

«Национальный исследовательский университет

«Высшая школа экономики»

Лицей

Индивидуальная выпускная работа

**Взаимосвязь ролевых игр и развития дивергентного мышления у  
подростков от 15 до 17 лет**

*Выполнила Сарайкина Татьяна Юрьевна*

Научный консультант:

Гребенникова Александра Сергеевна

Москва 2025

## Оглавление

Введение .....	2
1. Игра и дивергентное мышление как взаимосвязанные понятия .....	4
1.1 Понятие и структура игр.....	4
1.1.1 Психология сюжетно-ролевых игр.....	5
1.2 Психологические особенности старшего подросткового возраста (от 15 до 17 лет) .....	6
1.3 Понятие дивергентного мышления .....	7
1.3.1 Способы развития дивергентного мышления .....	8
2. Эмпирическое исследование: взаимосвязь дивергентного мышления и сюжетно-ролевых игр .....	9
2.1 Методики исследования .....	9
2.2 Результаты исследования .....	11
Заключение.....	22
Список литературы.....	26
Приложение 1 .....	28
Приложение 2 .....	31
Приложение 3. ....	32

## Введение

Цель исследования: определить, как взаимосвязаны сюжетно-ролевые игры и дивергентное мышление у подростков 15–17 лет.

Ключевой вопрос: В какой группе подростков 15–17 лет — играющих в настольные или компьютерные сюжетно-ролевые игры — наблюдается более высокий уровень креативности, измеренный с помощью опросника личностных творческих характеристик?

Гипотеза: у подростков 15–17 лет, которые предпочитают настольные ролевые игры, показатель креативности (по шкале из опросника личностных характеристик Вильямса) будет выше, чем у подростков 15–17 лет, играющих в компьютерные ролевые игры.

Задачи исследования:

1. Отбор общих критериев для компьютерных и настольных ролевых игр.
2. Отбор трех групп подростков 15–17 лет: те, кто играет в настольные ролевые игры и те, кто играет в компьютерные, и те, кто не играет в ролевые игры.
3. Провести тестирование с помощью теста из набора креативных тестов Вильямса, в котором определить уровень дивергентного мышления в каждой из групп.
4. Сравнение и выявление разницы в уровне дивергентного мышления у разных групп.
5. Подвести итоги исследования.

Актуальность: в условиях современной динамичной среды креативность становится всё более востребованным навыком, а способность к генерированию многовариантных решений высоко ценится. Наличие исследований, подтверждающих возможность развития дивергентного мышления, контрастирует с отсутствием четко структурированных методик развития креативных способностей. Также, существует мнение о том, что настольные сюжетно-ролевые игры развивают креативность, в отличие от компьютерных ролевых игр. Предлагаемое исследование призвано актуализировать

проблематику взаимосвязи сюжетно-ролевых игр и развития дивергентного мышления, а также способствовать разработке формализованные алгоритмы развития дивергентного мышления посредством игровой деятельности.

Материал исследования: подростки 15–17 лет (респонденты).

Метод исследования: тестирование с помощью теста из набора креативных тестов Вильямса (опросник личностных характеристик).

# 1. Игра и дивергентное мышление как взаимосвязанные понятия

## 1.1 Понятие и структура игр

По определению М.Ф. Стронина, «игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [8].

Д.Б. Эльконин утверждал, что «игра – это символично-моделирующий тип деятельности, в которой операционно-техническая сторона минимальна, операции сокращены, предметы условны» [15]. Игра, как понятие из вышеприведенного определения, направлена не на результат, но на процесс познания окружающего мира через воображение, взаимодействие с другими людьми или окружающей средой, получение знаний путём проб и ошибок.

В условиях игровой деятельности ребенок/подросток может развивать такие высшие психические функции как мышление, воображение, внимание, восприятие и др., а также умственные и физические способности в зависимости от того, на что направлена игра. Существуют различные подвиды игр по данному критерию: сюжетно-ролевые, подвижные, спортивные, дидактические. В рамках исследования я рассматриваю влияние сюжетно-ролевых игр на развитие дивергентного(творческого) мышления.

Особенности сюжетно-ролевых игр: основа игры – выдуманная, воображаемая ситуация или событие, где участнику(участникам) необходимо решить какую-то задачу, достичь цели или собрать достаточное количество очков. Часто для игры необходимо создать персонажа(персонажей), от имени которого(которых) производятся все действия по ходу игры. Сам персонаж по ходу игры или в начале наделяется различными характеристиками, от показателя здоровья до особенностей характера.

### 1.1.1 Психология сюжетно-ролевых игр

Наиболее выраженная потребность в сюжетно-ролевых играх выявляется у детей дошкольного возраста (от 3-х до 7-ми лет), так как именно в этом возрасте ребёнок знакомится с внешним миром, впервые начинает взаимодействовать с социальными взаимоотношениями взрослых людей, осознаёт (хотя и, скорее всего, не до конца) общественные роли [7]. Так как пока ребёнок слишком мал для того, чтобы самостоятельно участвовать в различного рода «взрослых» делах (поход к врачу или в парикмахерскую самостоятельно, ухаживание за семьёй и домашними питомцами, поход на работу и т. д.), ему важно проигрывать эти ситуации через воображаемые условия. Также, именно в этом возрасте дети начинают собственные социальные отношения с другими детьми. Таким образом, дети дошкольного возраста (3–7 лет) удовлетворяют свою потребность в познании взрослого мира посредством его моделирования (воображение, игрушки и т. д.) и взаимодействия со сверстниками.

Посредством игры ребенок понимает, для чего нужны те или иные роли в обществе, какие есть правила поведения или требования к людям различных профессий. Он учится выстраивать взаимоотношения с людьми, выстраивает собственную модель поведения. Улучшается наглядно-действенное мышление, улавливается связь с наглядно-образным мышлением за счёт воображения (например, наделять игрушки какими-либо свойствами, или замещать их другими образами). Также улучшается «произвольное внимание, желание запоминать и вспоминать какие-либо модели поведения или средства общения в той или иной обстановке» [2]. В начале дошкольного возраста у ребенка преобладает репродуктивное воображение. Это механическое воспроизведение полученных впечатлений в виде образов. Как правило, воспроизводятся события, которые произвели на ребенка впечатление. В старшем дошкольном возрасте репродуктивное воображение превращается в воображение, которое творчески преобразует действительность. В этом процессе участвует мышление. Этот вид воображения применяется и совершенствуется в сюжетно-ролевых играх [17].

Для более старших детей (15–17 лет) сюжетно-ролевые игры служат способом самовыражения. «Это может проявляться как в создании уникального персонажа, так и в стратегиях игры, придумывании сюжета, роли персонажа в обществе, героических действиях и т. д. В этих процессах используется абстрактное мышление, воображение, рефлексия и самопознание» [13].

