.05$ (1010) находится в зоне значимости.

2. Результаты применения методики «Свободная сортировка слов» В.А. Колги (мо-

дификация методики Р. Гарднера «Свободная сортировка объектов», использованной для изучения когнитивного стиля «Широкий -узкий диапазон эквивалентности (рис. 2).

Рисунок 2. Полюса когнитивного стиля Узкий – Широкий диапазон эквивалентность у подростков (по методике «Свободная сортировка слов» В.А. Колги)
Figure 2. Poles of cognitive style Narrow – Wide range equivalence in adolescents (according to the method of «Free word sorting» by V.A. Kolga)

Среди «Геймеров» узкий диапазон эквивалентности был выявлен у 72% (36 чел.) от группы. Среди «Не геймеров» узкий диапазон эквивалентности был выявлен у 32% (16 чел.) от группы.

Среди «Геймеров» широкий диапазон эквивалентности был выявлен у 28% (14 чел.) группы. Среди «Не геймеров» широкий диапазон эквивалентности был выявлен у 68% (34 чел.).

Для оценки различий между двумя независимыми выборками («Геймеры» и «Не геймеры») был использован U-критерий Манна-Уитни:

полученное эмпирическое значение U эмп (750) при $p \leq 0.01$ (912) и $p \leq 0.05$ (1010) находится в зоне значимости.

3. Результаты применения методики «Тест Струпа», использованного для изучения когнитивного стиля «ригидный – гибкий познавательный стиль (рис. 3).

Так среди «Геймеров» только у 4% (2 чел.) был выявлен ригидный познавательный стиль (включает в себя шкалы Ригидный познавательный стиль и Тенденция к Ригидному познавательному стилю). Среди «Не геймеров» у 46% (23 чел.) был выявлен ригидный познавательный стиль.

Среди «Геймеров» гибкий познавательный стиль (включает в себя шкалы: Тенденция к Гибкому познавательный стиль и Гибкий познавательный стиль) был выявлен у 80% (40 чел.) от группы. Среди «Не геймеров» – у 30% (15 чел.) от группы.

В зоне неопределенности оказалось 4% (8 чел.) «Геймеров», «Не геймеров» – 5% (10 чел.).

Для оценки различий между двумя независимыми выборками («Геймеры» и «Не геймеры») был использован U-критерий Манна-Уитни:

Полученное эмпирическое значение Uэмп (506.5) при $p \leq 0.01$ (912) и $p \leq 0.05$ (1010) находится в зоне значимости.

4. Результаты опросника «Новый опросник толерантности к неопределённости, НТН», использованного для изучения когнитивного стиля «Толерантность к нереалистичному опыту (или устойчивость – неустойчивость к противоречивому опыту)» (рис. 4 и рис. 5).

