

УДК 159.954.4:[004:174.6]

**ИССЛЕДОВАНИЕ ВЗАИМОСВЯЗИ КРЕАТИВНОСТИ
И ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Пиминёнкова А. В., Зайцева Е. Д.

Научный руководитель: к.пс.н., доцент Ж. И. Трафимчик

**Учреждение образования
«Гомельский государственный медицинский университет»
г. Гомель, Республика Беларусь**

Введение

Наиболее часто креативность описывается, как особая способность человека создавать нечто объективно и/или субъективно новое и при этом адаптивное, то есть соответствующее требованиям ситуации. Источники креативности при этом могут быть различны: творчество (А. Термен, К. Кокс, Г. Айзенк); общая творческая способность, в определенных пределах коррелирующая с интеллектом, но не тождественная ему (Дж. Гилфорд); личностная черта, как форма проявления индивидуальности; как системная характеристика, возникающая из взаимодействия внешних и внутренних факторов, таких как интеллект, знания, когнитивные стили, личностные черты, определенные мотивационные и эмоциональные факторы, особые характеристики ситуации (Р. Стернберг, Т. Любарт) [1].

Цель

Исследовать взаимосвязь креативности и игровой компьютерной деятельности.

Материал и методы исследования

Для изучения данной проблематики был использован системный анализ и метод анализа социологической, социально-педагогической и психологической литературы.

Результаты исследования и их обсуждение

Э. Виннер выделяет четыре вида креативности [2, 3]:

- «К креативность», отвечающую за признанные достижения и особую творческую одаренность, присущую лишь небольшому числу выдающихся людей;
- «к креативность» — как более общую способность или личностное свойство, в той или иной степени присущие всем людям;
- «мини к» — креативность «для себя», как способность по-новому воспринимать окружающий мир и собственный опыт, находить субъективную новизну;
- креативность, связанную с профессиональной деятельностью и компетентностью субъекта.

Современные исследования показывают, что интернет предоставляет воспринимаящую разнообразные инновации среду для творческой самореализации [4], способствует возникновению новых форм художественного творчества («сетевая литература», «цифровая живопись», виртуальные театральные декорации и т. п.) [5, 6].

В работе П. Гринфилд [7], посвященной вкладу современных медийных технологий в неформальное обучение детей и подростков, отмечается негативное влияние информационных технологий на воображение. В данном исследовании не рассматривались компьютерные игры, однако выводы П. Гринфилд в некоторой степени применимы и к ним. По своим визуальным и сюжетным характеристикам современные компьютерные игры сближаются с возможностями телевидения, а динамичное и быстрое развитие сюжета, характерное для некоторых игровых жанров, не оставляет времени для рефлексии и анализа полученного в игре опыта, провоцирует действие методом проб и ошибок.

Дж. Гакенбах, Р. Допко [8] исследовали параметры образной и вербальной креативности, а также особенности содержания сновидений у активных игро-

ков 17–46 лет (средний возраст участников исследования составил 21 год). В исследовании оценивалась частота и регулярная продолжительность игры, количество разных игр, в которые играет испытуемый, а также возраст начала игры в компьютерные игры. Результаты эксперимента показали, что группа наиболее активных игроков продемонстрировала высокие показатели образной креативности в сравнении с менее активными игроками. В частности, различия были обнаружены по параметрам беглости, оригинальности, абстрактности названий. Активные геймеры продуцировали большее число нестандартных идей, а также использовали более содержательно нагруженные названия для их описания. Различия по параметрам вербальной креативности между группами выявлены не были, что, по мнению авторов, связано с преимущественно визуальным характером компьютерных игр.

Исследование Л. Джексон с соавторами [9], проведенное на выборке 491 подростка (средний возраст испытуемых 12 лет) показало, что продолжительная игра в видеоигры положительно связана с целым рядом показателей креативности. Так же было отмечено, что связь между игровым опытом и креативностью не зависит от характеристик игры и интенсивности применения информационных технологий.

В исследовании О. С. Андреевой с соавторами [10] также была выявлена позитивная связь креативности (но не показателей интеллекта) со степенью увлеченности компьютерными играми у дошкольников. Наиболее высокие показатели креативности и интеллекта продемонстрировали дошкольники, предпочитающие ролевые и стратегические компьютерные игры, имеющие определенный сюжет.

Выводы

Компьютерная игровая деятельность, вне всякого сомнения, может выступать как форма творческой активности [11, 12, 13], однако возможное влияние ее на психику пользователей определяется, в том числе мотивационными факторами [14], а также жанром, типом и содержанием самой игры [10]. Компьютерные игры могут способствовать развитию креативности, но они также могут привлекать изначально более креативных пользователей за счет оригинальных визуальных образов, возможности пережить новый нереалистичный опыт. В то же время, говоря о креативности играющих в компьютерные игры, необходимо учитывать, что творческие способности могут быть направлены на социально неодобряемые и даже опасные для окружающих действия. В формировании негативных форм креативности большую роль играют социальное окружение, а также высокая агрессивность, низкие социальный интеллект и эмпатия — те характеристики, снижение которых у играющих в компьютерные игры некоторых жанров прогнозируется значительным числом исследователей [15].

