

Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2020, №2, Том 8 / 2020, No 2, Vol 8 <https://mir-nauki.com/issue-2-2020.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/24PSMN220.pdf>

**Ссылка для цитирования этой статьи:**

Романова Ю.А. Классификация детских компьютерных игр // Мир науки. Педагогика и психология, 2020 №2, <https://mir-nauki.com/PDF/24PSMN220.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

**For citation:**

Romanova Yu.A. (2020). Classification of children's computer games. *World of Science. Pedagogy and psychology*, [online] 2(8). Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/24PSMN220.pdf> (in Russian)

**УДК 159.9**

**ГРНТИ 15.31.31**

**Романова Юлия Александровна**

МБОУ городского округа Балашиха «Центр психолого-педагогической,  
медицинской и социальной помощи «Радуга», Балашиха, Россия

Руководитель структурного подразделения

E-mail: [Flegt2007@yandex.ru](mailto:Flegt2007@yandex.ru)

РИНЦ: [http://elibrary.ru/author\\_profile.asp?id=912947](http://elibrary.ru/author_profile.asp?id=912947)

## **Классификация детских компьютерных игр**

**Аннотация.** Среди актуальных направлений исследований в области психологии компьютерной игры отмечается создание психологической классификации игр. Стремительное, хаотичное увеличение рынка компьютерных игр различного содержания, сложности, действиям играющего, степени включенности игрока, затрудняет определение предполагаемого эффекта и подводит к проблеме поиска непротиворечивой и удобной их классификации. Статья посвящена анализу существующих компьютерных игр для детей. В рамках диссертационного исследования было проведено интервью с дошкольниками (400 человек), которые посещают детские сады г. Москвы и Московской области и опрос их родителей (370 человек) для выявления представлений о компьютерных играх. Результаты исследования позволили определить популярные игры, место компьютерной игры в структуре свободной деятельности ребенка дошкольника и подтвердили, что компьютерные игры, действительно, широко распространены среди детей. Основываясь на предпочтениях в выборе игр у детей старшего дошкольного возраста, автором разработана типология современных детских компьютерных игр, в которой сделан акцент на структуру деятельности, задаваемой компьютерной игрой и возможностью самостоятельного действия ребенка в игре. В работе подробно описаны три группы игр: игры-упражнения (компьютерные игры без игровой задачи), игры с правилами (компьютерные игры с игровой задачей), игры с сюжетом (компьютерные игры с игровым сюжетом). Предполагается, что представленная в статье систематизация игр поможет исследователям получить о них более точную информацию и изучить особенности воздействия компьютерной игры на познавательное развитие детей старшего дошкольного возраста.

**Ключевые слова:** компьютерные игры; старший дошкольный возраст; дошкольник; классификация компьютерных игр; познавательные способности; игры для детей; детские компьютерные игры

Процесс разработки классификации является важным в науке, он позволяет подробно изучить объект и сделать эффективным применение других методов познания. Исключением не являются и современные информационные технологии, например компьютерные игры.

Представленные в научных публикациях заключения о характере влияния компьютерных игр на игроков противоречивы, что свидетельствует о сложности объекта исследования, отсутствии согласованного подхода к психологической категоризации как основанию для выдвижения гипотез о влиянии компьютерных игр на людей.

В настоящее время перспективы исследований, методология и даже определения игр варьируются. Ряд психологов (Фельдштейн Д.И., Рубцов В.В.<sup>1</sup>, Войскунский А.Е.<sup>2</sup>, Макалатия А.Г., Смирнова Е.О.<sup>3</sup>, Солдатова Г.У. и другие) неоднократно указывают, что исследования в области компьютерных игр нуждаются в методологической структуре [1–6].

Понятие «компьютерная игра» впервые было предложено в период разработки новой программы психологических исследований, вошедшей в литературу под названием "Новый взгляд". Под компьютерной игрой понимали программу или ее часть, которая служила для организации игрового процесса, связи с партнерами по игре [7].

Сейчас термин «компьютерная игра» очень распространен и используется для обозначения любой игры на материальном (информационном) средстве. Средством игровой деятельности может являться компьютер, ноутбук, планшет, смартфон, любой гаджет. Синонимы компьютерной игры – электронная игра, видеоигра.