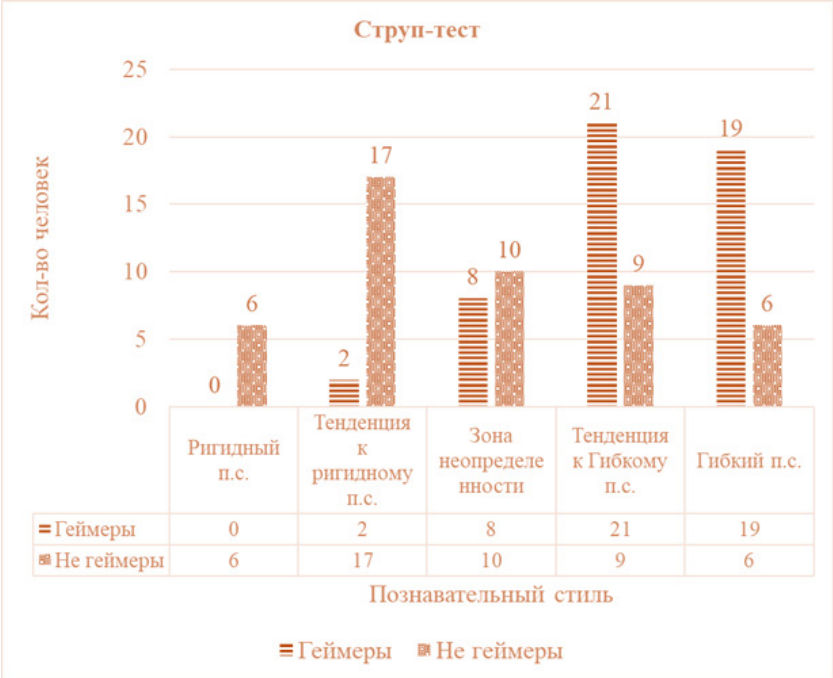

Рисунок 3. Полюса когнитивного стиля Ригидный - гибкий познавательный стиль у подростков (по методике «Тест Струпа»)
Figure 3. Poles of cognitive style Rigid - flexible cognitive style in adolescents (according to the Stroop Test method)

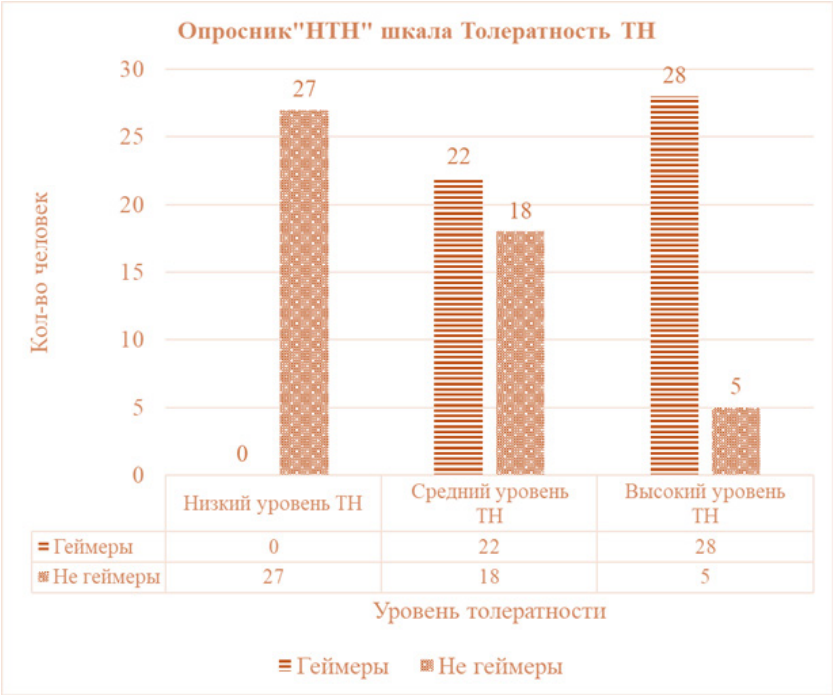

Рисунок 4. Уровень толерантности к неопределенному опыту у подростков (по опроснику «ТНТ» (шкала ТН))
Figure 4. The level of tolerance to uncertain experiences in adolescents (according to the TNT questionnaire (TN scale))

В результате проведения данного опросника, было установлено, что среди «Геймеров» у 56% (28 чел.) от группы был выявлен высокий уровень толерантности к нереалистичному опыту. Среди «Не геймеров» у 10% (5 чел.). от группы была выявлена устойчивость к нереалистичному опыту.

Среди «Геймеров» средний уровень устойчивости к нереалистичному опыту присущ 44% (22 чел.) испытуемых от группы. Среди «Не геймеров» средний уровень устойчивости к нереалистичному опыту был выявлен у 36% (18 чел.) от группы.

Низкий уровень устойчивости к нереалистичному опыту был выявлен у 54% (27 чел.) группы «Не геймеры».

