

УДК 159.9

**СПЕЦИФИКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И СОВРЕМЕННЫЕ ПОДРОСТКИ****Я. В. МЯДЕЛЬ***(Представлено: С. В. ОСТАПЧУК)*

*Рассматривается вопрос, связанный со специфическими особенностями компьютерных игр в современных реалиях, вопрос о том, какое отношение имеют современные подростки к компьютерным играм. Кроме того, в статье описываются полученные нами результаты опроса подростков и родителей детей подросткового возраста в рамках тематики отношения детей и их родителей к компьютерным играм.*

Игра является первой деятельностью, которая обладает особой и важной ролью в развитии человека. В игровой деятельности наиболее активно формируются психические качества ребенка и индивидуальные особенности. В игре возникают и другие виды деятельности, которые затем приобретают самостоятельную значимость. Игра относится к косвенному методу воздействия, ребенок не чувствует себя объектом взрослого воздействия, а является полноправным субъектом деятельности. Игра – это особая и неотъемлемая деятельность, расцветающая в детстве и постоянно сопровождающая человека всю жизнь.

Многие ученые занимались проблемой игровой деятельности: К. Гросс, П. П. Блонский, Д. Б. Эльконин, Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, А. В. Запорожец, А. П. Усова, К. Д. Ушинский и др. Работы данных исследователей позволяют разобраться в особенностях происхождения и развития игры. Большое внимание роли игры в психическом развитии ребенка уделял Л. С. Выготский. «Сущность игры в том, что она есть исполнение желаний, но не единичных желаний, а обобщенных аффектов» – писал Л. С. Выготский [1, стр. 64].

А. Н. Леонтьев считает, что игра–свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов». Вне зависимости от различных трактовок термина «игра», можно отметить, что игра всегда была одной из ведущих форм развития психических функций человека, а также способом настоящего понимания мира. Игра – это тот вид деятельности, который возникает на определенном этапе онтогенеза, и направлен на воссоздание и овладение общественным опытом, в котором складывается и усвершенствуется произвольность поведения [3].

Термины «игра» и «игровая деятельность» тесно взаимосвязаны. В человеческой практике игровая деятельность занимает ведущее место, особенно в детском возрасте, и ей присущи такие функции, как: развлекательная, социокультурная, диагностическая, коррекционная, коммуникативная, социализирующая, воспитательная, познавательная, самореализации, игротерапевтическая. В игровой деятельности формируются благоприятные условия для развития интеллекта ребенка, для перехода от наглядно-действенного мышления к образному и к элементам словесно-логического мышления. Творческие процессы, которые уже в самом раннем возрасте проявляются у детей, лучше всего выражаются в играх. В своих играх дети очень многое воспроизводят из того, что они видели.

Сам процесс игры–это естественное занятие, игра входит в человеческую жизнь с самого начала. Все играют: футболисты на поле, ребенок в детском саду, актёры на сцене. Но с появлением компьютеров произошли многие изменения в процессе игры, компьютерные игры с одной стороны коренным образом отличаются от обычной игры, потому что человек погружен в другой мир, не похожий на реальную жизнь. С другой стороны, есть большинство характеристик обычной игры, которые так же присущи и компьютерной игре. Например, обе являются свободной деятельностью: человек обращается к игре при наличии собственного желания и интереса, в случае если интерес и желание играть пропадает, человек оканчивает игру. Также, играя в компьютерную и обычную игру, психически здоровый человек осознает нереальность происходящего. Игра ограничивается местом, пространством и временем. Однако в этом случае есть отличие компьютерной игры и обычной игры, поскольку в этом моменте компьютерная игра имеет широкое визуальное пространство, которое зависит не от игрока, а от разработчика игры так же, как и правила самой игры. И в традиционной игре и в компьютерной существуют определенные правила. Если в обычной игре правила задают сами игроки, и эти правила являются в какой-то мере условными и подвижными, то есть могут скорректироваться или же вовсе отмениться игроками в любой момент, то в компьютерной игре соблюдение определенных правил обязательно, так как это заложено в игровой алгоритм разработчиком [4].

В отличие от обычных традиционных игр компьютерная игра задает особую виртуальную реальность, благодаря чему игры и обладают зрительной привлекательностью: разнообразный, занимательный и захватывающий сюжет, который раскрывается в ходе прохождения специальных уровней, миссий, заданий; увеличение игровых возможностей, к примеру, для развития своего персонажа с помощью

усовершенствования навыков, орудия, способностей и так далее; увеличение игрового пространства; возможность активно воздействовать на происходящее; высокое качество графики и звука. Всему этому, несомненно, поспособствовало то, что наше время—это время новейшего технологического оснащения. Благодаря хорошим компьютерам и сопутствующим компьютерным аксессуарам придается особая реалистичность происходящему в игре и позволяет еще больше погрузиться в игровую реальность.