В сюжетно-ролевых играх практически всегда «необходимо решать сюжетные задачи путём мозгового шторма (то есть генерации идей, основанных на коллективном творчестве и спонтанном высказывании мыслей), использовать творческие и необычные подходы, уметь воображать и придумывать что-то на ходу. Это способствует развитию творческих способностей» [16].

## 1.2 Психологические особенности старшего подросткового возраста (от 15 до 17 лет)

Старший подростковый возраст зачастую характеризуется завершением физического и психического развития. Именно в этом возрасте для подростка очень важно сформировать свое «Я», познавать свой внутренний мир, осознавать особенности своего тела и психики. Одна из важных частей развития самосознания – самооценка. Среди её особенностей можно выделить снижение значимости родителей и увеличение влияния друзей, уход от внешних оценок, возможна критичность к самому себе [7].

Также, в этом возрасте на фоне гормональных изменений для подростка очень важен эмоциональный фон в ходе переживания каких-либо важных событий. Эмоции очень важны для понимания подростком его собственных чувств, приобретения своего, личного опыта. В процессе деятельности эмоции могут выполнять как положительную, так и отрицательную функцию (радость при достижении цели, тревога перед экзаменом), но в любом случае помогают подростку переживать различные ситуации и достигать своей цели.

Что касается мышления, в старшем подростковом возрасте наиболее выражено рефлексивное и критическое мышление, способность к абстрагированию, интеллектуализация восприятия, анализ событий [3].

Внимание становится произвольным и часто останавливается на творчестве и самовыражении. Поэтому зачастую подростки подвержены уходу в выдуманные миры посредством просмотра фильмов, чтения книг или игры в сюжетно-ролевые игры [1], [11].

### 1.3 Понятие дивергентного мышления

Для того, чтобы говорить про дивергентное мышление, необходимо знать само понятие «мышление».

С точки зрения философии мышление - соотношение объективного и субъективного, реальности и чувственной призмой, через которую мы смотрим на мир, эмпирического и теоретического.

Л. С. Выготский понимал мышление как «процесс использования усвоенных исторически выработанных действий» [4].

Многочисленные психологические исследования и статьи определяют дивергентное мышление как мышление в различных направлениях, которое предполагает несколько или множество ответов на один вопрос. «Дивергентное мышление показывает, насколько у индивида широк кругозор, насколько он способен к анализу, построению гипотез и проведению аналогий» [12].

«Дж. Гилфорд определял дивергентное мышление как тип мышления, идущий в различных направлениях» [6]. Иными словами, это мышление, которое позволяет с разных сторон смотреть на вопрос и находить нестандартные решения, основанные на личном опыте или способе самовыражения личности.

«Также, Дж. Гилфорд выделял гипотетические интеллектуальные способности, характеризующие дивергентное мышление [4]:

- беглость мысли (т. е. количество идей, возникающих в единицу времени)
- гибкость мысли (т. е. способность быстро переключаться с одной мысли на другую)
- оригинальность (т. е. способность синтезировать идеи, отличные от общепринятых норм)
- любознательность

- способность к разработке гипотезы
- ирреальность
- фантастичность (т. е. оторванность ответа от реальности при наличии логической связи между задачей и решением)
- способность решать проблемы, способность к синтезу и анализу» [6]

### 1.3.1 Способы развития дивергентного мышления

Дивергентное мышление рассматривается современными психологами, начиная с Э. Торренса, говорят о том, что это приобретенная способность, проявляющаяся в процессе яркого восприятия внешних проблем. Выявляют несколько стадий этого процесса: выделение проблемы, поиск способа ее решения, формулировка гипотезы, проверка гипотезы, нахождение решения, получение результата. Это говорит нам о том, что дивергентное мышление – один из показателей интеллектуальных способностей, следовательно, его можно измерять и развивать.

Проблемы развития дивергентного мышления:

1. «Сейчас довольно распространен феномен особого внимания к развитию ребенка, в том числе и в творческих аспектах. Популярны различные мягкие навыки, умение быстро находить множество решений. В то же время. В то же время существует достаточно мало систем заданий и оформленных, понятных способов развития творческих навыков» [10].
2. Есть статьи на исследование развития навыков (что умения ребенка могут развиваться и закрепляться с помощью учёбы, а не даются ему автоматически без возможности их развития). «При этом не существует в достаточном количестве и качестве педагогических программ (как для учителей, так и для учеников), которые помогали детям учиться» [10].

Все методы развития творческого мышления основываются на общей идее - художественно-дидактическая игра. Такая игра позволяет свободно выбирать методы и материалы для решения задач, заставляет размышлять над различными способами подхода к проблеме, что развивает творческое мышление. В понятие

художественно-дидактической игры входят различные тесты (например, тест Гилфорда или ТРИЗ), упражнения (ассоциации, поиск лишнего и др.), игры и прочее.

## 2. Эмпирическое исследование: взаимосвязь дивергентного мышления и сюжетно-ролевых игр

### 2.1 Методики исследования

Чаще всего для получения данных о показателях, характеризующих дивергентное мышление, используют следующие тесты: «тест на творческие способности Гилфорда, тест на креативное мышление Торренса, набор тестов Вильямса (Опросник личностных творческих характеристик, Тест дивергентного мышления, Оценочная шкала Вильямса)» [9].

Так как результаты теста на творческие способности Гилфорда довольно сложно интерпретировать по нескольким причинам, а именно:

1. Результаты оцениваются не автоматически в целях более точных результатов, а это сделать не представляется возможным, так как самостоятельно безоценочно определить по всем критериям каждый из результатов довольно сложно, и перед этим необходимо изучить более подробно критерии и обучиться их интерпретировать. Нужно осознавать объективную оригинальность, уметь сравнивать и т. д.

2. Результаты теста Гилфорда на креативность оцениваются по четырём критериям: беглость, оригинальность, гибкость, проработка. Для оценки каждого из этих критериев нужны сложно развивающиеся навыки, а также довольно сложно отследить корреляцию каждого умения с каждым.

Для этого теста необходимо проводить более глубокое и долгое исследование.

Среди двух оставшихся тестирований (тест на креативное мышление Торренса и набор тестов Вильямса) более удобным с точки зрения проведения оказался набор тестов Вильямса.

«В наборе тестов Вильямса есть 3 теста:

1. Тест дивергентного мышления.
2. Опросник личностных творческих характеристик.
3. Оценочная шкала Вильямса» [5].