Для оценки различий между двумя независимыми выборками («Геймеры» и «Не геймеры») был использован U-критерий Манна-Уитни:

Полученное эмпирическое значение U эмп (378) при p≤0.01 (912) и p≤0.05 (1010) находится в зоне значимости.

Рисунок 5. Уровень интолерантности к неопределённому опыту подростков (по опроснику «НТН» (шкала ИТН))

Figure 5. The level of intolerance to the uncertain experiences of adolescents (according to the questionnaire «NTN» (ITN scale))

Среди «Геймеров» высокий уровень интолерантности был выявлен у 16% (8 чел.) среди группы. Среди «Не геймеров» высокий уровень интолерантности был выявлен у 34% (17 чел.) от группы.

Установлено, что по 54% (27 чел.) в каждой группе имеют средний уровень интолерантности к неопределённому опыту.

Среди «Геймеров» 30% (15 чел.) от группы имеют низкий уровень интолерантности к нереалистичному опыту. Среди «Не геймеров» 12% (6 чел.) имеют низкий уровень интолерантности к нереалистичному опыту.

Для оценки различий между двумя независимыми выборками («Геймеры» и «Не геймеры») был использован U-критерий Манна-Уитни:

Полученное эмпирическое значение Uэмп (903.5) при p≤0.01 (912) и p≤0.05 (1010) находится в зоне значимости.

При анализе и статистической обработке результатов исследования были установлены статистический значимые различия между независимыми выборками «Геймеры» и «Не геймеры» по проведенным методикам.

Таким образом, было установлено, что:

1. Поленезависимый (ПНЗ) когнитивный стиль характерен для активных подростков-геймеров, в то время как полезависимый (ПЗ) когнитивный стиль присущ их не играющим сверстникам.

2. Для активных подростков-геймеров характерен узкий диапазон эквивалентности (анализ), в то время как для их не играющих сверстников – Широкий диапазон эквивалентности (синтез). Гипотеза подтверждена.

3. Для активных подростков геймеров характерен гибкий познавательный стиль, а их неиграющим сверстникам – ригидный познавательный стиль.

4. Для активных подростков геймеров свойственна высокая устойчивость в отношении нереалистичного опыта; в то время как для их неиграющих сверстников свойственна низкая устойчивость в отношении нереалистичного опыта.

Полученные результаты показали, что когнитивные стили играющих и не играющих в компьютерные игры предростков имеют существенные различия, а значит эффективность решения разного типа задач, например образовательной, будет различаться.

Практическая значимость результатов исследования.

Полученные результаты могут быть использованы учителями и иными специалистами в сфере образования для совершенствования персонализации обучения с учетом когнитивно-стилевых особенностей подростков; психологами для проведения коррекционных занятий по снижению уровня игровой зависимости, коррекции поведения подростков или программ, направленных на поощрение позитивного игрового опыта среди подростков; для проведения дальнейших исследований в рамках когнитивно-стилевого подхода.

Методические рекомендации по профильному обучению подростков- геймеров с учетом их когнитивно-стилевых особенностей

1. Рекомендации для подростков с Полезависимый полюс когнитивного стиля. Подростки с данным полюсом когнитивного стиля чаще имеют экстровертированную направленность личности. Они придают значение в первую очередь социальным источникам информации. Однако имеют подверженность к иллюзиям восприятия. Сложные ситуации могут приводить к искажению образа внешней действительности.

Рекомендации по организации обучения:

- Организовывать коллективные формы работы;
- Организовывать виды деятельности по типу “brain storm”, для развития критического мышления;
- Предлагать задачи прикладного характера;
- Предлагать задания на формирование навыков выделять главную и второстепенную информацию, например “fish bone”;
- Использовать методы структурирования, например задания на составление “crazy wall” (ментальных карт).

Рекомендации по мотивированию:

- Избегать чрезмерной критики;
- Использовать словесную описательную, а не оценочную форму похвалы;
- Привлекать к помощи педагогу;
- Поощрения в виде грамот и иных внешних атрибутов.