Сравнительный анализ существующих типологий компьютерных игр позволяет отметить, что в одном случае, исследователями при изучении игр реализуется подход при котором отсутствует номинация игр (Попов О.А.<sup>4</sup>) [8]; в другом случае, используется различения по жанровому признаку, при этом, основания для типологии игр не всегда одинаковы (Lucas K., Sherry J.L., Kirriemur J., McFarlane A.<sup>5</sup>) [9]; некоторые авторы, сужают исследовательскую область, обращаясь лишь к одному из видов игр (Бурлаков И.В., Аветисова А.А., Иванов М.С., Новоселова С.Л.) [9; 11; 12]; имеющиеся психологические классификации компьютерных игр (Шмелев А.Г., Смирнова Е.О. Радеева Р.Е.<sup>6</sup>) [5; 13] предлагают выделение одной или несколько характеристик для деления, при этом не учитывая множество других факторов воздействия игры на личность.

Стоит отметить, что возможности современных информационных технологий постоянно возрастают, активно развивается производство компьютерных игр, появляется большое количество новых компьютерных игр, которые разнообразны по своему содержанию, форме и задачам, стоящими перед игроками. Часто современные игры имеют комбинированный вид. Складывается впечатление, что многообразие игр и их постоянное усложнение приводит к тому, что любые общие классификации игр будут условны.

В связи со стремительным распространением компьютерных игр среди детей дошкольного возраста, для которых игровая деятельность является ведущей – проблема

---

<sup>1</sup> URL: <http://psychlib.ru/inc/absid.php?absid=85904>.

<sup>2</sup> URL: <http://psystudy.ru/index.php/num/2014v7n38>.

<sup>3</sup> URL: <http://childpsy.ru/lib/articles/id/10345.php?print=Y>.

<sup>4</sup> URL: <http://psystat.at.ua/publ/4-1-0-30>.

<sup>5</sup> URL: <https://telearn.archives-ouvertes.fr/hal-00190453/document>.

<sup>6</sup> URL: <http://childpsy.ru/lib/articles/id/10345.php?print=Y>.

классификации детских компьютерных игр и их влияние на развитие дошкольника приобретает особую актуальность.

Для сбора информации о компьютерных играх, в которые играют современные дети, мы использовали интервью с детьми старшего дошкольного возраста «Я и компьютер» и опросник для их родителей «Место компьютерной игры в жизни ребенка» на предмет наличия у детей опыта игры на компьютере, ее продолжительности и определения предпочтений игр. Полученные данные послужили отправной точкой для создания классификации детских компьютерных игр.

Наше исследование (опрос 370 родителей, имеющих детей дошкольного возраста) показало, что компьютерные игры, действительно, очень популярны среди современных детей. В них играют 76 % дошкольников, при этом, в среднем, на игры дети тратят от 5 до 9 часов, в неделю. По словам родителей, для 45 % детей компьютерные игры – основное занятие дома.

В таблице 1 указано соотношение различных видов деятельности ребенка дошкольного возраста, посещающего детский сад.

**Таблица 1**

**Компьютерные игры в структуре  
свободного времени ребенка старшего дошкольного возраста**

Виды деятельности	Не играют в компьютерные игры		Умеренно играют в компьютерные игры		Много играют в компьютерные игры	
	будни	выходные	будни	выходные	будни	выходные
Семейный досуг (игры, занятия, чтение)	25 %	30 %	5 %	15 %	0 %	0 %
Семейные дела (магазин, кафе, обязанности по дому)	5 %	25 %	2 %	5 %	5 %	10 %
Прогулки	10 %	20 %	5 %	15 %	0 %	0 %
Дополнительные занятия, кружки, секции	40 %	10 %	20 %	5 %	15 %	0 %
Игры с братом (сестрой) / другом (подружкой)	10 %	5 %	20 %	5 %	15 %	5 %
Просмотр телевизора	10 %	10 %	10 %	5 %	45 %	10 %
Компьютерные игры	0 %	0 %	38 %	62 %	25 %	75 %

Анализ различий во времени, проведенном детьми за компьютерными играми в будни и выходные дни, позволяет отметить, что структура свободного времени дошкольников, которые много играют на компьютере существенно отличается от детей, не играющих в компьютерные игры. Чем больше времени дошкольники тратят на компьютер, тем меньше его остается на другие виды деятельности.