Так как 1 тест дивергентного мышления не оценивается автоматически, а оценочная шкала Вильямса (3) предназначена для учителей и преподавателей, испытуемые не проходили их. Для 1 теста нужно проводить более глубокое исследование и обучаться отдельно для правильной интерпретации результатов, оценочная шкала (3) же предполагает кого-то третьего, что отсутствует в данном исследовании, а также, у всех опрошенных отсутствует общий преподаватель, который мог бы ответить на данный тест [12].

Исходя из этих выводов, из набора тестов Вильямса в исследовании испытуемые проходили только опросник личностных творческих характеристик.

Опросы, находящиеся в тестировании:

1. Опросник личностных творческих характеристик из набора креативных тестов Вильямса.

«Авторы: Автор: F. Williams (1980), Адаптация: Е. Е. Туник (2003)» [13].

Ссылка на тест: «<https://psytests.org/trait/capB-run.html>» [14].

Вопросы, данные в самом тесте, оценивают когнитивные и креативные способности индивида, а именно: «склонность к риску», «любопытность», «сложность», «воображение» [13]. Позднее, для выявления корреляции, основным показателем будет общий балл креативности. Для просмотра вопросов теста см. приложение 1.

Вопросы закрытые, ответы предоставляются в следующих вариантах: «В основном верно», «Отчасти верно, может быть», «Нет», «Не знаю, не могу определить» [13].

2. Опрос, выявляющий, какой тип сюжетно-ролевых игр предпочитают респонденты, а также как часто респонденты играют в тот тип сюжетно-ролевых игр, которые они выбрали. Вопросы как открытые, так и закрытые. Для просмотра вопросов см. приложение 2.

Само тестирование, включающее в себя 2 опроса, проходило с конца марта 2025 года до середины апреля 2025 года. Все вопросы были занесены в Yandex Forms, затем обработанные ответы были внесены в единый массив. Приняло участие на момент написания исследования 138 человек (20 из которых не подходят по выборке, поэтому в дальнейшем их ответы не будут учитываться).

## 2.2 Результаты исследования

Сейчас сюжетно-ролевые игры предназначены не только для детей дошкольного возраста (3–7 лет), но и для старших подростков. Сюжетно-ролевая игра для детей 3–7 лет — это возможность понять и «внедриться» в процессы и взаимоотношения взрослого мира через моделирование различных ситуаций. Эльконин Д.Б. определял роль сюжетно-ролевых игр для детей дошкольного возраста как «способ развития произвольности (ребенок учится действовать по правилам), социальных навыков и эмоционального интеллекта» [15]. Для старших подростков сюжетно-ролевая игра - это способ выразить свою индивидуальность, проявить себя, найти единомышленников (так как в этом возрасте очень важно чувствовать себя частью какой-либо социальной группы), развить «межличностное общение, что является ведущей деятельностью у старших подростков», как говорил Д. Б. Эльконин [15].

В данном исследовании рассматривается предположение о том, что подростки, играющие в сюжетно-ролевые игры на постоянной основе, имеют более развитое дивергентное мышление, так как оно улучшается как раз путём решения нестандартных задач и творческих проектов.

Исходя из результатов тестирования, в котором приняло участие на момент написания исследования 138 человек (20 из которых не подходят по выборке, поэтому в дальнейшем их ответы не будут учитываться) можно сделать следующие выводы:

38% опрошенных (46 из 118) предпочитают играть в компьютерные сюжетно-ролевые игры, 37% (35 из 118) – в настольные сюжетно-ролевые игры, и 31% (37 из 118) – не играют или играют очень редко.

Одна из самых популярных НРИ<sup>1</sup> (настольных сюжетно-ролевых) игр среди подростков 15–17 лет - DnD. Среди компьютерных игр явного преимущества не наблюдается, на почти равных местах стоят Minecraft и Genshin Impact.

Ниже приведены диаграммы популярности настольных и компьютерных сюжетно-ролевых игр:

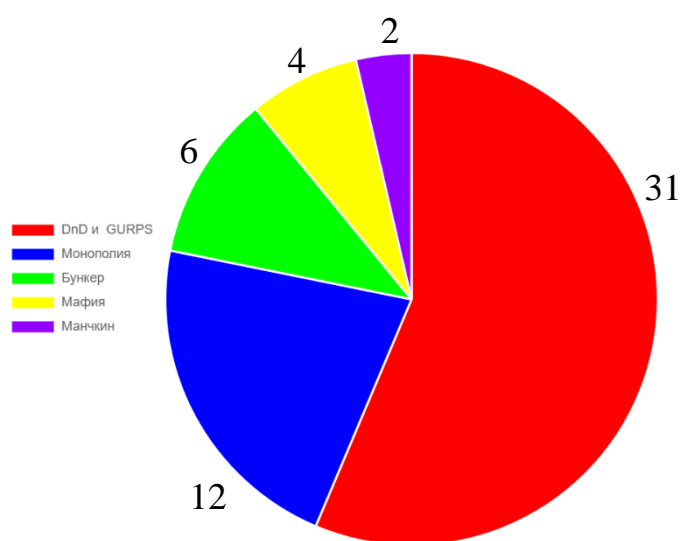


Рисунок 1. «Соотношение НРИ и их популярности (количество респондентов, указавших, что они предпочитают эту игру).»

На рисунке 1 представлены результаты соотношения НРИ и их популярности. Наиболее популярные игры: DnD (31 респондент), Монополия (12 респондентов), Бункер (6 респондентов). Реже встречающиеся игры: Мафия (4 респондента), Манчкин (2 респондента). Игры, встречающиеся реже, не вошли в график. Для просмотра полного списка игр см. приложение 3.

<sup>1</sup> Здесь и далее НРИ – настольная ролевая игра

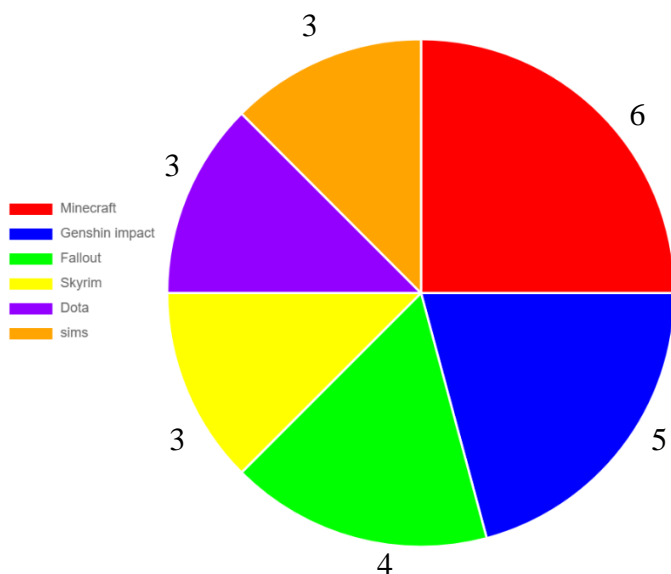


Рисунок 2. «Соотношение компьютерных ролевых игр и их популярности (количество респондентов, указавших, что они предпочитают эту игру).»