2. Поленезависимый полюс когнитивного стиля. Подростки с данным полюсом когнитивного стиля как правило оираются на свой проприоцептивный опыт. Предпочитают активное участие в процессе обучения, а не роль наблюдателя. Ориентированы на внутреннюю мотивацию. Отличаются лучшими показателями в генерализации и переносе знаний и используют более рациональные стратегии запоминания и восприятия. Данный полюс характеризуется интеллектуальной компетентностью.

Рекомендации по организации обучения:

- Избегать групп, состоящих преимущественно из поленезависимых обучающихся;
- Предлагать Индивидуальные формы работы или парные (при учете, что в паре должны состоять обучающие двух полюсов данного стиля);
- Внедрять задания с выбором ответа и дополнительные задания
- Эффективны задания на составления глоссария;
- Стараться избегать заданий со строго выведенными правилами;

- Для улучшения навыков социального взаимодействия вводить формы работы по типу “brain storm”, дискуссии и круглые столы, а также методы “case study”.

Рекомендации по мотивированию:

- Предоставлять возможность свободно выбирать структуру организации процесса обучения.

- Использовать оценочную шкалу или больно-рейтинговую систему;

- Организовывать «здоровые» условия конкуренции между обучающимися.

3. Полюс когнитивного стиля широкий диапазон эквивалентности. Свойственен «синтетическим» личностям. Опираются на скрытые признаки изучаемых объектов и ориентируются на поиск общего между объектами. Могут запоминать большие объемы информации за раз.

Рекомендации по организации обучения:

- Представители данного полюса любознательны, для них могут быть использован формы самостоятельного изучения материала

- Задания на составления красочных описаний (например, сочинения по картинам великих художников) поспособствуют развитию оригинальности и живости излагаемого материала.

Т. к. обучающиеся «синтетики» склонны оценивать себя нейтрально, следует уделять внимание форматированию адекватной самооценки. Рекомендуем периодически акцентировать внимание на достижениях таких учащихся и использовать описательную похвалу.

4. Полюс когнитивного стиля узкий диапазон эквивалентности. К данному полюсу стиля относятся обучающиеся «аналитики». Ориентируются на поиск различий в изучаемых объектах. Склонны испытывать трудности при произвольном и непроизвольном запоминании изучаемого материала. Отмечается их познавательная ригидность.

Рекомендации по организации обучения:

- Важно, темпы обучения учеников данного полюса обычно снижены, им необходимо объективно выделять больше времени на запоминание изучаемого материала;

- Предлагать задания на тренировку произвольного и непроизвольного запоминания с целью его развития.

5. Полюс когнитивного стиля ригидный познавательный стиль. Обучающиеся данного полюса склонны к более низкой помехоустойчивости и концентрации внимания. Имеют склонность к импульсивным и малообдуманным действиям.

Рекомендации по организации обучения: обеспечить комфортные условия для обучения с отсутствием посторонних шумов и иных факторов отвлечения внимания. Брать во внимание факт того, что данной группе обучающихся труднее переключаться между разными способами переработки информации – необходимо давать возможность предварительной подготовке к смене деятельности. Логичным будет вводить перерывы между разными видами учебной деятельности.

6. Полюс когнитивного стиля гибкий познавательный контроль.

Обладают более высокой концентрацией внимания и помехоустойчивостью.

Рекомендации по организации обучения: согласно существующим исследованиям, для данной группы обучающихся наличие некоторого количества внешних помех может благотворно сказываться на показателях запоминания.

7. Полюс когнитивного стиля толерантность к неопределённому опыту. Обучающиеся данной группы проще воспринимают неопределенный опыт и встраивают его в систему своих представлений об окружающем мире.

Рекомендации по организации обучения:

- Предпочтительно давать задания на поиск необычных способов решения, например кейсы с неоднозначными условиями;

- Привлекать к креативным формам обучения;

- Задания на решения по определенному алгоритму стоит вводить в учебную програм-

му осторожно, постоянно контролируя процесс решения, т. к. обучающиеся данного полюса стиля с трудом следуют строгим алгоритмам решения.

