

ПСИХОЛОГІЧНІ ПОЗИТИВНІ ЕФЕКТИ ВПЛИВУ ВІДЕОІГОР.

Відеоігри — складний феномен сучасного життя. Розробка відеоігор — це могутня індустрія, що динамічно розвивається. У пресі, в наукових публікаціях активно обговорюють питання про вплив відеоігор на тих, хто ними захоплюється. Перед психологами стоїть завдання досягнути психологічні аспекти відеоігор усебічно і неупереджено.

Психологічний аналіз ігрової діяльності є актуальним завданням і викликає інтерес все більш широкого кола дослідників. У розгляді проблеми підкреслюють, перш за все, деякі негативні аспекти впливу відеоігор: формування залежності, збіднення інтересів особистості, відсторонення від соціального життя. Багато дослідників-теоретиків та фахівців-практиків у галузі освіти стверджують, що відеоігри — марна трата часу, привід для учнів та студентів ухилятися від своїх основних обов'язків. Поширеною є думка, що віртуальні ігри є небезпечними для незрілої психіки, що вони затягують підлітків та юнацтво в світ непродуктивних розваг, через що молоді люди перестають цікавитися соціальним світом і стають безпорадними перед реальними проблемами. Разом з тим, деякі відомі факти спонукають до роздумів, оскільки зовсім не збігаються із поширеними стереотипами. Наприклад, середній вік геймера, любителя ігор, становить 33 роки. Тож відеоігри не є винятково прерогативою дітей і підлітків. Захоплення іграми передбачає не лише значні матеріальні витрати, придбання пристроїв, а й розвиток навичок із використання як самої техніки, так і навичок роботи з різноманітним програмним забезпеченням, яке постійно оновлюється та ускладнюється.

Відеоігри стали невід'ємною частиною сучасного життя. Які ж реальні психологічні наслідки захоплення відеоіграми? Проблема є недостатньо дослідженою, однак актуальною, як у теоретичному, так і практичному плані.

Мета нашої наукової розвідки полягала у проведенні аналізу вітчизняних і зарубіжних наукових досліджень відеоігор та визначення їхнього впливу на психічну діяльність гравців.

Сучасні відеоігри дуже різноманітні за змістом, наповненням, мотивацією, на якій тримається ігровий процес, та психологічними ефектами, що в ньому формуються та закріплюються.

Психічна діяльність, яка моделюється у відеоіграх, визначатиметься тим, який жанр гри використовує гравець. Попри незавершеність класифікацій і різноманіття нових жанрів, до основних видів відеоігор відносять бойовики (*шутери, файтинги, слешери, аркади, стелс-екшени*), симулятори (*технічні, аркадні, спортивні, економічні*), стратегії, пригоди та рольові ігри. У нашому дослідженні для аналізу психологічної феноменології, яку актуалізують відеоігри, ми обрали саме такі основні жанри: бойовики, симулятори, стратегії, пригоди та рольові ігри. Слід зазначити, що вокреслених жанрах діяльність гравця полягає у використанні певної моделі поведінки, психологічний зміст та структура якої суттєво відрізняються.

Психологічні моделі діяльності, які спричиняються різножанровими іграми мають такі характеристики.

Характерною рисою такого виду відеоігор, як бойовики, є необхідність діяти. Особа в грі сприймає себе як героя, при цьому певною мірою розуміється відповідність: «як би я міг діяти, потрапивши в аналогічні обставини». Ідентифікація з героєм гри є психологічно подібною до ідентифікації при читанні книги, коли ми ставимо себе на місце різних героїв художнього твору. Цілком ймовірно, що такі ігри протипоказані для осіб із нестійкою психікою. Разом з тим, ігри-бойовики, як переконують опитувані в нашому дослідженні гравці, можуть сприяти зняттю психологічного напруження. Тож, гіпотетично, процес гри можна, використовуючи певну дидактику, спрямувати на розвиток емоційної стійкості до невдач, наполегливості в реалізації власних цілей, та використати як

спосіб розрядки агресивних імпульсів у прийнятній формі (досягнення ігрового результату).

Ігри-симулятори (тренажери) дають можливість відтворити певні види діяльності та управляти ними або певними аспектами реальних процесів. Усі симулятори (технічні, аркадні, спортивні, економічні), як правило, досить реалістично відтворюють процес діяльності.

Відеоігри в жанрі стратегії є найсприятливішими для розвитку мислення, оцінюються широкою публікою та освітніми експертами як найбільш соціально прийнятний жанр, вони вимагають найвищого рівня інтелектуальних дій. Від гравця не вимагається діяти швидко, гра цього жанру потребує, перш за все, послідовного повноцінного процесу мислення. Такі ігри можуть розглядатися як чудовий тренажер для розвитку саме стратегічного мислення.