Выбор ребенком дошкольного возраста компьютера в качестве основного занятия дома в большей степени обусловлен позицией родителей. Родители считают, что компьютерные игры могут являться эффективным средством обучения и развития ребенка и поощряют занятия детей на каком-либо доступном гаджете [14].

Соотнесение ответов родителей с ответами детей показало, что у 192 человек каждой из групп высказывания совпали между собой. Результаты опроса и интервью позволили определить предпочтения в выборе компьютерных игр у детей старшего дошкольного возраста. Данные представлены в таблице 2.

Таблица 2

Разновидность игровых предпочтений у детей старшего дошкольного возраста

№	Название игры	Ответы детей и родителей «Что это за компьютерная игра?»	% играющих детей
1.	«Лунтик», «Умка на северном полюсе», «Колобок», «Смешарики», «Русалочка», «Король Лев», «Кузя в Джунглях», «Лунтик – я познаю мир», «Винкс», «Барби», «Король Лев», «Растишка. Развивалка», «Маша и медведь. Развивающие игры для малышей», «Цифры с дядей Федором», «Баба яга учится считать», «38 попугаев. Математика»	Развивающие и познавательные игры для изучения цвета, формы, иностранного языка, счета и букв, с наличием главного героя или сюжета, который заимствован из известного детям мультфильма, сказки, фильма.	38 %
	Puzzle, «Седьмой гость», «Рождество – страна чудес», «Тетрис», «Заработало!», «Большое шахматное путешествие», «Зумма», математические задачи и ребусы, «Шарики», «Poisson, развивающие игры», игра «УЧУБУКА», «Занимательная азбука», «Букварик», «Страна знаний», «Детская энциклопедия Кирилла и Мефодия 2011»	Обучающие и дидактические игры (счет, буквы). Головоломки, традиционные настольные игры на экране планшета. Лабиринты. Пазлы. Раскраски. Игры на развитие логического мышления и умения решать элементарные математические задачи, формирование представлений о природе и окружающей среде.	9 %
2.	«Динозаврик», «Снежок», «Пузырики», Mario, Aladdin, «Человек паук», «Черепашки Ниндзя» (Teenage Mutant Ninja Turtles), «Туртикс», «Ледниковый период», «Веселая ферма», «Чип и Дейл», «Танчики», «Мадзин», «Пушистики», «Terraria», «Железный человек», «Майнкрафт» (Minecraft), «Бакуган», «Войны», «Шедоу Файт» (Shadow Fight), стрелялки, «Angry Bird», «Морской бой», «SEGA», Скуби-ду, «Храм инков», «Школа волшебниц», «Супер Корова», «Кузя», «Блэк онс», «102 долматинца», «Рио», «Тачки», «Зов Атлантиды», «Подводная одиссея», «Соник» (Sonic Boom), «Принцесса и лягушка», «Железный человек», «Доктор Осминог», «Приключения Эльфа», «Приключения Кенни», «Тайны старинного сундука», «Пингу Путешественник», «Drive Ahead», «Удивительные пирамиды», «Приключения Буки», «Сокровища планет», «Крэш», «Rouge», «Супер Корова», «Зеленая луна», «Blug» «Лего-Ниндзяго» (Lego Ninja go) «Трансформеры» (Transformers), «Автогонки», «Тачки»	Аркадные игры, игра-развлечение, приключение. Выполнение определенных заданий, «прохождение этапов» и (или) набиение очков. Игры, имитирующие управление техническими средствами. В игре важна быстрая реакция, скорость, нужно быть внимательным.	31 %
3.	«Пляжный переполох», «Салон красоты», «Dogz», «Catz», «Раз котенок, два котенок», игры на Севелина.ру, «Няня-Мания», «FiFa», «Farmerama», «Любимые зверята», «Говорящий кот Том»	Ролевые игры и имитации, осуществление какой-либо деятельности, исполнение ребенком роли определенного персонажа.	22 %

В виду отсутствия однозначного критерия принадлежности игры к определенному типу, родители и дети, называя компьютерные игры, чаще всего ссылаются на жанровую классификацию, некоторые делают акцент на сюжетную тематику и на решение предложенных задач игрой. Ориентируясь на высказывания родителей и детей, можно отметить, что наиболее распространенными у дошкольников оказались обучающие, развивающие игры (47 %) и игры-аркады (31 %), менее популярны – ролевые игры и имитации (22 %).

