

УДК 159.923

ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА ПСИХІЧНИЙ РОЗВИТОК ОСОБИСТОСТІ

Рочева О.В

Кривопишина О.А., д-р психол. наук, доцент
Львівський університет безпеки життєдіяльності

Давно відомо, що в процесі розвитку мислення та формуванні особистості важливу роль відіграє не тільки освітній фактор, але й характер ігрової діяльності. Гра залишається важливим елементом у житті людини будь-якого віку. Вона є найкращим середовищем для навчання будь-якого виду діяльності.!» Ігри люблять всі [1, с.215].

Перше визначення комп'ютерної гри (video game): «електронні ігри, організовані за допомогою створення на відео екрані зображень, які потребують швидкої реакції від гравця». (Merriam-Webster, 1973). Сучасна комп'ютерна гра – це багатофункціональна програма, яку використовують не тільки з розважальними, а й із навчальними та пропагандистськими цілями. Крім основного мотиву розваги, гра може реалізувати інші мотиви. У залежності від мотивів другого плану можуть формуватися абсолютно різні для різних гравців навички та уміння [2].

Існує декілька варіантів класифікації комп'ютерних ігор. Один з найбільш поширених варіантів класифікації має такий вигляд: ігри типу «action», у тому числі і «RPG»; ігри пригодницькі, типу «quest»; ігри стратегічні; ігри, що імітують транспорт; віртуальне казино[3].

До ігор типу «action» відноситься популярна гра «Doom». Існує ряд особливостей, характерних для ігор сімейства Doom. Одна з основних – це наявність багаторівневого лабіринту з пастками. Інша – обов'язкова наявність небезпечних монстрів. Основна ідея гри – припущення, що людина може пройти лабіринт, подолати монстрів і досягти мети. Комп'ютерна гра такого типу може формувати деякі корисні навички. Особистість гравця навчається швидким, точним і тонким рухам рук. Інша навичка, яку формують Doom-подібні ігри, це здатність працювати у ритмі, що заданий особливостями процесу. З цього погляду Doom-подібна гра є засобом навчання особистості швидкій обробці інформації в умовах високої нервової напруги і дефіциту часу.

Квест. Слово «quest» позначає пошук, предмет, що відшукується, пошуки пригод, дізнання. У цих іграх реалізується одне з занять, що захоплюють людей різного віку – розгадування загадок. Квест вчить враховувати зворотний зв'язок, і визначати вірні припущення гравця чи ні. В іграх цього типу в особистості можливе формування навичок дедуктивного та індуктивного мислення.

Стратегії. Стратегічні ігри неоднорідні: одні пропонують тільки «мир», інші – «війну», треті – і те, й інше одночасно. Найбільш близьким прототипом подібних стратегічних ігор є шахи. Ця гра складається з ряду рівнів. У процесі гри в особистості формуються навички системного аналізу. Також вміння швидко і правильно обробляти інформацію, а потім на її основі прогнозувати подальший розвиток подій. В іграх цього типу можливе формування навичок експериментування та пошуку оптимальних варіантів діяльності в умовах дефіциту інформації.

Ігри, що імітують транспорт. Дають особистості можливість «приміряти» нову соціальну роль: роль пілота літака, вертольота, командира танка, водія реальних і фантастичних машин. Такі ігри широко використовуються не тільки для гри, але й для формування навичок у особистості керування реальними об'єктами і процесами.

Віртуальне казино. Розроблено безліч ігор, що імітують реальні азартні ігри. Кожна з них будується на дотриманні тих же правил, що й у реальній грі. Тому основні прийоми гри цілком збігаються з грою в реальному світі. Для успішної гри в карти необхідна логіка, здатність дедуктивного та індуктивного мислення, навички до рефлексії. В іграх з автоматами, де є вірогідність виграшу у залежності від дій гравця чи результату яких-небудь подій, наприклад, перегонів, в особистості може формуватися навичка врахування у реальному житті положень теорії вірогідності.

Виховний потенціал комп'ютерної гри реалізується через створення середовища соціальної активності особистості, що дозволяє йому активно включитися в соціально значущу діяльність. Сучасні дослідження підтверджують позитивний вплив комп'ютерних ігор на особистість: наприклад, на зорове сприймання. У активних гравців – більше розвинена зорова увага, спостерігається поліпшена зорова пам'ять і швидкість обробки зорової інформації [2].

Література:

1. Ельконін Д.Б. Психологія гри / Д.Ельконін. – М., „Педагогіка”, 1978. – 304 с.
2. Вивчення феномена застосування комп'ютерних ігор : [Електронний ресурс] режим доступу до тексту: <http://uastudent.com/vyvchennja-fenomena-zastosuvannja-kompjuternih-igor/>
3. Библиотека Гумер – психология: [Електронний ресурс] / Бурлаков И. В. HOMO GAMER. Психология компьютерных игр – режим доступу до тексту: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/Burl/index.php.