

УДК 378.147.004.4

*Малозёмов О.Ю., канд. пед. наук,
доцент кафедры физической культуры,
Боярский М.П.,
старший преподаватель кафедры физической культуры,
Золотухина К.О.,
студент лечебно-профилактического факультета,
Уральский государственный медицинский университет,
Харлов В.В.,
студент инженерно-технического института,
Уральский государственный лесотехнический университет
Россия, Екатеринбург*

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПОЛЬЗЫ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Аннотация. В статье приводятся данные о разнообразии компьютерных игр, а также затрагиваются аспекты развития положительных личностных характеристик игроков в видеоигры.

Ключевые слова: компьютерные игры, развитие личности.

*Malozemov O. Yu., kand. ped. sciences,
associate professor of the Department of physical culture,
Boyarsky M.P.,
senior lecturer of the Department of physical culture,
Zolotukhina K.O.,
student of the medical and preventive faculty,
Ural state medical university,
Kharlov V.V.,*

*student of the Engineering and Technical Institute,
Ural State Forestry Engineering University
Russia, Yekaterinburg*

PSYCHOLOGICAL AND PEDAGOGICAL ASPECTS OF THE BENEFITS COMPUTER GAMES

Annotation. The article provides data on the variety of computer games, and also touches on aspects of the development of positive personal characteristics of video game players.

Keywords: computer games, personality development.

Игра в общефилософском понимании является видом деятельности, направленным не на получение результата, а на удовольствие от самого процесса. С психолого-педагогических позиций (согласно возрастной периодизации) игра – основной вид деятельности в детском и один из основных видов – в подростковом возрасте. Игра является атрибутом психофизического развития ребёнка. Это объективная реальность, которой человечеству не избежать. Признавая игру как биполярный феномен в нашем случае раскроем только положительную сущность компьютерных игр, поскольку о вреде компьютерной зависимости имеется достаточно много исследований.

Компьютерная игра (КИ) – это компьютерная программа, созданная для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра. В ряде случаев вместо термина «компьютерная игра» может использоваться как синоним – «видеоигра».

Дифференцировать КИ можно следующим образом: 1) *аркады* (сюжет слабый, играющему нужно быстро передвигаться, стрелять и собирать различные призы, управляя компьютерным персонажем или транспортным средством); 2) *головоломки* (шахматы, шашки, нарды; мотивация на азарт,

которая сопряжена с желанием обыграть компьютер, доказать своё превосходство над машиной); 3) *стратегии* (требуют планирования и выработки определенной стратегии для достижения некой конкретной цели, например, победы в военной операции (WarCraft)); 4) *симуляторы* (имитируют управление транспортным средством, дают возможность «примерить» социальную роль, в реальной жизни недостижимую); 5) *квесты* (приключенческая игра, построена на разгадывании жизненных загадок); 6) *МОВА* (многопользовательская онлайн-овая «боевая арена»). В этом жанре две команды игроков сражаются друг с другом на особой карте. Каждый игрок управляет одним персонажем из определённого списка доступных героев, отличающихся характеристиками и способностями. В течение игры персонажи могут становиться сильнее, получать новые способности и снаряжение, подобно компьютерным ролевым играм. Конечной целью в ходе матча является уничтожение главного здания вражеской команды с помощью как «героев», управляемых игроками, так и «крипов», управляемых компьютером.

Аспекты пользы КИ заключаются в следующем [1]:

1. Видеоигры *тренируют многозадачность*. Современные популярные КИ – чрезвычайно детализированный мир. Перед игроком постоянно возникают новые проблемы и задачи различного масштаба. Ребёнку приходится одновременно делать сразу несколько дел: определять приоритетную задачу, постоянно переключаться между ней и менее значимыми проблемами локального характера, при возникновении новых быстро оценивать степень их важности и то, какое время потребуется для их решения и, конечно, их решать. При этом важна скорость решений.