Далее, опираясь на актуальную информацию о предпочтении ребенком дошкольного возраста определенного вида компьютерной игры и предполагая, что эффективное воздействие

компьютерных игр на развитие ребенка дошкольного возраста будет определяться структурой игровой деятельности, мы распределили выше перечисленные компьютерные игры на три группы: игры-упражнения, игры с правилами и игры с сюжетом, сделав акцент на таких компонентах игры, как игровой сюжет и игровая задача. Типология игр представлена в таблице 3.

Таблица 3

**Классификация детских компьютерных игр**

№	Компьютерная игра	Характеристика игры	Пример игры
1.	Игра-упражнение	Компьютерная игра без игровой задачи. Действия ребенка в игре определяются инструкцией по выполнению определенных мини-упражнений. Одна и та же операция может повторяться несколько раз. В данной игре отсутствует игровая ситуация, нет идентификации с персонажем и действий от его лица. За правильно выполненное ребенком задания предусмотрено поощрение в виде световых, музыкальных эффектов и слов «молодец», «вперед» и т. п.	Развивающие и познавательные игры для изучения цвета, формы, иностранного языка, счета и букв, с наличием главного героя или сюжета, который заимствован из известного детям мультфильма, сказки, фильма. Нпр., «Лунтик идет в школу», «Баба-Яга учится читать», «Забавные картинки», «Букварик», «Tilly's Word Fun», «Dora's Lost and Found Adventure» и др.
2.	Игра с правилами	Компьютерная игра с игровой задачей. Действия ребенка в ней определяются правилами, выполнение которых необходимо для решения определенных игровых задач и достижения поставленных целей. Ребенок идентифицирует себя с определенным персонажем. В играх этого типа есть мотивация игровой деятельности. В случае выигрыша, как правило, начисляются баллы и зарабатываются очки.	Игры, в виде движения автомобиля, спортивные соревнования, моделирующие различные бытовые процессы, различное прохождение площадок типа «прыжки и препятствия». Нпр., «Angry birds», «Волшебный шар», «Нэнси Дрю», «Worms 4: Mayhem», «Супер Корова», «Майнкрафт» (Minecraft), «Ski Safari», «Обеденный переполох», «Футбол», «Need for speed», «Гачки», «Кулинария», «Крокодильчик Свомпи»
3.	Игра с сюжетом	Компьютерная игра с игровым сюжетом. Имеется возможность развертывания последовательности игровых ситуаций. Выбор игровых действий определяется ребенком самостоятельно в рамках заданной игровой ситуации. Методы, способы игры влияют на развитие сюжета. Возможно моделировать сферу социальных отношений (мотивы социальной помощи, сотрудничества, воспитания, познания).	Игры, в которых есть возможность создания виртуальных людей и обустройства их жизни, оказания помощи игровым персонажам, управления жизнью одного или нескольких виртуальных героев или существ. Нпр., «Sims», «My little farmies», «Цивилизация», «Вархамер 40 000», «Город», «Веселая ферма», «Мой щенок», «Чудо зоопарк – спасение животных»

Итак, информация о компьютерных играх, представленная в статье, служит иллюстрацией того, насколько многообразны по своим характеристикам игры, в которые играют современные дети.

Мы считаем, что, учитывая время (регулярность игры на компьютере) и тип игры можно будет ответить на вопрос о влиянии компьютерных игр на детей. Предложенное разделение игр продемонстрировало возможность использования авторской классификации для выявления особенностей в развитии познавательных способностях детей старшего дошкольного возраста, играющих в определенный тип компьютерной игры (подробные данные представлены в рамках диссертационного исследования Романовой Ю.А.).

