

ПСИХОЛОГІЧНА ТРІАДА В ПРОЦЕСАХ ВІДЕОГРИ

Тлумачення гри є суттєвою проблемою для низки психологічних наук. В ґрунтовному поясненні цього феномену людського існування мають потребу фахівці з різних професійних світів — розробники програмного забезпечення, дослідники суспільних процесів. Причиною інтересу до всесторонніх досліджень грає глобальна гейміфікація (ігровізація) або геймізація сучасного життя, яка проявляється у використанні ігрових практик та механізмів у широкому контексті (економіці, навчанні, індустрії розваг). Використання ігрових підходів, які втілені в комп'ютерних іграх, до неігрових видів діяльності дозволяє підвищити залучення учасників у вирішення прикладних завдань, викликати інтерес до продуктів, послуг, посилити лояльність до будь-якого процесу (діяльності, послуги, навчання). Прийом додавання ігрових елементів в навколишню дійсність перетворюється в загальноприйнятий і зрозумілий усім спосіб для стимулювання поведінки, навчання, професійної діяльності. В сучасному світі має місце глобальне перетворення контексту неігрових видів діяльності в ігровий. В цьому процесі дослідники відзначають позитивні аспекти. Ігровізація процесів діяльності сприяє формуванню навичок, мотивує учасників до виконання все складніших завдань, наочно розкриває їм рівень досягнень, розвиває продуктивні, комунікативні та рефлексивні навички. Метою нашої розвідки є дослідження психологічних механізмів ігрової діяльності, розкриття суттєвих ознак гри для моделювання процесів гри та розробки відеоігор.

Відеогра — це гра з використанням зображень, з генерованих електронною апаратурою. Це гра, в якій гравець керує візуальними образами на екрані. Дослідження відеоігор вимагає використання комплексних підходів. Відеоігри — перш за все комп'ютерні програми, тому їх розробники — це програмісти в першу чергу. Однак гра —

водночас процес, в якому розгортається психічна діяльність людини і важливу роль відіграє її емоційна сторона. Для розробника важливо розібратися в усіх процесах, в яких він відіграє ключову роль.

Слід зазначити, що сутнісним характеристикам гри присвячені ґрунтовні роботи загально наукового характеру. Питання про найсуттєвіші ознаки гри, суть ігрового процесу вирішуються в нових дослідженнях, однак повноти розуміння проблеми не вдається досягти. Дослідники продовжують ставити питання: «Що є найсуттєвішими ознаками гри? В чому сенс ігрового процесу?». Важливі відповіді про сутнісні ознаки гри презентують роботи філософів Йогана Гейзинґи («Homo Ludens») [1] і Роже Кайуа («Les jeux et les hommes» («Ігри та люди»)) [2]. В цих відомих роботах дослідники проаналізували роль гри в людському суспільстві.

Філософські тлумачення гри, що пропонуються, досить глобальні та драматично загострені. Таким є висловлювання Ніка Бострома, шведського філософа: «Весь світ одна велика комп'ютерна програма, а ми в ній персонажі». Тож в цьому контексті розробка комп'ютерних ігор спрямована на пізнання законів універсального характеру. Відеогру можна розглядати як своєрідний спосіб пізнання світу, коли роздуми відбуваються у формі гри та набувають її жанрових характеристик, а результатом роздумів є розробки все більш захоплюючих ігрових симуляцій (світів). Ігрові симуляції важливі для нашого розуміння світу, для розкриття помилок нашої логіки та необхідні для того, щоб вести більш цікаве життя, цінувати та берегти його.

В психології підгрою розуміють осмислену непродуктивну діяльність, мотив якої полягає в самому процесі, а не досягненні результату. Суттєвою ознакою гри є її умовність, однак перш за все гра спрямована на відтворення та засвоєння соціального досвіду, що втілений в соціально закріплених способах предметних дій та відповідних предметах.

Спробуємо додати деякі уточнення в ці загально відомі характеристики. В психологічних вимірах гра — це діяльність людини з моделювання іншого виду діяльності

з розважальною чи навчальною метою. В відеоіграх моделювання видів людської діяльності перетворюється в дослідження базових вимірів діяльності, її психологічної феноменології, її закономірностей та механізмів. Гра відрізняється від трудової діяльності тим, що не ставить перед собою безпосередньо корисної мети, хоча сама гра може мати свою власну корисність. Гра також має багато спільного з мистецтвом, хоч зазвичай в її контексті гравці створюють свій діяльнісний, пізнавальний та емоційний досвід, а не художні цінності. Таким чином відеогра для психолога перетворюється в спосіб дослідження різноманітної психологічної феноменології діяльності, що в ній моделюється, а також дослідження самого процесу моделювання як системи когнітивних стратегій, а також їх розуміння та використання іншими.