Специфику компьютерных игр во многом определяют их виды. Компьютерные игры классифицируются по жанру и по количественному составу игроков.

В большинстве классификаций выделяются следующие основные жанры компьютерных игр (А. А. Аветисова; А. Е. Войскунский):

- 1) Экшн (от англ. Action— действие) и «шутер» («стрелялка», от англ. to shoot—стрелять)— игры предполагают активное преодоление различных препятствий и уничтожение врагов, которые управляются компьютером или другими игроками;
- 2) Аркада— от игрока требуется высокая скорость принятия решений и быстрая реакция, обычно эти игры с примитивным сценарием и управлением;
- 3) Квест (от англ. Quest—поиск) — в ходе игры продвижение по сюжету осуществляется путем решения различных головоломок;
- 4) Симулятор— игры, имитирующие какую-либо область реальности: управление транспортным средством, спортивной командой, жизнью человека;
- 5) Ролевая игра (role-play games, RPG) — игры с развернутой сюжетной составляющей, игроку предлагается принять на себя роль того или иного персонажа;
- 6) Стратегия— игры с военным или экономическим сюжетом, требующие выработки определенной стратегии и тактики для успешного их «прохождения»;
- 7) Традиционные игры— виртуальное переложение реальных игр, таких как шахматы или шашки [2].

Несмотря на то, что выше приведенная классификация обладает универсальностью, зачастую трудно отнести игру к определенному жанру, так как в последнее время появляется большое количество игр, которым присущи смешение разных жанров, например, когда одна игра включает в себя элементы и «экшн» жанра, и элементы «квеста».

В классификации по количеству игроков выделяют следующие виды игр:

- 1) Одиночные (single player) — игра в одиночку либо же против компьютера;
- 2) Многопользовательские (multiplayer)—в игре одновременно задействованы несколько человек по локальной сети, модему или по Интернет сети;
- 3) Многопользовательские на одном компьютере (hot seat, splitscreen)—в настоящее время менее популярны, чем другие виды, часто встречается на приставках и старых персональных компьютерах. Принцип hot seat заключается в игре по очереди на одном компьютере, splitscreen—экран с игровым полем разделяется на две части, каждый игрок играет на своей половине экрана;
- 4) Многопользовательские через электронную почту (PВЕМ)— чаще всего встречается в пошаговых стратегиях, результаты хода записываются в специальный файл и отсылаются через электронную почту другому игроку;
- 5) Массовые (ММО, Massively Multiplayer Online) — массовые игры по сети Интернет, чаще всего встречаются в настольных и ролевых играх (ММОРPG) [2].

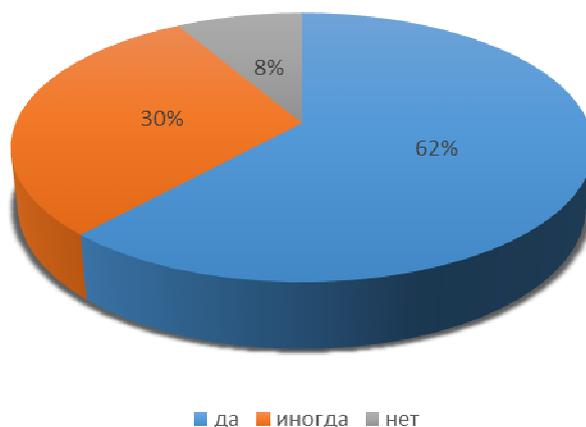
Так же компьютерные игры подразделяются на те, где есть выбор и где его нет, бесплатные онлайн игры и те, в которых необходимо оплатить игру полностью или частично, например, то же улучшение качеств персонажей-героев, приобретение для них дополнительных аксессуаров и тому подобное.

Компьютерные игры могут отличаться и по наличию или отсутствию персонажа. Например, персонажи есть в экшн играх, РПГ, в некоторых типах стратегий. Игры, в которых отсутствует персонаж— это логические игры, симуляторы, существуют также и стратегии без персонажа, его заменяет сам игрок, от игрока требуется самостоятельность в принятии решений, игрок сам оценивает их последствия, так же для развития сюжетной линии игроку необходимо включить логическое мышление. Нет персонажей в логических играх и симуляторах.

Компьютерные игры стали уже частью культуры и в какой-то мере особым видом искусства наравне с кинематографом и другими развлечениями, например, чего только стоит сюжетная линия игры Heavy Rain и Atomic Heart. Игры помогают не только бездумно проводить свободное время, но и способствуют усвоению многого нового и интересного, с помощью игр можно расслабиться, повеселиться и получить много положительных эмоций.