8. Полюс когнитивного стиля интолерантность к неопределенному опыту. С трудом встраивают в свою систему представлений «неопределенные» знания, например те, что не несут прикладного характера.

Рекомендации по организации обучения:

- Стараться избегать ситуаций двусмысленности;
- Подбирать задания, способствующие развитию креативности;
- При рассмотрении различных ситуаций предлагать находить альтернативные точки зрения;
- Алгоритмические задания способны облегчить процесс обучения.

Общие рекомендации для организаторов и специалистов профильного киберспортивного обучения:

- Формирование команды должно строиться не только на учете объективно необходимых и важных профессионально-спортивных навыков, но и с учетом индивидуальных особенностей участников команды;
- Тренеру необходимо провести комплексный анализ игровой арены и игровых ролей. Сопоставить необходимые для игрока личностные качества с особенностями той или иной роли в игровой команде;
- Участники команды должны быть совместимы между собой как личности;
- Распределение ролей должно также основываться на когнитивно-стилевых особенностях участников команды и соответствовать поставленным перед командой целям;
- Важно учитывать и социальные роли участников команды.

ЛИТЕРАТУРА

1. Гордеева, А. В. Увлечённость компьютерными играми: психологический аспект / А. В. Гордеева. — К. : РАСТ, 2012. — 82 с. — Текст : непосредственный.

2. Клинико-психологические методики оценки когнитивного развития детей и подростков при эндогенной психической патологии (внимание и память): методические рекомендации / Н. В. Зверева, А. И. Хромов, А. А. Сергиенко, А. А. Коваль-Зайцева. — М. : ООО "Сам полиграфист", 2017. — 48 с. — Текст : непосредственный.

3. Колга В. А. Дифференциально-психологическое исследование когнитивного стиля и обучаемости : специальность 19.00.01 «Общая психология, психология личности, история психологии» : Диссертация на соискание кандидата психологических наук / Колга В. А. ; . — Санкт-Петербург , 1976. — 164 с.

4. Комарова, Н. И. Компьютерные игры как культурный феномен / Н. И. Комарова, Р. Ю. Тюкавин. — Текст : непосредственный // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. — № 5-1. — С. 10-13.

5. Корнилова, Т. В. Новый опросник толерантности-интолерантности к неопределенности / Т. В. Корнилова. — Текст : непосредственный // Корнилова. — Текст : непосредственный // Психологический журнал. — 2010. — Т. 31, № 1. — С. 74-86.

6. Косихин, В. В. Психологическое содержание и диагностика когнитивного стиля «Диапазон эквивалентности» // Психология / В. В. Косихин. — Текст : непосредственный // Журнал ВШЭ. — 2012. — № 2. — С. 116-131.

7. Литвиненко Н. В., Литвиненко И. Г. Психология виртуального пространства: анализ проблемы // Гуманитарные науки . 2023. №2 (62). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/psihologiya-virtualnogo-prostranstva-analiz-problemy (дата обращения: 17.02.2025).

8. Немов, Р. С. Общая психология в 3-х тт. Том II. Познавательные процессы и психические состояния : учебник и практикум для академического бакалавриата. В

3 томах. Том 2 / Р. С. Немов. — 6-е изд. — М. : Юрайт, 2015. — 1007 с. — Текст : непосредственный.

9. Николаев Я. Н., Кошкина Т. В. Компьютерные виды спорта / Николаев Я. Н., Кошкина Т. В. [Текст] // Актуальные вопросы подготовки спортивного резерва (Механизмы реализации Концепции подготовки спортивного резерва в Российской Федерации до 2025 года). — Йошкар-Ола, с. Семеновка : ГБПОУ Республики Марий Эл «Училище олимпийского резерва», 2019. — С. 130 - 132.