Людство грається в ігри з доісторичних часів, а з розвитком цивілізації ігри не просто стали складнішими, вони стали перетворювати продуктивні види діяльності в гру, стали чинником утворення постійного ігрового супроводу соціального життя. Сучасні відеоігри відобразили практично всі сфери життя суспільства: війну, кохання, історію тощо. Ігри — на кшталт World of Warcraft — це величезні інтерактивні світи, до яких щохвилини підключені тисячі гравців (користувачів) у всьому світі, і в яких щомиті відбуваються безліч подій. Ігрова діяльність може залучати гравців такою сильною мірою, що може відмежовувати їх від реального життя. В контексті нашого дискурсу можна дійти висновку, що жоден з елементів гри, таких як правила, змагання, умовність не є визначальними для розуміння суті гри як моделювання діяльності та її психологічної феноменології. Французький соціолог Роже Кайуа у книзі «Les jeux et les hommes» («Ігри та люди») [2] визначив гру як діяльність, що обов'язково має наступні властивості: радість (діяльність приваблює своїм легким характером); відмежованість (час і місце гри чітко визначені); невизначеність (результат діяльності неможливо передбачити); непродуктивність (участь у грі не має жодних корисних наслідків); правила (така діяльність має правила, відмінні від буденного життя); вигаданість (супроводжується усвідомленням іншої реальності).

З психологічної точки зору гра важлива (як це загально відомо) для психічного розвитку в ранньому віці, оскільки допомагає дитині розвиватися фізично, розумово та соціально. Однак в сучасному світі ігрова діяльність стала охоплювати життя дорослих людей в їх продуктивних видах діяльності, в широкому колі соціальних ситуацій. Соціальне життя набуло характеристик ігрового процесу. Глобальне значення і вплив в контексті описаних трансформацій має тріада процесів. Моделювання — ключова характеристика самої гри, її впливу на реальність, процесу її дослідження.

Гра — це діяльність, яка здійснюється не з примусу, а з бажання самої людини і вона піднімає її над життєвою рутиною. Гра містить можливість для здивування, тобто виступає як чинник оновлення свідомості людини. Для дорослої людини гра — це можливість доступу до стану, який сучасні психологи називають потоком (флоу). Потік або флоу (flow — потік, струмінь) — психічний стан, у якому людина повністю включена в те, чим вона займається. Таємниця флоу в тому, що це бажаний та потрібний людині стан, однак його непросто досягти. В силу дії цілого ряду чинників в сучасному світі люди особливо гостро реагують на відсутність мотивації до діяльності, на відсутність особистого залучення в будь-які види активності. Сучасні люди прагнуть отримати флоу, гостро не толерують нудьгу, і стають все більш вимогливими в цьому відношенні. Гра є одним із виходів у пошуку видів діяльності, які забезпечують подолання нудьги водночас з такими корисними результатами як розвиток навичок та особиста продуктивність. Однак умовою ігрової діяльності з такими поточковими флоу-процесами є певні вимоги, потрібна діяльність має знаходитися на межі того, що людина може робити і того, що не може. Нецікаво робити вже відоме, однак занадто складні завдання нам будуть недоступні, ми не зможемо їх вирішити. В грі подібні колізії досить оптимально вирішені, а додатково людина отримує флоу. Стан флоу — другий ключовий вимір процесу відеогри. Стан потоку виникає лише при певному рівні як виклику, так і наявних навичок. Третім виміром процесу відеогри є візуалізація. Візуалізація (рендеринг) — це процес отримання зображення за моделлю з допомогою

комп'ютерної програми. Разом з тим — це загальний прийом виявити фізичне явище чи математичні обчислення у вигляді зручному для бачення (зорового спостереження), а в психологічному аспекті — це спосіб стимуляції та формування досвіду. Водночас, візуалізація — це додатковий та потужний чинник для стану флоу.

Таким чином, досконала відеогра дає баланс мотивації та майстерності, вона реально «викликає» мозок: увагу, мотивацію. Досвід відеогри є флюїдним (легким і окрилюючим), таким, що дає те, що не завжди (рідко) можна отримати в звичайному рутинному процесі діяльності. Гра містить радість, контроль, цікавість, цілеспрямоване занурення (іммерсивність) та корисну функціональну дисоціацію (тимчасове самозабуття, що може мати психотерапевтичне значення). Досвід гри є за своїм характером психологічно корисним, незалежно від балів або успіхів в грі. Неважливо, чи ми виграємо чи ні, важливо, що ми змінюємося в цьому процесі, і новий досвід, що ми набули, ми можемо використати у нових іграх та нових видах діяльності, які в подальшому мають практичний сенс. Гра — це такий вид діяльності, у якому насправді не варто говорити про поразку.

ВИСНОВОК: в процесі відеогри можна виділити такі виміри: моделювання діяльності, досягнення стану потоку (флоу), візуалізація. Виміри є ключовими для дослідження відеогри, її розробки та її психологічного пояснення. Ми називаємо ці виміри психологічною тріадою процесу відеогри. В розкритті цих вимірів ми бачимо майбутні дослідження.

Список використаних джерел.

1. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. — М.: ОГИ, 2007. — 304 с.

2. Хейзинга Й. Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури / пер. з англ. О. Мокровольського. — Київ: Основи, 1994. — 544 с.