На рисунке 2 представлены результаты соотношения компьютерных ролевых игр и их популярности. Наиболее популярные игры: Minecraft (6 респондентов), Genshin Impact (5 респондентов), Fallout (4 респондента). Реже встречающиеся игры: Skyrim, Dota, Sims (по 3 респондента у каждой игры). Игры, встречающиеся реже трех раз, не вошли в график. Для просмотра полного списка игр см. приложение 3.

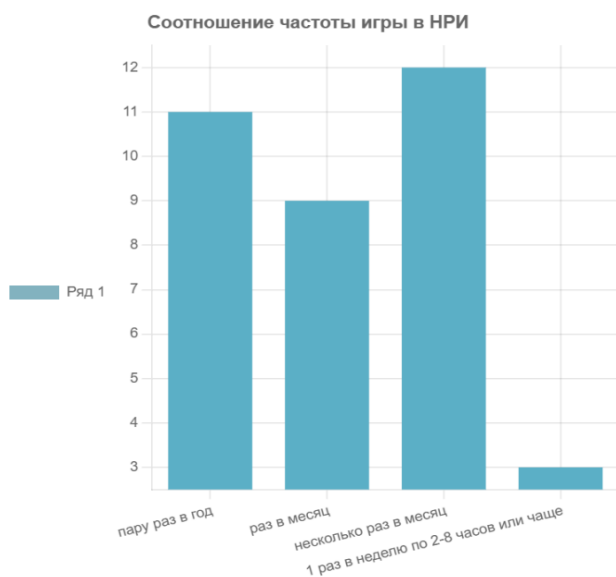


Рисунок 3. «Соотношение частоты игры в НРИ по количеству респондентов.»

На рисунке 3 представлены результаты соотношения частоты игры в НРИ по количеству респондентов. По популярности частота игры в НРИ распределилась следующим образом: несколько раз в месяц (12 респондентов), пару раз в год (11 респондентов), раз в месяц (9 респондентов), 1 раз в неделю и чаще (3 респондента).

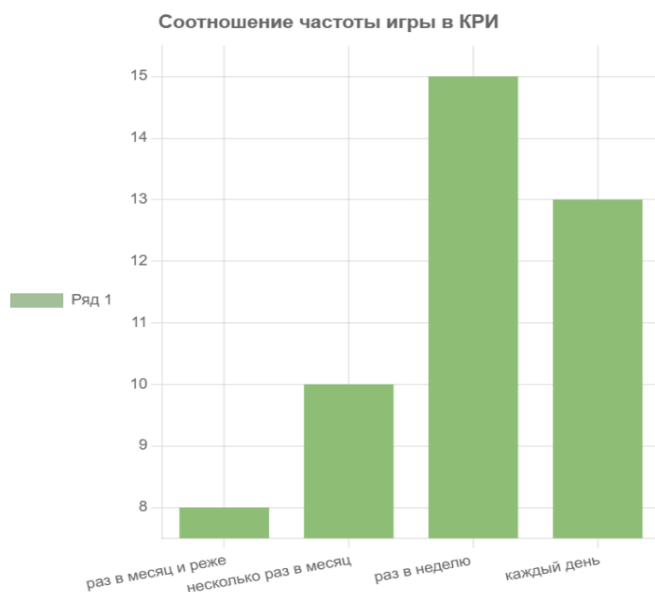


Рисунок 4. «Соотношение частоты игры в КРИ по количеству респондентов.»

На рисунке 4 представлены результаты соотношения частоты игры в КРИ по количеству респондентов. По популярности частота игры в КРИ распределилась следующим образом: раз в неделю (15 респондентов), каждый день (13 респондентов), несколько раз в месяц (10 респондентов), раз в месяц и реже (8 респондентов).

Можно заметить, что большинство опрошенных, играющих в НРИ, делают это несколько раз в месяц и реже, в то время как многие участники опроса, играющие в КРИ<sup>2</sup>, делают это раз в неделю и чаще.

Ниже представлены результаты уровня креативности у респондентов из разных групп.

	Группа	N	Среднее	Медиана	SD	SE
А	настольные	35	62.3	65.0	12.5	2.12
	компьютерные	44	51.2	51.5	15.2	2.29

#### Графики

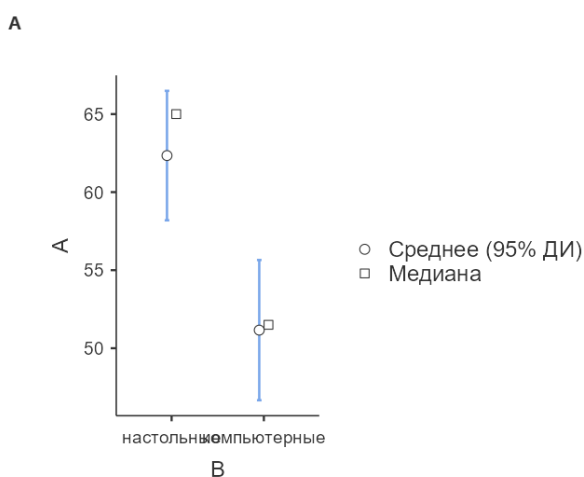


График 1. «Корреляция уровня креативности у подростков 15–17 лет, играющих в НРИ, и подростков 15–17 лет, играющих в КРИ.»

На графике 1 представлено сравнение показателей у играющих в НРИ (первая линия) и играющих в КРИ (вторая линия). Группа играющих в НРИ = 35 человек, минимальное значение уровня креативности – 35/100, максимальное – 81/100. Большинство значений уровня креативности приходятся на диапазон от 58/100 до 66/100. Медиана = 65/100, среднее значение = 62,3/100.

<sup>2</sup> Здесь и далее результаты  
– компьютерные ролевые игры

Группа играющих в КРИ = 44 человека, минимальное значение уровня креативности – 17/100, максимальное – 78/100. Большинство значений уровня креативности приходится на диапазон от 48/100 до 56/100. Медиана = 51,5/100, среднее значение = 51,2/100.

Исходя из этих данных следует, что все показатели тех, кто играет в НРИ, выше, чем показатели тех, кто играет в КРИ.