ЛИТЕРАТУРА

1. Психология креативности / Т. Любарт [и др.]. — М.: Когито-Центр, 2009. — 216 с.
2. Winner, E. Gifted children: myths and realities / E. Winner. — NY: Basic Books, 1996. — 464 p.
3. Kaufman, J. C. Beyond Big and Little: The Four C Model of Creativity / J. C. Kaufman, R. A. Beghetto // Review of General Psychology. — 2009. — Vol. 13, № 1. — P. 1–12.
4. Свешникова, Е. Н. Адаптация в виртуальной среде как фактор творческой реализации у подростков / Е. Н. Свешникова // Психологические исследования. — 2016. — Т. 9, № 45. — С. 4.
5. Войскунский, А. Е. Психология и Интернет / А. Е. Войскунский. — М.: Акрополь, 2010. — 439 с.
6. Creativity in online gaming: individual and dyadic performance in Minecraft / A. E. Voiskounsky [et al.] // Psychology in Russia: State of the Art. — 2017. — Vol. 10, № 4. — P. 144–161.
7. Greenfield, P. M. Technology and informal education: what is taught, what is learned / P. M. Greenfield // Science. — 2009. — Vol. 323, № 5910. — P. 69–71.
8. Gackenbach, J. The relationship between video game play, dream bizarreness, and creativity / J. Gackenbach, R. Dopko // International Journal of Dream Research. — 2012. — Vol. 5, № 1. — P. 23–36.
9. Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology Project / L. A. Jackson [et al.] // Computers in Human Behavior. — 2012. — Vol. 28, № 2. — P. 370–376.
10. Андреева, О. С. Исследование связи интеллекта и креативности со степенью вовлеченности в компьютерные игры у детей дошкольного возраста / О. С. Андреева, И. А. Ершова, И. А. Русяева // Известия Уральского федерального университета. Серия 1: Проблемы образования, науки и культуры. — 2016. — Т. 22, № 3 (153). — С. 120–127.

11. «Искусственный интеллект» и психология / под ред. О. К. Тихомирова. — М.: Наука, 1976. — 343 с.
12. Bowman, N. D. The impact of video game play on human (and orc) creativity / N. D. Bowman, R. Kowert, C. J. Ferguson; eds G. P. Green, J. C. Kaufman // Video games and creativity. — Amsterdam: Elsevier, 2015. — P. 39–61.
13. Ott, M. Digital games as creativity enablers for children / M. Ott, F. Pozzi // Behavior & Information Technology. — 2012. — Vol. 31, № 10. — P. 1011–1019.
14. Шмелев, А. Г. Мир поправимых ошибок / А. Г. Шмелев // Вычислительная техника и ее применение. Компьютерные игры. — 1988. — № 3. — С. 16–84.
15. Богачева, Н. В. Компьютерные игры и креативность: позитивные аспекты и негативные тенденции / Н. В. Богачева, А. Е. Войскунский // Современная зарубежная психология. — 2017. — Т. 6, № 4. — С. 29–40.

УДК 929.6 (476.2-21Мозырь)

ФОРМИРОВАНИЕ СОВРЕМЕННОЙ ГЕРАЛЬДИКИ ГОРОДА МОЗЫРЯ

Садченко П. С.

Научный руководитель: старший преподаватель А. А. Сироткин

Учреждение образования

«Гомельский государственный медицинский университет»

г. Гомель, Республика Беларусь

Введение

Геральдика — это наука символов и аллегорий, которая полна различных знаков и фигур, требующих расшифровки. Без этого современному человеку порой не понятен смысл, заложенный в гербе. В настоящее время интерес к белорусской символике чрезвычайно велик, ведь символика — часть нашей богатой истории, яркий и уникальный элемент идеологии и культуры.

Цель

Охарактеризовать процесс формирования современной геральдики одного из районных центров Гомельской области, города Мозыря.

Материал и методы исследования

Для изучения данной проблематики был использован системный анализ и метод анализа социологической, социально-педагогической и психологической литературы.

Результаты исследования и их обсуждение

Мозырь — один из старейших городов Беларуси. Ряд учёных считает, что славянское поселение, от которого берёт своё начало город, существовало здесь уже в VIII в. н.э. [2, С. 302]. Впервые г. Мозырь упоминается в 1155 г. в «Повести временных лет»: «Тогда же Гюрги (Юрий Долгорукий) иде на онем (встречу) с Изяславом Олеговичем иту сношася (сошлись) в Лаутавы. Тогда же Гюрги выдала (выдал) Изяславу Корческ, а Стославу (Святославу) Ольговичу Мозырь и ту суладивься (уладившись) в нима иде в свой Киев». В XII в. Мозырь входил в состав земель, принадлежавших то черниговским, то киевским князьям [3, С. 25–26].

С середины XIV в. Мозырь находился в составе Великого княжества Литовского и был центром Мозырского повета в составе Киевского воеводства. Во второй половине XVI в. старостами города были представители магнатского рода Радзивиллов, владевшие гербом «Трубы» («Traby») — в серебряном поле три чёрные трубы или три охотничьих рожка с двумя золотыми полосами на каждом [2, С. 302]. Трубы соединены в центре щита, в кружке или кольце и расходятся вправо, влево и книзу. Николай Радзивилл первым в государстве в 1518 г. получил княжеский титул («на Гонендзе и Мяделе») от императора Священной Римской империи Максимилиана I [1, С. 61]. Вместе с титулом князь получил и герб — в золотом поле чёрный орёл, увенчанный княжеской короной, на груди которого расположен герб «Трубы».

Король польский и великий князь литовский Стефан Баторий 28 января 1577 г. выдал грамоту о предоставлении Мозырю магдебургского права [3, С. 36]. Город получил также печать и герб с изображением чёрного орла, на груди которого расположен малый щит с гербом «Трубы». Позже на мозырском гербе в