Предполагается, что типология детских компьютерных игр, в которой сделан акцент на структуру деятельности, задаваемой игрой, в дальнейшем, поможет и другим исследователям изучить особенности воздействия компьютерной игры на дошкольника.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Фельдштейн Д.И. Современное Детство: проблемы и пути их решения [Текст] // Вестник практической психологии образования. – 2009. – №2(19). – С. 28–32.
2. Рубцов В.В. Ученик за компьютером: что можно, что нельзя // Основы социально-генетической психологии: Избранные психологические труды / В.В. Рубцов. – М.: Издательство «Институт практической психологии», Воронеж: НПО «МОДЭК», 1996. – (Психологи отечества). – С. 222–234. URL: <http://psychlib.ru/inc/absid.php?absid=85904> (дата обращения: 28.02.2020).
3. Богачева Н.В. Войскунский А.Е. Специфика когнитивных стилей и функции контроля у геймеров [Электронный ресурс] // Психологические исследования. – 2014. – Т. 7. – № 38: [сайт]. URL: <http://psystudy.ru/index.php/num/2014v7n38> (дата обращения: 28.02.2020).
4. Макалатия А.Г., Матвеева Л.В. Субъективные факторы притягательности компьютерных игр для детей и подростков // Национальный психологический журнал. – 2017. – №1(25). – С. 15–24.
5. Смирнова Е.О. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры [Текст] / Е.О. Смирнова, Р.Е. Радеева // Образование и информационная культура. Социологические аспекты: Труды по социологии образования. Том V. Выпуск VII / Под ред. В.С. Собкина. – М.: Центр социологии образования РАО, 2000. – С. 330–369. URL: <http://childpsy.ru/lib/articles/id/10345.php?print=Y> (дата обращения: 10.02.2020).
6. Солдатова Г.У., Рассказова Е.И. Модели цифровой компетентности и деятельность российских подростков онлайн // Национальный психологический журнал. – 2016. – № 2(22). – С. 50–60.
7. Бурлаков И.В. Homo Gamer: Психология компьютерных игр [Текст]. – М.: Независимая фирма «Класс», 2000. – 141 [1] с.
8. Попов, О.А. Новая классификация компьютерных игр. URL: <http://psystat.at.ua/publ/4-1-0-30> (дата обращения: 25.02.2020).
9. Kirriemuir, J., & McFarlane, A. (2003). Literature review in games and learning (NESTA Futurelab Report). Retrieved December 14, 2005. URL: <https://telearn.archives-ouvertes.fr/hal-00190453/document> (дата обращения: 24.02.2020).
10. Бурлаков, И.В. Компьютерные игры [Текст] // Игра и дети. – 2003. – № 2. – С. 18-23.
11. Аветисова А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры // Психология. Журнал Высшей школы экономики, 2011. Т.8, № 4. – С. 35–58.
12. Новоселова С.Л. Компьютерный мир дошкольника / С.Л. Новоселова, Г.П. Петку. – М., 1997. – 128 с.
13. Шмелев А.Г. Мир поправимых ошибок [Текст] // Новое в жизни, науке, технике. Вычислительная техника и ее применение. – 1988. – № 3. Компьютерные игры: Обучение и психологическая разгрузка. – С. 16-84.
14. Клопотова Е., Романова Ю. Компьютерные игры в жизни современных дошкольников // Дошкольное воспитание. – 2014. – № 7. – С. 97–103.

**Romanova Yulia Alexandrovna**

Center of psychological, medical and social support «Rainbow», Balashikha, Russia  
E-mail: Flegt2007@yandex.ru

## Classification of children's computer games

**Abstract.** One of the topical areas of research in the field of psychology of computer games is the development of psychological classification of games. The rapid, chaotic increase in the market of computer games of various contents, complexity, actions of the player, the degree of player involvement, makes it difficult to determine the expected effect and poses the problem of finding a consistent and convenient classification of them. The article is devoted to the analysis of existing computer games for children. As part of the dissertation research, an interview was conducted with preschoolers (400 people) who attend kindergartens in Moscow and the Moscow Region and a survey of their parents (370 people) and a survey of parents to identify perceptions of computer games. The results of the study presented the popular games and the place of computer games in the structure of the free activity of a preschooler's child and confirmed that computer games are indeed widespread among children. Based on preferences in choosing games for children of preschool age, the author has developed a classification of modern children's computer games, which focuses on the structure of activities defined by a computer game and the possibility of independent action of the child in the game. Three groups of games are described: exercise games (computer games without a game task), games with rules (computer games with a game task), games with a plot (computer games with a game plot). The proposed classification gives a detailed description of children's computer games and in the future will help scientists study the features of the impact of computer games on the cognitive development of older preschool children.

**Keywords:** computer games; senior preschool age; preschooler; classification of computer games; cognitive abilities; games for children; children's computer games