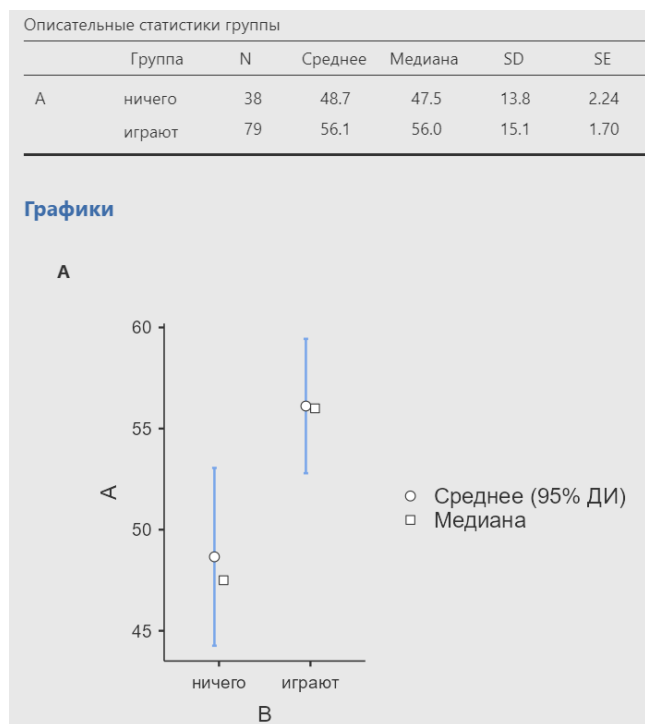


График 2. «Корреляция уровня креативности у подростков 15–17 лет, не играющих в сюжетно-ролевые игры, и играющих в сюжетно-ролевые игры подростков 15–17 лет.»

На графике 2 представлено сравнение показателей тех, кто играет в сюжетно-ролевые игры (первая линия), и тех, кто не играет (вторая линия).

Группа не играющих = 38 человек, минимальное значение уровня креативности = 28/100, максимальное = 78/100. Медиана = 47,5/100, среднее значение = 48,7/100. Большинство значений уровня креативности находятся в диапазоне от 44/100 до 53/100.

Группа играющих = 79 человек. Минимальное значение уровня креативности = 17, максимальное = 81. Большинство значений уровня

креативности находятся в диапазоне от 53/100 до 59/100. Среднее значение = 56,1/100, медиана = 56/100.

Исходя из графика, а также приведенных данных, можно сделать вывод: в среднем, показатели креативности тех, кто играет, выше, чем тех, кто не играет.

Описательные статистики группы						
	Группа	N	Среднее	Медиана	SD	SE
A	ничего	38	48.7	47.5	13.8	2.24
	компьютерные	44	51.2	51.5	15.2	2.29

#### Графики

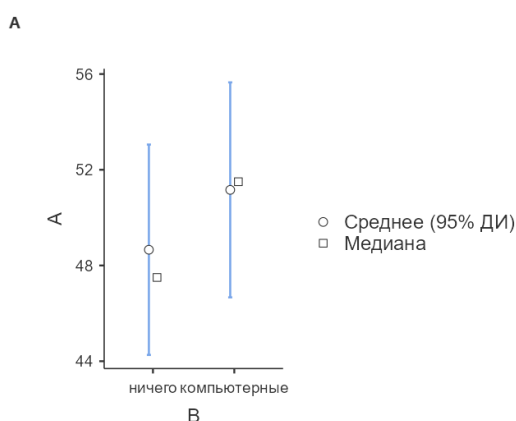


График 3. «Корреляция уровня креативности у не играющих в сюжетно-ролевые игры подростков 15–17 лет, и подростков 15–17 лет, играющих в КРИ.»

Интересно, что, если сравнивать отдельно людей, которые играют в КРИ и людей, которые не играют в сюжетно-ролевые игры вообще, можно заметить, что их показатели в среднем почти не отличаются. (см. график 3).

Среднее значение играющих в компьютерные игры(51,2/100) и не играющих(48,7/100) отличаются всего на 2,5 единицы. Медианы играющих в КРИ(51,5) и не играющих(47,5) отличаются на единицы. Также, исходя из графика, большинство ответов респондентов находятся практически в одном диапазоне.

Ниже на графиках представлено сравнение внутри групп людей, играющих в сюжетно-ролевые игры. Сравниваться будут микрогруппы людей, в зависимости от того, как часто они играют в сюжетно-ролевые игры.

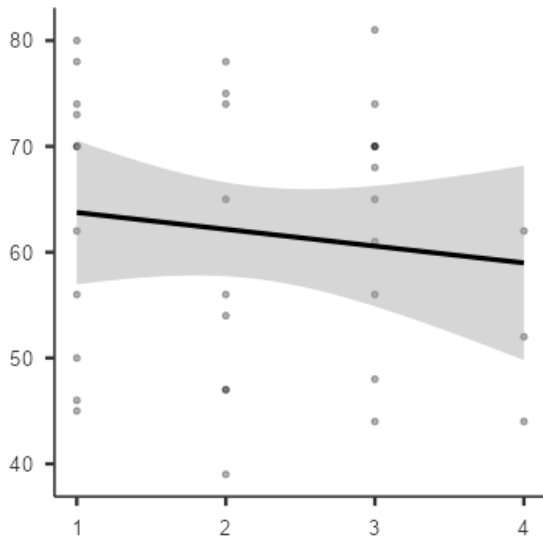


График 4. «Взаимосвязь частоты игры в НРИ с уровнем креативности у подростков 15-17 лет.»

На графике 4 изображена корреляция между показателем креативности респондентов(вертикальная шкала) и тем, как часто они играют в НРИ(горизонтальная шкала). Частота игры была дана в четырех вариантах: пару раз в год и реже(на графике это цифра 1, всего таких человек 11), раз в месяц(на графике цифра 2, таких человек 9), несколько раз в месяц(на графике цифра 3, таких 10), раз в неделю и чаще(на графике цифра 4, таких 5 человек).

Было замечено, что корреляцию нельзя назвать значимой (значение  $p > 0,05$ ). Показатели у разных микрогрупп примерно одинаковые.

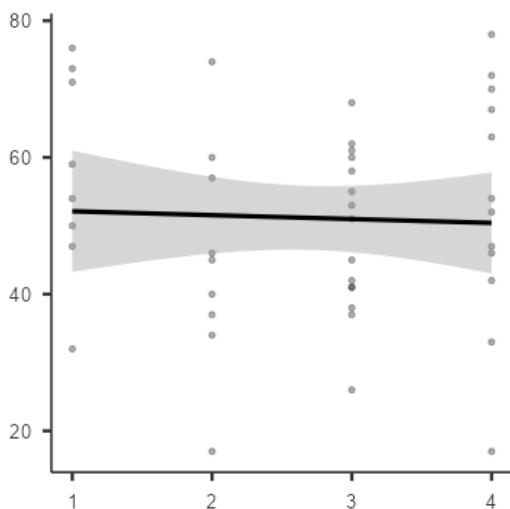


График 5. «Взаимосвязь частоты игры в КРИ с уровнем креативности у подростков 15-17 лет.»