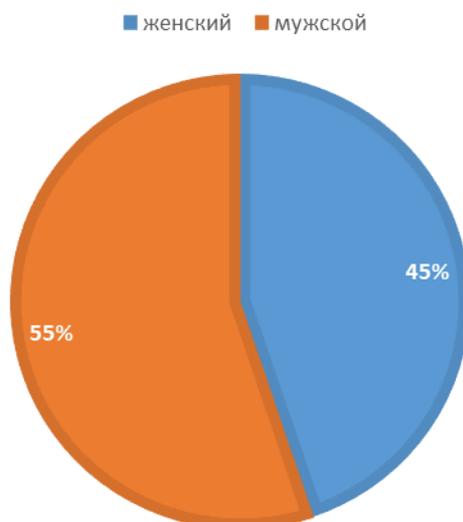
Как культура игры образовались относительно недавно, развитие данной индустрии начало происходить в середине 90-х годов 20-го века, однако несмотря на молодость компьютерных игр, они уже плотно влились в человеческую жизнь.

Нами было опрошено 63 подростка в возрасте от 13 до 15 лет. Из всех опрошенных только 8% не играют в компьютерные игры и игры на телефоне вообще, и 62% — играют на постоянной основе. Данные представлены на рисунке 1.



**Рисунок 1. – Процентное соотношение играющих и не играющих в компьютерные игры подростков**

Кроме того, стоит отметить, что в компьютерные игры и игры на телефоне играют как мальчики, так и девочки примерно в одинаковом процентном соотношении. Так из опрошенных, которые играют в компьютерные игры, 55% играющих мальчики, 45% — девочки. Данные представлены на рисунке 2.



**Рисунок 2. – Процентное соотношение играющих в компьютерные игры подростков по половой принадлежности**

Кроме подростков мы так же опросили 20 родителей (родители детей подростков) в возрасте от 39 до 57 лет с целью узнать, как современные родители относятся к увлечением компьютерными играми современной молодежи. Из всех родителей только один респондент ответил, что его ребенок не играет в компьютерные игры. На вопрос об отношении к компьютерным играм 5 респондентов из 20 ответили, что не находят ничего пугающего в компьютерных играх, 1 родитель относится к ним нейтрально, 2 положительно, 7 отрицательно, 4 находят и положительное, и отрицательное в компьютерных играх, и 6 респондентов отметили, что относятся не плохо к компьютерным играм, но насторожено, ссылаясь на то, что все же необходимо контролировать время, проводимое детьми за играми. Следует отметить, что родители, которые находят положительное в играх, относят позитивное влияние компьютерных игр на человека только по отношению к развивающим и логическим играм.

Исходя из ответов родителей следует, что отрицательное отношение к компьютерным играм является результатом мнения о том, что компьютерные игры (в особенности некоторые жанры):

- Жестокие,
- Агрессивные,
- С элементами насилия,
- Вызывают зависимость,
- Вызывают азарт,
- Вызывают повышенную эмоциональность,
- Вызывают злость/агрессивность,
- Оказывают влияние на психику,
- Наносят вред нервной системе и зрению,
- Забирают время,
- Заменяют общение с реальными людьми,
- Способствуют отстранению от реальности.

Так же многие родители отметили, что в компьютерные игры необходимо играть дозированно, с ограничениями по времени, в пределах разумного.

Таким образом, в настоящее время компьютерные игры стали неотъемлемой частью жизни современной молодежи, они стали популярным способом проведения свободного времени и не только. Однако старшее поколение—родители подростков, не в полной мере хорошо относятся к компьютерным увлечениям своих детей, а также подходят к играм с опаской. Кроме того, стоит отметить—важным фактором является усовершенствование, модернизация и развитие компьютерных игр, происходящее на фоне взросления нового поколения. Из чего следует, что современные дети начинают играть в компьютерные игры с самого детства, что несомненно может носить как положительный, так и отрицательный характер.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка/ Л. С. Выготский // Вопросы психологии. -1966. -№ 6.
2. Классификация компьютерных игр и видео игр // Академик [Электронный ресурс]. – 2020. –Режим доступа: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/969099> –Дата доступа: 23.02.2023
3. Михальченко, Е. Детская игра в истории человечества [Электронный ресурс]. –Режим доступа: <https://www.maam.ru/detskijsad/igra-v-istori-chelovechestva.html> – Дата доступа: 18.03.2023
4. Сэйфер, С. Высокоорганизованная игра и ее роль в развитии и обучении/С. Сэйфер // Психологическая наука и образование. -2010. -Том 15.- № 3. - С. 48–61.