10. Стрельникова Г. В., Стрельникова И. В., Русалова М. Н. Особенности когнитивного стиля и биоэлектрической активности мозга киберспортсменов // Современные вопросы биомедицины. 2017. №1 (1). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-kognitivnogo-stilya-i-bioelektricheskoy-aktivnosti-mozga-kibersportsmenov (дата обращения: 17.02.2025).

11. Студия «Сайберия Нова» Из Сибири с любовью / [Электронный ресурс] // "Официальный сайт компании "Сайберия Нова" : [сайт]. — URL: https://www.cyberianova.ru/#rec594807991 (дата обращения: 11.06.2024).

12. Сухов, А. А. Погружение в виртуальные миры: междисциплинарное исследование современных компьютерных игр : учебное пособие : [Электронное текстовое издание] / А. А. Сухов. — Е. : УрФУ, 2015. — 97 с. — Текст : непосредственный.

13. Холодная, М. А. Когнитивные стили и интеллектуальные способности / М. А. Холодная. — Текст : непосредственный // Психологический журнал. — 1992. — Т. 13,№ 3. —. С. 84 – 93.

14. Холодная, М. А. Когнитивные стили. О природе индивидуального ума / М. А. Холодная. — 2004 : ЗАО Издательский дом "Питер", 2004. — 384 с. — (Мастера психологии). — Текст : непосредственный.

15. Холодная, М. А. Когнитивные стили. О природе индивидуального ума / М. А. Холодная. — 2004 : ПЕР СЭ, 2002. — 304 с. — Текст : непосредственный.

16. Frank Wilcoxon Автоматический расчет U-критерия Манна-Уитни / Frank Wilcoxon [Электронный ресурс] // PSYCHOL-OK: Психологическая помощь : [сайт]. — URL: https://www.psychol-ok.ru/statistics/mann-whitney/index.html (дата обращения: 02.05.2024).

17. Cognitive Control: A Study of Individual Consistencies in Cognitive Behavior. Volume 1 / R. Gardner, P. Holzman, G. Klein [et al.]. — 4th ed. — Michigan : International Universities Press, 1959. — 185 p. — (Psychological issues). — Text : direct.

18. Klein G. S., Gardner R. W., Schlesinger H. Tolerance for unrealistic experiences: A study of the generality of cognitive behavior / G. S. Klein, R. W. Gardner, H. Schlesinger. — Text : direct // British journal of psychology. — 1962. — Iss. 52. — P. 41-55.

19. Przybylski, A. K. The Appeal of Video Games That Let You Be All You Can Be / A. K. Przybylski, N. Weinstein, K. Murayama. — Text : direct // Psychological Science. — 2012. — Vol. 23, № 1. — P. 69-76.

20. Witkin, H. A. Field-dependence and interpersonal behavior / H. A. Witkin, D. R. Goodenough. — Текст : непосредственный // Psychol. Bulletin. — 1977. — Vol. 84, № 4. — С. 661-689.

Получена: 06.11.2024 г. Принята к публикации: 25.02.2025 г.

COGNITIVE STYLES OF ACTIVE TEEN GAMERS

© Anastasia A. Larkina, Alexander F. Anufriev

Anastasia A. Larkina – Assistant of the Department of Labor Psychology and Psychological Counseling, postgraduate student, Institute of Pedagogy and Psychology, Moscow Pedagogical State University
E-mail: nastasia.0798@mail.ru

Address: 119435, Moscow, Malaya Pirogovskaya str., 1, Russian Federation

Alexander F. Anufriev – Doctor of Science in Psychology, Full Professor of the Department of Labor Psychology and Psychological Counseling, Moscow Pedagogical State University
E-mail: alexfedo6@yandex.ru

Address: 119435, Moscow, Malaya Pirogovskaya str., 1, Russian Federation

ABSTRACT

Relevance. In today's rapidly changing society, there is a growing need for a more comprehensive understanding of human mental processes. The rapid pace of life and increased demands on intellectual activity place a greater emphasis on mental performance and the ability to navigate and act quickly in complex and stressful situations. This may be influenced by the cognitive and stylistic abilities of individuals.