На графике 5 представлена корреляция между показателем креативности респондентов(вертикальная шкала) и тем, как часто они играют в КРИ(горизонтальная шкала). Частота игры была дана в 4 вариантах: раз в месяц и реже(на графике цифра 1, всего таких человек 8), несколько раз в месяц(на графике цифра 2, всего таких человек 10), раз в месяц( на графике цифра 3, всего таких человек 14), каждый день или почти каждый день(на графике цифра 4, всего таких человек 12).

Было замечено, что корреляцию нельзя назвать значимой (значение  $p > 0,05$ ). Показатели у разных микрогрупп примерно одинаковые.

Если брать графики, описывающие отдельные характеристики креативности, такие как любознательность, сложность, склонность к риску и воображение, то на каждом из них показатели тех, кто играет в НРИ, больше, чем тех, кто играет в КРИ. Так как показатели неиграющих и играющих в КРИ примерно одинаковые (см. график 3), можно сделать вывод о том, что и показатели составляющих креативности будут примерно одинаковыми, поэтому далее будем рассматривать разницу между играющими в НРИ и играющими в КРИ.

Ниже рассмотрим 2 наиболее значимых графика.

Описательные статистики группы						
	Группа	N	Среднее	Медиана	SD	SE
B	наст	35	15.9	15.0	4.12	0.697
	комп	44	11.7	12.5	4.91	0.741

#### Графики

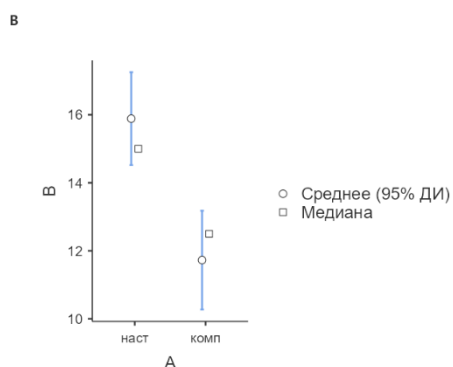


График 6. «Корреляция уровня сложности у подростков 15–17 лет, играющих в НРИ, и подростков 15–17 лет, играющих в КРИ.»

На графике 6 представлены показатели сложности у играющих в НРИ и играющих в КРИ (сложность в данном тесте обозначает, что человек “готов к поиску многих альтернатив, видит разницу между тем, что есть, и тем, что могло бы быть, приводит в порядок неупорядоченное, разбирается в сложных проблемах, сомневается в единственно верном решении” [13]).

Все показатели (среднее значение, медиана, наибольшее и наименьшее значения) оказались выше у тех, кто играет в НРИ. Интересно, что диапазон значений у тех, кто играет в НРИ, и тех, кто играет в КРИ, не пересекаются, из чего можно сделать вывод: те, кто играют в НРИ, имеют большее значение сложности, нежели те, кто играет в КРИ.

Описательные статистики группы

	Группа	N	Среднее	Медиана	SD	SE
B	наст	35	13.0	13.0	4.00	0.676
	комп	44	11.4	11.5	5.24	0.789

**Графики**

**B**

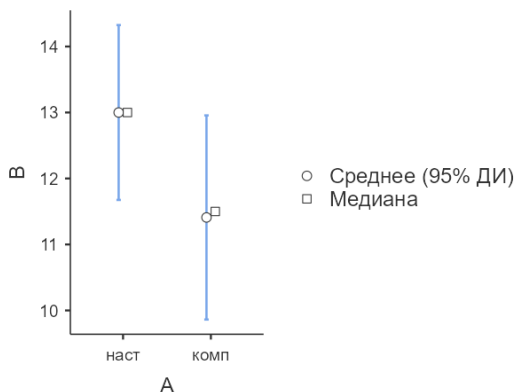


График 7. «Корреляция уровня воображения у подростков 15–17 лет, играющих в НРИ, и подростков 15–17 лет, играющих в КРИ.»

На графике 7 представлены значения воображения у играющих в НРИ и КРИ (человек “имеет силы визуализировать и строить мысленные образы, воображает то, чего никогда не было, доверяет интуиции, переходит за границы реального мира” [5]).

Диапазоны данного значения практически одинаковые, среднее значение и медиана отличаются на  $\approx 3$  значения. Из этого можно сделать вывод: в среднем, показатель воображения у играющих в НРИ и КРИ практически не различаются.

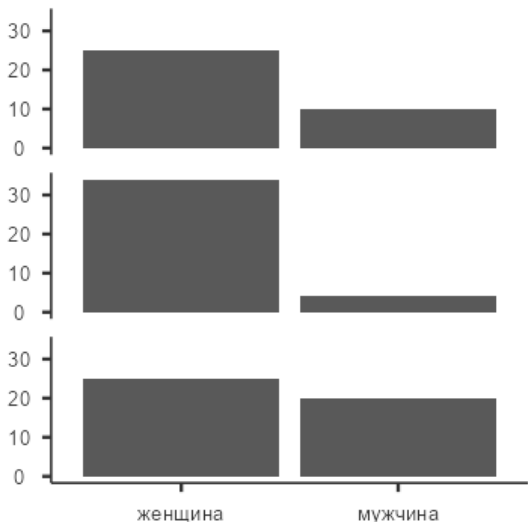


График 8. «Корреляция пола респондентов и типа сюжетно-ролевых игр, в которые играют эти респонденты.»

На графике 8 представлено количество респондентов, играющих в определенный вид сюжетно-ролевых игр в зависимости от пола, где верхние 2 столбца – настольные ролевые игры, середина – не играющие люди, а нижние 2 столбца – компьютерные ролевые игры.

Можно заметить, что не играющих среди мужчин гораздо меньше (<10), чем среди женщин (>30). Также, не играющих в сюжетно-ролевые игры женщин больше, чем играющих в НРИ или играющих в КРИ. Компьютерные ролевые игры более популярны среди мужчин, чем настольные.

Исходя из всех приведенных графиков можно сделать следующие выводы:

Исследование показало, что большинство респондентов, играющие в сюжетно-ролевые игры, имеют более высокие показатели дивергентного мышления (креативности). Было выявлено, что респонденты, играющие в НРИ, имеют более высокую (по шкале опросника личностных творческих характеристик) креативность, чем респонденты, играющие в КРИ. Однако корреляции между частотой игры и уровнем дивергентного мышления не обнаружено. Также, игроки в НРИ демонстрируют большую склонность к риску, чем игроки в КРИ, хотя уровень воображения у этих двух групп одинаковый.

