

Степура Є. В. Деякі психологічні аспекти користі комп'ютерних ігор // Матеріали IV Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції «Віртуальний освітній простір: психологічні проблеми», 11-31 травня 2016р.). / Під ред. М.Л. Смульсон. – Київ, Інститут психології ім. Г.С. Костюка НАПН України, лабораторія сучасних інформаційних технологій навчання. Режим доступу і збірка матеріалів конференції: <http://www.newlearning.org.ua/content/tezy-iv-mizhnarodnoyi-naukovo-praktychnoyi-internet-konferenciyi-virtualnyy-osvitniy-prostir>

ДЕЯКІ ПСИХОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ КОРИСТІ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГР Степура Є.В.

У століття інформаційних технологій велике значення має вивчення взаємодії людини з віртуальним середовищем. Перш за все, є цікавими особливості психічних процесів і, зокрема, ціннісно-сміслової сфери людей, які більш тісно взаємодіють з даним середовищем. Можна виділити різні групи людей, тісно пов'язаних з комп'ютерними технологіями, – це програмісти, активні користувачі соціальних мереж, а також геймери. Сьогодні проводиться багато досліджень психіки останніх, що може бути пов'язано зі злочинами, скоєними представниками даної групи. Але, ми не можемо дивитись на комп'ютерні ігри лише в негативному ключі. Дослідники зазначають: Віртуальний ігровий простір дозволяє реалізувати низку базових потреб: у грі, розвагах, досягненні поставленої мети, саморозвитку розвитку позитивних якостей, сміливості, вмінні долати перешкоди, поразки і невдачі; потреби в повазі і самоповазі, потреби в автономії, у протесті проти існуючих правил, знятті соціальних табу; потребу у домінуванні тощо [3].

Щодо агресивності в комп'ютерних іграх, то справді, вона може спонукати деяких незрілих та психічно хворих осіб на вчинення злочинів, але для більшості гравців, з точки зору А.П. Назаретяна, агресивність в іграх може бути корисною, оскільки дає змогу реалізувати природну агресивність конструктивним, безпечним для оточуючих чином. Тож, приймаючи рішення відносно заборони певних речей (агресивні фільми, ігри, порнографія), треба враховувати їхні функції в суспільстві та побічні наслідки цих заборон. А.П. Назаретян вказує, що в суспільствах, де переважає традиційна авторитарно-репресивна мораль, є більш вираженим побутове насильство ніж у суспільствах, що більш терпимо ставляться до публічного порушення традиційних моральних норм [2]. Звісно, його тези потребують додаткових емпіричних досліджень, але вони виглядають цілком логічними, враховуючи поширеність розглянутих речей, зокрема комп'ютерних ігор.

Дослідження показують, що геймери, які люблять ігри в жанрі екшен, приймають більш швидкі та адекватні рішення, ніж люди, які не захоплюються цим різновидом комп'ютерних ігор [4]. Тож, можливо, є доцільним використовувати звичайні комп'ютерні ігри в якості тренінгу для представників певних професій. В психології іноді використовувався потенціал комп'ютерних ігор, як засіб для моделювання ситуацій, які вимагають від суб'єкта прийняття певних рішень. Дана стратегія досліджень дуже добре показала себе в експериментах Р. Дейнера [1]. Ці

експерименти, зокрема, дали змогу виявити деякі типові помилки при прийнятті управлінських та політичних рішень. Тож, є можливим використання певних ігр-стратегій в якості тренінгу, і в означених сферах. Крім того, комп'ютерні ігри, як показують сучасні дослідження, можуть бути чудовим засобом для тренінгу ефективності повсякденних рішень людини, що відкриває безліч можливостей для їх використання. Останнє, потребує інтеграції зусиль представників різних спеціалістів задіяних в сфері навчання та розробки комп'ютерних ігр, а також належного фінансування, що ання у формувальних експериментах та тренінгах [5]. Зрозуміло, що варто якомога ширше використовувати потенціал комп'ютерних ігр в якості методів тренінгу та психологічних досліджень.

Деякі дослідники зазначають, що навички та вміння отримані в результаті комп'ютерних ігор мають вузьку сферу застосування [3]. Але, в світлі вищезазначеного, ми вважаємо цю тезу не зовсім вірною, оскільки вдало розроблена гра може бути прекрасною моделлю певних аспектів реального життя, що несперечно може сприяти ефективній поведінці в ситуації, яка подібна до ігрової моделі. Звісно, це стосується в першу чергу процесів прийняття рішень, сенсомоторних реакцій тощо. Ми розуміємо певну обмеженість комп'ютерних ігр в якості засобів навчання, але безумовно він вони можуть знайти широке поле для застосування. У всякому разі ідея застосування комп'ютерних ігр в навчанні потребує подальшої розробки.

Література

1. Дернер Д. Логика неудач /Д. Дернер. – М. : Смысл, 1997. – 242 с.
2. Назаретян А. П. Насилие в СМИ: Сегодня и завтра / А. П. Назаретян // Вопросы психологии. – 2009. – №2. – С. 141–126.
3. Чайка Г. В. Огляд особливостей ціннісних орієнтацій користувачів комп'ютерної техніки / Г. В. Чайка // Проблеми загальної та педагогічної психології : збірник наукових праць Інституту психології Г. С. Костюка Національної АПН України / за ред. С. Д. Максименка. – К., 2013. – Т. X. – Ч.1. – С. 302–311.
4. Green S. C. Improved Probabilistic Inference as a General Learning Mechanism with Action Video Games / S. C. Green, A. Pouget, D. Bavelier // Current Biology. – 2010. – № 20. – P. 1573–1579.
5. Morewedge C. K. Debiasing Decisions: Improved Decision Making With a Single Training Intervention / C. K. Morewedge, H. Yoon, I. Scopelliti, C. W. Symborski, J. H. Korris, K. S. Kassam // Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences. – 2015. – Vol. 2(1). – P. 129–140.