Understanding the cognitive and stylistic characteristics of teenagers who play video games can contribute to more effective educational practices. Different cognitive styles may have different effects on how well individuals perform different tasks.

Purpose. The goal of this study is to identify the cognitive and stylistic features of active teenagers who play video games.

Materials and Methods. This study used a combination of methods, including theoretical analysis of scientific literature, surveys, psychological tests, and statistical analysis.

Results. An analysis of the study's results showed that active teenage gamers were characterized by certain cognitive styles. Specifically, field independence was found in 76% of the group, narrow range of equivalent was found in 72%, flexible cognitive style in 80%, and tolerance for uncertain experiences in 56%.

On the other hand, teenagers who did not play computer games or were not interested in esports tended to have different cognitive characteristics. Dependence on benefits was seen in 72% of this group, wide range of equivalency in 68%, rigid cognitive style in 46%, and intolerance for uncertain experiences in 54%.

Conclusions. The study uncovered significant differences in cognitive styles between active gamers and non-gamers.

KEYWORDS: cognitive styles; teenagers; gamers; computer games; esports

REFERENCES

1. Gordeeva, A. V. Uvlechyonnost' komp'yuternymi igrami: psihologicheskij aspekt / A. V. Gordeeva. — K. : RAST, 2012. — 82 c. — Tekst : neposredstvennyj.

2. Kliniko-psihologicheskie metodiki ocenki kognitivnogo razvitiya detej i podrostkov pri endogennoj psihicheskoj patologii (vnimanie i pamyat'): metodicheskie rekomendacii / N. V. Zvereva, A. I. Hromov, A. A. Sergienko, A. A. Koval'-Zajceva. — M. : OOO "Sam poligrafist", 2017. — 48 c. — Tekst : neposredstvennyj.

3. Kolga V. A. Differencial'no-psihologicheskoe issledovanie kognitivnogo stilya i obuchaemosti : special'nost' 19.00.01 «Obshchaya psihologiya, psihologiya lichnosti, istoriya psihologii» : Dissertaciya na soiskanie kandidata psihologicheskih nauk / Kolga V. A. ; . — Sankt-Peterburg , 1976. — 164 c.

4. Komarova, N. I. Komp'yuternye igry kak kul'turnyj fenomen / N. I. Komarova, R. YU. Tyukavin. — Tekst : neposredstvennyj // Mezhdunarodnyj zhurnal gumanitarnyh i estestvennyh nauk. — № 5-1. — C. 10-13.

5. Kornilova, T. V. Novyj oprosnik tolerantnosti-intolerantnosti k neopredelennosti / T. V. Kornilova. — Tekst : neposredstvennyj // Kornilova. — Tekst : neposredstvennyj // Psihologicheskij zhurnal. — 2010. — T. 31, № 1. — C. 74-86.

6. Kosihin, V. V. Psihologicheskoe soderzhanie i diagnostika kognitivnogo stilya «Diapazon ekvivalentnosti» // Psihologiya / V. V. Kosihin. — Tekst : neposredstvennyj // ZHurnal VSHE. — 2012. — № 2. — C. 116-131.

7. Litvinenko N. V., Litvinenko I. G. Psihologiya virtual'nogo prostranstva: analiz problemy //

Gumanitarnye nauki . 2023. №2 (62). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/psihologiya-virtualnogo-prostranstva-analiz-problemy (data obrashcheniya: 17.02.2025).

8. Nemov, R. S. Obshchaya psihologiya v 3-h tt. Tom II. Poznavatel'nye processy i psihicheskie sostoyaniya : uchebnik i praktikum dlya akademicheskogo bakalavriata. V 3 tomah. Tom 2 / R. S. Nemov. — 6-e izd. — M. : YUrajt, 2015. — 1007 c. — Tekst : neposredstvennyj.