### Заключение

В ходе проведенного исследования, целью которого было узнать, как связаны сюжетно-ролевые игры и дивергентное мышление, были получены следующие результаты: играющие в сюжетно-ролевые игры люди в среднем имеют более высокий уровень креативности (по шкале опросника личностных творческих характеристик), чем не играющие в них люди. Можно предположить, что сюжетно-ролевые игры – один из способов развития креативности. Возможно, это связано с концепцией игры. Во время неё играющий должен

учитывать риски, играть определенную роль и постоянно учитывать её в своих действиях, что, в свою очередь, развивает воображение. Сюжетно-ролевые игры учат обращать внимание на мелочи, развивают любознательность и умение находить множество выходов из одной ситуации, смотреть на вещи шире. Также, если сравнивать настольные и компьютерные сюжетно-ролевые игры, можно заметить, что все показатели креативности (среднее значение, медиана, самое высокое и самое низкое значения, а также основной диапазон ответов) тех, кто играет в настольные сюжетно-ролевые игры, выше, чем показатели тех, кто играет в компьютерные ролевые игры. Это может быть связано с тем, что НРИ изначально более направлены на развитие креативности (имеют более развернутые сюжеты, в некоторых играх нельзя точно знать сюжет, нужно больше вживаться в роль, есть личное общение и взаимодействие, партии обычно длятся больше, чем сеанс игры на компьютере). В то время как компьютерные игры могут быть более узко направленными, не требуют полного вживания в роль [1]. Также, было замечено, что некоторые респонденты (зачастую те, которые отмечали, что играют в компьютерные игры) неверно поняли суть сюжетно-ролевой игры и писали в ответах игры, которые не относятся к сюжетно-ролевым. Это могло изменить результаты и сделать неверные выводы о связи компьютерных сюжетно-ролевых игр и дивергентного мышления. Это относится и к выводу по графику 3: между результатами лишь небольшая разница. Это подтверждает теорию о том, что играющие в компьютерные игры люди имеют более низкий уровень творческого мышления. Если смотреть взаимосвязь уровня дивергентного мышления и того, как часто человек играет, можно заметить, что корреляция отсутствует (см. графики 4 и 5). Из этого можно сделать несколько предположений: сюжетно-ролевые игры развивают дивергентное мышление независимо от частоты игры (это может быть связано с тем, что концепция игры развивает лишь одну или несколько сторон творческого мышления до определенного уровня, а в дальнейшем лишь поддерживает этот уровень); люди, у которых изначально есть предрасположенность к креативности, предпочитают играть в компьютерные

сюжетно-ролевые игры; люди, имеющие более низкий уровень дивергентного мышления, предпочитают компьютерные сюжетно-ролевые игры. Также, было замечено, что склонность к риску у тех, кто играет в настольные ролевые игры, выше, чем у тех, кто играет в компьютерные игры. Это может быть связано с концепцией настольных игр (в настольных сюжетно-ролевых играх игрок принимает более важные для сюжета решения, он должен сам строить сюжетную линию, а также нет возможности сыграть заново, восстановить “жизнь”, поставить игру на паузу и т. п.).

Следует отметить, что исследование имело определенные ограничения, такие как: не учтено время, в течение которого респонденты играют в сюжетно-ролевые игры. Это могло повлиять на результаты исследования. Также, было замечено, что некоторые участники исследования продемонстрировали неполное понимание концепции сюжетно-ролевой игры и включили в свои ответы примеры игр, не относящихся к этому жанру. В дальнейших исследованиях на эту тему следует вписать четкое и однозначное определение сюжетно-ролевой игры, а также добавить отдельную линию вопросов про то, как долго респондент играет.

Дальнейшие исследования могут быть в виде эксперимента и направлены на влияние сюжетно-ролевых игр на развитие дивергентного мышления. Возможно, корреляция между уровнем креативности и частотой игры не выявлена из-за малой выборки, поэтому в дальнейших исследованиях необходимо брать большее количество человек, а также выявить влияние длительности игры на уровень дивергентного мышления. Также, в дальнейших исследованиях могут быть учтены также когнитивные или социальные навыки, чтобы иметь более широкий спектр для изучения. Возможно развитие определенных программ в формате игр, направленных на развитие дивергентного мышления, а также сравнение эффективности влияния сюжетно-ролевых игр и других деятельности (например, рисование, чтение, музыка и др.).

В заключение, можно утверждать, что гипотеза о положительной связи сюжетно-ролевой игры и дивергентного мышления подтвердилась. Подростки 15–17 лет, играющие в настольные сюжетно-ролевые игры, имеют более высокий уровень дивергентного мышления, чем подростки, играющие в компьютерные сюжетно-ролевые игры. Подростки, играющие в сюжетно-ролевые игры, имеют более высокий уровень креативности, чем не играющие подростки.

## Список литературы

1. Богачева Н. В., Войскунский А.Е. Компьютерные игры и креативность: позитивные аспекты и негативные тенденции // Современная зарубежная психология. 2017. Т. 6. № 4. С. 29—40.
2. Брушлинский А. В. Психология индивидуального и группового субъекта. М.: ПЕРСЭ, 2002.
3. Выготский Л. С. Мышление и речь. М.: Лабиринт, 1999.
4. Гилфорд, Дж. Три стороны интеллекта // Психология мышления - М.: Прогресс, 1965.
5. Камратова Н. Ю. Оценка креативности учащихся музыкальных школ педагогами с разным уровнем развития качеств творческой личности.: дис. ... канд. псих. Наук 19.00.07 / Камратова Наталья Юрьевна – М.: 2011. – 243 с.
6. Ленкова А. А. Дивергентное мышление как предмет психолого-педагогического исследования // Сибирский педагогический журнал. 2010. С. 250–255.
7. Матникова А. В. Формирование личности в старшем пубертатном возрасте // Наука. Мысль: электронный периодический журнал. 2016. №9. С. 38–42.
8. Репринцева Е. А. Педагогика игры: теория, история, практика. Курск: Изд-во Курск. гос. ун-та, 2005.
9. Савенков А. И. Основные подходы к диагностике креативности // Наука и школа. 2014. С. 117–125.
10. Салмина Н.Г., Тиханова И. Г., Черная О.В. Построение развивающих программ с использованием настольных игр // Психологическая наука и образование. 2011. Том 16. № 2. С. 75–82.
11. Смолл г., Ворган г. Мозг онлайн. Человек в эпоху Интернета / пер. С англ. Б. Козловского. - М.: Колибри: Азбука-Аттикус, 2011. - 352 с.
12. Туник Е. Е. Лучшие тесты на креативность. Диагностика творческого мышления. СПб.: Питер, 2013.