2. Видеоигры *развивают целеустремленность*. Большую часть игрового времени геймер проигрывает. На положительный исход (завершение задания, переход на следующий уровень, получение артефакта, победа над противником) остаётся существенно меньше времени. Сама игра навязывает достижение цели. Отказ от достижения – это отказ от игры. Это за-

ставляет игроков быть целеустремленными. Более того, игры учат детей оптимистично смотреть на поставленную цель, верить в успех и не сдаваться. Геймеры всегда уверены в возможности победы, а уверенность является существенным социально-психологическим качеством личности.

3. Видеоигры *учат общению*. Наиболее популярны онлайн-игры, в них ребёнок играет с множеством геймеров, и естественно между ними происходит общение. Происходит само- и взаимо-обучение налаживанию взаимоотношений, избеганию конфликтов и умению справляться с ними. Имеются данные, что дети, проводящие за видеоиграми около часа в день, лучше социально адаптированы, чем те, кто совсем не играет. По самоощущениям они всем довольны и считают, что умеют ладить со сверстниками. А.Г.Шмелёв отмечает [2]: «...играя на компьютере ребенок ...активно взаимодействует пусть с искусственным, но все же взаимодействует с каким-то миром. При этом он учится не только быстро нажимать на клавиши, но и строить в своей голове образно-концептуальные модели, без которых нельзя добиться успеха в современных компьютерных играх... и в этом проявляется их развивающий потенциал, особенно это касается интеллекта».

4. Видеоигры *улучшают концентрацию внимания*. КИ не являются отдыхом, они меняют тип нагрузки, поскольку любая игра требует концентрации и сосредоточения. Имеются данные, что люди, играющие в КИ, лучше и быстрее запоминают информацию, лучше концентрируются. Среднестатистический взрослый человек может концентрировать внимание на 3-4 объектах одновременно, геймер – на 6-7 объектах. Это даёт преимущества как в учебной деятельности, так и в производственно-бытовой.

5. Видеоигры *воспитывают познавательную активность*. В большинстве популярных КИ нет правил. Есть цель и задачи, но как их выполнять, нигде не написано. Поэтому, постигать всё приходится опытным путём, что развивает исследовательские способности, умение сравнивать свои действия и их последствия и на основе этого анализа самостоятельно

открывать нормы. В школьной образовательной практике этого не хватает (есть чёткие правила), а в реальной жизни многое зачастую не так.

6. Видеоигры *развивают чувство ответственности и учат доверять*. Онлайн-игры – это полноценные сообщества по интересам, где происходит постоянное взаимодействие между игроками. Со временем у ребёнка появляются онлайн-друзья (онлайн-команда единомышленников), которых, как и реальных друзей, нельзя подводить, иначе самому будет хуже. Осознание того, что в игре все друг от друга зависят, приходит быстро. Ребёнок учится доверять и полагаться на других, брать на себя ответственность и справляться с тем, за что взялся. В исследовании Ю.В.Фомичёвой [2] в группе студентов с большим игровым опытом было отмечено преобладание внутреннего локуса контроля, что является положительной личностной характеристикой.

Итак, КИ полезны тем, что они: 1) развивают быстроту реакции и внимание; 2) логические игры развивают структуры мозга и память; 3) креативны (развивают желание создавать, учат нестандартному подходу, воображению); 4) помогают обучиться работать в разных программах; 5) способствуют развлекательному, непринуждённому проведению свободного времени; 6) позволяют разнообразить досуг.

Основной **вывод** в том, что при всех известных отрицательных сторонах КИ, которых мы не коснулись, у них есть и свои сильные положительные стороны. Более того, у КИ есть и профессиональное продолжение, и спортивное – «киберСПОРТ», который планируется сделать олимпийским видом.

Библиографический список

1. Компьютерные игры: почему ребёнку полезно в них играть – URL <https://vetdryg.ru/zachem-detyam-nuzhny-podvizhnye-igry-kompyuternye-igry-pochemu-rebenku/>.

2. Пантелеев И. В., Шихова А. Е. Компьютерная игра как средство обучения и развития. – URL <https://konf.stu-kras.ru>