Відеоігри в жанрі пригод вимагають уважності та логічного мислення. Як правило, сюжет гри динамічний, насичений яскравими подіями, в ньому все швидко змінюється.

У рольових відеоіграх гравець мусить обдумувати свою соціальну поведінку та взаємодію з іншими особами або групами осіб, діяти на основі обраних моральних принципів. Рольові ігри стимулюють спілкування та моделюють його варіанти. Особа має діяти відповідно до норм поведінки (ролі) певного персонажа, виконуючи різноманітні завдання (квести), сприяти розвитку персонажа, врешті визначити його долю.

Новим трендом у розробці відеоігор є розробка навчальних та дитячих ігор. Такі ігри навчають, презентуючи поступово дидактично організовану інформацію, та зумовлюють використання отриманих знань та навичок у завданнях, які поступово стають складнішими. Рідкісними варіантами є ігри, які моделюють певні психологічні переживання і мають психотерапевтичну спрямованість. Однак вони мало відомі широкому загалу, і їх розгляд стане предметом наших подальших досліджень

На основі огляду доступних нам досліджень [1-8] можна окреслити такий перелік позитивних психологічних ефектів впливу відеоігор:

1. Формування базових навичок для навчання та майбутньої професійної діяльності.
2. Розвиток операційного складу різних видів діяльності.
3. Розвиток зорово-моторної координації та дрібної моторики.
4. Розвиток просторового сприйняття.
5. Формування навичок вирішення проблем і розвиток логічного мислення.
6. Формування навичок планування, управління ресурсами та логістики.
7. Освоєння багатозадачності (одночасне відстеження багатьох змінних і управління декількома завданнями).
8. Тренування в швидкості прийняття рішень.
9. Розвиток діяльнісних та поведінкових стратегій, інтуїції («передчуття»).
10. Ситуаційна обізнаність та ситуаційна компетентність.
11. Феномен примусу наймолодших гравців до розвитку корисних навичок.
12. Формування корисних для високих досягнень особистісних рис.
13. Навички оцінки та самооцінки.
14. Навички розпізнавання образів.
15. Індуктивно-дедуктивне мислення і перевірка гіпотез.
16. Розвиток пам'яті.
17. Концентрація уваги.
18. Обґрунтованість судження при стимулах, що порушують діяльність, та спокусах.
19. Навички роботи в команді і співробітництва.
20. Розвиток навичок управління процесами.
21. Моделювання реального світу та отримання досвіду

Висновки. Заняття відеоіграми має позитивний вплив на психічні процеси суб'єкта. Користь від відеоігри полягає у розвитку

уваги, моторики, швидкості реакції, сприйняття, розвитку мислення, уяви, креативності.

Відеоігри сприяють набуттю спеціальних знань та розвивають когнітивні навички, що входять у загальну структуру діяльності. Ігровий досвід розширює і поліпшує низку умінь і навичок, важливих для навчання, для професійної діяльності та соціальної взаємодії.

Відеоігри, в яких моделюються відповідні ситуації, можуть використовуватися для тренування спортсменів, військовослужбовців, хірургів та інших фахівців. Тож відеоігри можуть бути корисними інструментами навчання і соціалізації, допомагати дорослим і дітям у соціальному розвитку, збагачувати репертуар поведінки, розвивати соціальні навички, ситуаційну та рольову компетентність.

Список використаних джерел:

- 1.Apperley T. H. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres / T. H. Apperley // *Simulation & Gaming*. – 2006. – Vol.37.– No. 1. – P.6–23.
- 2.Clearwater D. What Defines Videogame Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide / D. Clearwater // *The Journal of the Canadian Game Studies Association*.– 2011.– No. 5 (8).– P. 29–49.
- 3.Crawford C. *The Art of Computer Game Design* / C. Crawford.– Osborne: McGraw-Hill, 1997.– 81 p.
- 4.Crawford C. A. *Taxonomy of Computer Games* / C.A.Crawford // Crawford C. *The Art of Computer Game Design Reflections of a Master Game Designer*. – Berkeley, California, Osborne: McGraw-Hill, 1984.– P. 19–40.
- 5.Edenfield-Nielsen S. *Understanding Videogames. The Essential Introduction* / S. Edenfield-Nielsen, J. H. Smith, S.P.Tosca.– New York: Routledge, 2008.– 304 p.
- 6.Perron B. *The Video Game Theory* / B. Perron, M. Wolf.– New-York: Routledge, 2009.– 430 p.
- 7.Poole St. *Trigger Happy: the inner life of videogames*/St. Poole.– London: Fourth Estate, 2000 – 262 p.
- 8.Мир поправимых ошибок (психология компьютерных игр) / А.Г.Шмелев, И. В.Бурмистров, А.И.Зеличенко, А.Л.Пажитнов // *Компьютерные игры*.– 1988.– No 3.– С.16–84