13. Туник Е. Е. Модифицированные креативные тесты Вильямса. СПб.: Речь, 2003.
14. Тест «Большая пятерка» (краткая версия) [Электронный ресурс] // PsyTests. Тесты по психологии. URL: <https://psyttests.org/trait/capB-run.html> (дата обращения: 2024-04-12).
15. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978.
16. Эльконинова Л. И. Полнота развития сюжетно-ролевой игры // Культурно-историческая психология. 2014. № 1. С. 54—61.
17. Эльконинова Л. И., Григорьев И. С. Опыт и перспективы исследования детской игры в рамках культурно-исторической психологии // Культурно-историческая психология. 2015. Том 11. № 3. С. 16—24.

## Приложение 1

Методика: Тестирование, «Опросник личностных характеристик из набора тестов Вильямса» [13].

1. “Если я не знаю правильного ответа, то я пытаюсь догадаться о нем” [13].
2. “Я люблю рассматривать предмет тщательно и подробно, чтобы обнаружить детали, которых не видел раньше” [13].
3. “Обычно я задаю вопросы, если чего-нибудь не знаю” [13].
4. “Мне не нравится планировать дела заранее” [13].
5. “Перед тем как играть в новую игру, я должен убедиться, что смогу выиграть” [13].
6. “Мне нравится представлять себе то, что мне нужно будет узнать или сделать” [13].
7. “Если что-то не удастся мне с первого раза, я буду работать до тех пор, пока не сделаю это” [13].
8. “Я никогда не выберу игру, с которой другие не знакомы” [13].
9. “Лучше я буду делать все как обычно, чем искать новые способы” [13].
10. “Я люблю выяснять, так ли все на самом деле” [13].
11. “Мне нравится заниматься чем-то новым” [13].
12. “Я люблю заводить новых друзей” [13].
13. “Мне нравится думать о том, чего со мной никогда не случилось” [13].
14. “Обычно я не трачу время на мечты о том, что когда-нибудь я стану известным артистом, музыкантом или поэтом” [13].
15. “Некоторые мои идеи так захватывают меня, что я забываю обо всем на свете” [13].
16. “Мне больше понравилось бы жить и работать на космической станции, чем здесь, на Земле” [13].
17. “Я нервничаю, если не знаю, что произойдет дальше” [13].
18. “Я люблю то, что необычно” [13].
19. “Я часто пытаюсь представить, о чем думают другие люди” [13].

20. “Мне нравятся рассказы, или телевизионные передачи о событиях, случившихся в прошлом” [13].
21. “Мне нравится обсуждать мои идеи в компании друзей” [13].
22. “Я обычно сохраняю спокойствие, когда делаю что-то не так или ошибаюсь” [13].
23. “Когда я вырасту, мне хотелось бы сделать или совершить что-то такое, что никому не удавалось до меня “ [13].
24. “Я выбираю друзей, которые всегда делают все привычным способом” [13].
25. “Многие существующие правила меня обычно не устраивают” [13].
26. “Мне нравится решать даже такую проблему, которая не имеет правильного ответа” [13].
27. “Существует много вещей, с которыми мне хотелось бы поэкспериментировать” [13].
28. “Если я однажды нашел ответ на вопрос, я буду придерживаться его, а не искать другие ответы” [13].
29. “Я не люблю выступать перед классом” [13].
30. “Когда я читаю или смотрю телевизор, я представляю себя кем-либо из героев” [13].
31. “Я люблю представлять себе, как жили люди 200 лет назад” [13].
32. “Мне не нравится, когда мои друзья нерешительны” [13].
33. “Я люблю исследовать старые чемоданы и коробки, чтобы просто посмотреть, что в них может быть” [13].
34. “Мне хотелось бы, чтобы мои родители и учителя делали все как обычно и не менялись” [13].
35. “Я доверяю своим чувствам, предчувствиям” [13].
36. “Интересно предположить что-либо и проверить, прав ли я” [13].
37. “Интересно браться за головоломки и игры, в которых не обходимо рассчитывать свои дальнейшие ходы” [13].

38. “Меня интересуют механизмы, любопытно посмотреть, что у них внутри и как они работают” [13].

39. “Моим лучшим друзьям не нравятся глупые идеи” [13].

40. Я люблю выдумывать что-то новое, даже если это невозможно применить на практике” [13].

41. “Мне нравится, когда все вещи лежат на своих местах” [13].

42. “Мне было бы интересно искать ответы на вопросы, которые возникнут в будущем” [13].

43. “Я люблю браться за новое, чтобы посмотреть, что из этого выйдет” [13].

44. “Мне интереснее играть в любимые игры просто ради удовольствия, а не ради выигрыша” [13].

45. “Мне нравится размышлять о чем-то интересном, о том, что еще никому не приходило в голову” [13].

46. “Когда я вижу картину, на которой изображен кто-либо незнакомый, мне интересно узнать, кто это” [13].

47. “Я люблю листать книги и журналы для того, чтобы просто посмотреть, что в них” [13].

48. “Я думаю, что на большинство вопросов существует один правильный ответ” [13].

49. “Я люблю задавать вопросы о таких вещах, о которых другие люди не задумываются” [13].

50. “У меня есть много интересных дел в школе и дома” [13].

## Приложение 2

Методика: Тестирование.

1. Укажите, сколько вам лет.
2. Укажите, в какой тип сюжетно-ролевых игр вы предпочитаете играть (если подходят несколько типов, укажите тот, в который вы играете чаще).
3. Как часто вы играете в тот тип игр, который вы выбрали
4. Напишите примеры игр, в которые вы играете (например, DnD для настольных, Fallout для компьютерных).
5. Укажите ваш пол.

### Приложение 3.

Методика: Тестирование. Полный список НРИ и КРИ, указанных респондентами.

Настольные ролевые игры:

1. DnD
2. Magic: The Gathering
3. Мафия
4. Бункер
5. Hearts of Iron
6. Stalker
7. Mazm: Призрак оперы
8. Джекилл и Хайд
9. Ведьмак
10. Приключения в Средиземье
11. Манчкин
12. Бэнг!
13. Нечто
14. За бортом
15. Ужас Аркхема
16. Монополия
17. Игра престолов
18. Эвердел
19. Cluedo

Компьютерные ролевые игры:

1. Ace Attorney
2. League of Legends
3. Клуб романтики
4. Cyberpunk 2077
5. The Quarry
6. Undertale

7. Kenshi
8. Dota
9. PUBG
10. Hades
11. Диско Элизиум
12. Skyrim
13. Fallout
14. BG3
15. Genshin impact
16. Baldur's Gate 3
17. Sims
18. The Legend of Zelda: Breath of the Wild
19. tinny bunny
20. Hogwarts: Legacy
21. Skyrim
22. Игра престолов
23. Heavy Rain