9. Nikolaev YA. N., Koshkina T. V. Komp'yuternye vidy sporta / Nikolaev YA. N., Koshkina T. V. [Tekst] // Aktual'nye voprosy podgotovki sportivnogo rezerva (Mekhanizmy realizacii Koncepcii podgotovki sportivnogo rezerva v Rossijskoj Federacii do 2025 goda). — Joshkar-Ola, s. Semenovka : GBPOU Respubliki Marij El «Uchilishche olimpijskogo rezerva», 2019. — S. 130 - 132.

10. Strel'nikova G. V., Strel'nikova I. V., Rusalova M. N. Osobennosti kognitivnogo stilya i bioelektricheskoj aktivnosti mozga kibersportsmenov // Sovremennye voprosy biomediciny. 2017. №1 (1). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-kognitivnogo-stilya-i-bioelektricheskoy-aktivnosti-mozga-kibersportsmenov (data obrashcheniya: 17.02.2025).

11. Studiya «Sajberiya Nova» Iz Sibiri s lyubov'yu / [Elektronnyj resurs] // "Oficial'nyj sajt kompanii "Sajberiya Nova" : [sajt]. — URL: https://www.cyberianova.ru/#rec594807991 (data obrashcheniya: 11.06.2024).

12. Suhov, A. A. Pogruzhenie v virtual'nye miry: mezhdisciplinarnoe issledovanie sovremennyh komp'yuternyh igr : uchebnoe posobie : [Elektronnoe tekstovoe izdanie] / A. A. Suhov. — E. : UrFU, 2015. — 97 c. — Tekst : neposredstvennyj.

13. Holodnaya, M. A. Kognitivnye stili i intellektual'nye sposobnosti / M. A. Holodnaya. — Tekst : neposredstvennyj // Psihologicheskij zhurnal. — 1992. — T. 13,№ 3. —. S. 84 – 93.

14. Holodnaya, M. A. Kognitivnye stili. O prirode individual'nogo uma / M. A. Holodnaya. — 2004 : ZAO Izdatel'skij dom "Piter", 2004. — 384 c. — (Mastera psihologii). — Tekst : neposredstvennyj.

15. Holodnaya, M. A. Kognitivnye stili. O prirode individual'nogo uma / M. A. Holodnaya. — 2004 : PER SE, 2002. — 304 s. — Tekst : neposredstvennyj.

16. Frank Wilcoxon Avtomaticheskij raschet U-kriteriya Manna-Uitni / Frank Wilcoxon [Elektronnyj resurs] // PSYCHOL-OK: Psihologicheskaya pomoshch' : [sajt]. — URL: https://www.psychol-ok.ru/statistics/mann-whitney/index.html (data obrashcheniya: 02.05.2024).

17. Cognitive Control: A Study of Individual Consistencies in Cognitive Behavior. Volume 1 / R. Gardner, P. Holzman, G. Klein [et al.]. — 4th ed. — Michigan : International Universities Press, 1959. — 185 p. — (Psychological issues). — Text : direct.

18. Klein G. S., Gardner R. W., Schlesinger H. Tolerance for unrealistic experiences: A study of the generality of cognitive behavior / G. S. Klein, R. W. Gardner, H. Schlesinger. — Text : direct // British journal of psychology. — 1962. — Iss. 52. — P. 41-55.

19. Przybylski, A. K. The Appeal of Video Games That Let You Be All You Can Be / A. K. Przybylski, N. Weinstein, K. Murayama. — Text : direct // Psychological Science. — 2012. — Vol. 23, № 1. — P. 69-76.

20. Witkin, H. A. Field-dependence and interpersonal behavior / H. A. Witkin, D. R. Goodenough. — Tekst : neposredstvennyj // Psychol. Bulletin. — 1977. — Vol. 84, № 4. — C. 661-689.

Received: 06.11.2024 Accepted: 25.02.2025