Čo sú počítačové hry?

Slovenská technická univerzita v Bratislave, Fakulta informatiky a informačných technológií

OLEH FEDUNCHYK

xfedunchyk@stuba.sk

2022

План

1. Вступ
2. Основна частина
   1. Чому люди грають?
   2. Вплив ігор
   3. Прикладна роль ігор
3. Висновки
4. Джерела

Вступ

Наш світ ніколи не стоїть на місці: постійно відбуваються зміни, а минулі 50 років були просто революційними. Скільки чудових речей було винайдено за цей час, серед них  і зокрема комп’ютер. Зараз складно уявити життя без цього чудового девайсу, адже він не тільки спрощує життя, допомагає вирішити проблеми, а й дає можливості розважатися. Комп’ютерні ігри, фільми, серіали і ще багато чого стали частиною життя людей вже досить давно.

Кожен із нас грав хоч раз в житті комп’ютерні ігри, і без сумніву велика частина і зараз продовжує грати їх. Проте чи всі ми розуміємо чому ми граємо, що нас приваблює в комп’ютерних іграх, який вплив вони мають на нашу свідомість та організм, та чи взагалі мають?

Що таке гра?

Звернемося із питанням “Що таке комп’ютерна гра?” до Вікіпедії:

”Комп'ютерна гра — відеогра, яка забезпечується програмно керованим електронним пристроєм — комп'ютером. ”

Комп’ютерна гра, по суті, як і будь-яка гра є розвагою, а розваги захоплюють багатьох людей, тож насамперед цікаво дізнатися хто грає в ігри.

Ще досить недавно вважалося, що основний контингент комп’ютерних гравців – хлопці-підлітки та молоді чоловіки. Проте, ось результат недавніх досліджень []: середньостатистичному гравцеві 35 років. Тобто, якщо пригадати, що сьогодні вже грають навіть дошкільнята, то верхня вікова планка – це вже люди пенсійного віку. Причому, всупереч популярній думці, серед гравців більше дорослих жінок (31%), ніж неповнолітніх хлопчиків (18%). А взагалі в відеоігри грає 59% чоловіків і 41% жінок. З цих даних очевидно випливає висновок, що у комп’ютерні ігри грають всі, неможливо просто виділити якусь одну групу населення.



[https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/]

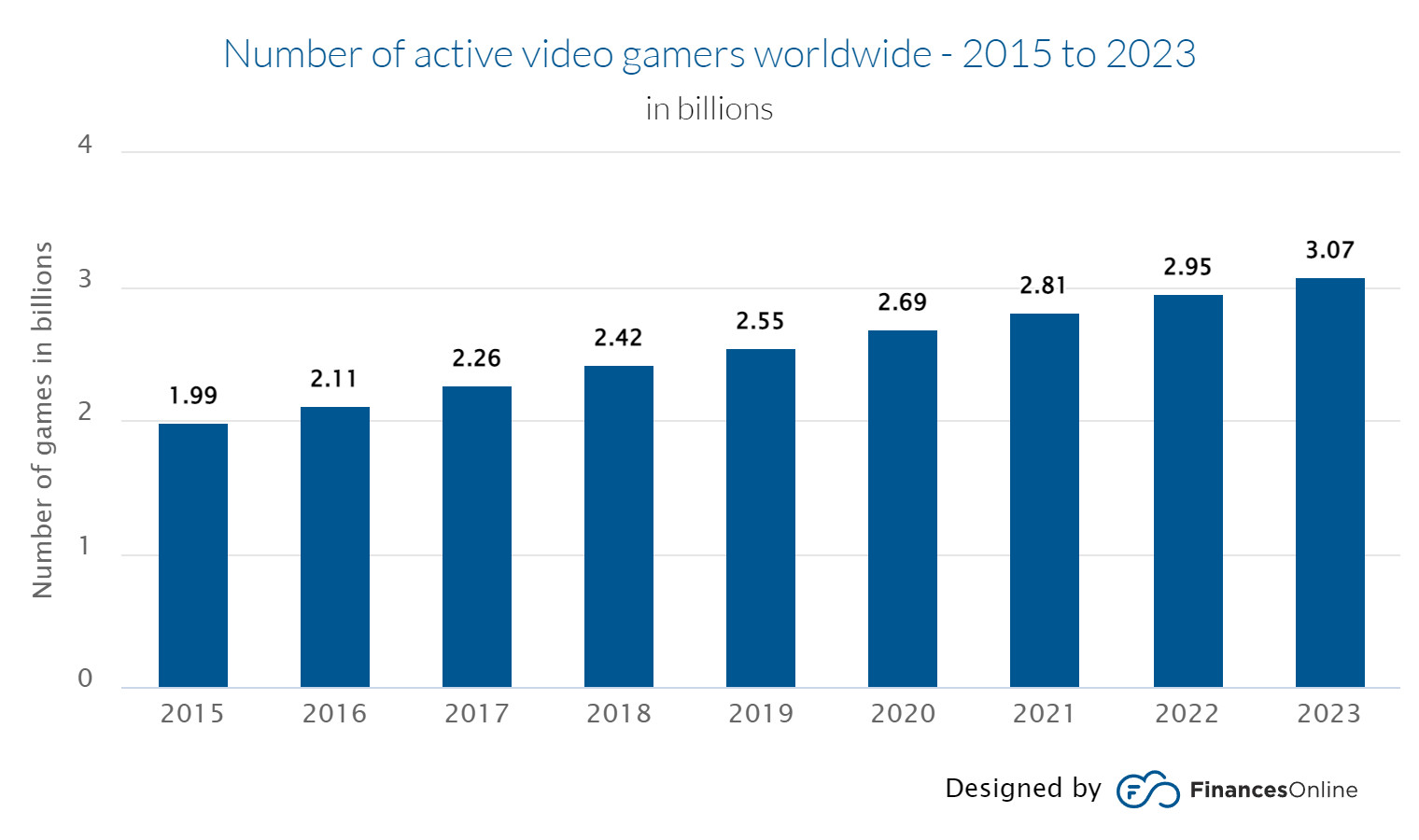
Ігри бувають різними, мають різні призначення та своїх прихильників. Їх поділяють на такі категорії:

* аркади (активні дії різної спрямованості);
* файтинг (боротьба і битви);
* шутери (стрілялки);
* симулятори-менеджери (створюють можливість відтворювати дії і керувати для отримання результату);
* стратегії (складні маневри і оперування великою кількістю інструментів);
* пригоди або квести (віртуальні подорожі та авантюри);
* музичні ігри (для навчання музиці і розвитку слуху);
* рольові ігри (ігри зі своїм сюжетом, в яких гравець грає певного персонажа);
* головоломки та логічні пазли (розвивають мислення)

[https://xn--80aa8ab.xn--j1amh/komputerni-igri-problema-chi-mojlivist]

Це була лише загальна кількість жанрів, проте ігри мають їх набагато більше. До цих жанрів існують свої піджанри, тож ми маємо змогу переконатися наскільки багато зараз у світі різних ігор.

Ще десь 25 років  тому існувало лише декілька жанрів, а зараз їх десятки, а можливо сотні, оскільки кількість відеоігор в світі зростає з кожним днем. А кількість активних гравців уже перетнуло позначку 3 мільярди (а це на секундочку приблизно 40% всього населення нашої планети) цього року.



Чому люди грають?

Поява комп’ютера і комп’ютерних ігор кардинально змінили характер проведення дозвілля як дітей, так і дорослих. Усіх ніби магнітом потягнуло до екранів, де інший світ живе своїм життям і можна в будь-яку мить зайти й змінити його. Комп’ютер зробив гру не лише надзвичайно доступною, а й максимально захоплюючою, оскільки миттєва реакція потребує швидких дій у відповідь. Це не просто азарт, це інший всесвіт зі своєю драматургією, філософією, етикою, а також особливим ставленням до часу і простору. Причому ступінь свободи тут майже не знає меж. В іграх людина здатна досягти недосяжного — зробити оточуючу, хай і віртуальну, реальність такою, якою їй хочеться.

Притягальна сила комп’ютерних ігор зумовлена цілою низкою причин, причому виокремити головні та вторинні причини неможливо: для кожного пріоритети різні. Для когось найцікавіше те, що комп’ютер максимально адекватно реагує на будь-яку дію гравця, надаючи йому можливість для самореалізації. Іншому більше подобається відчувати себе істотою «всемогутньою», здатною керувати певною фантастичною реальністю і перетворювати ігровий світ винятково за власним смаком. Хтось повертається до комп’ютера знову й знову тому, що відчуття незавершеності не дає йому спокою. Трапляється, що за допомогою ігор людина «йде» від не занадто позитивної реальності просто тому, що у віртуальному світі «жити» легше й приємніше. У віртуальному світі також простіше реалізувати те, що ніяк не вдається втілити у реальному житті [8].

Величезна популярність комп’ютерних ігор і велика притягальна сила такого проведення часу дають змогу припустити наявність потужних мотиваційних факторів такої поведінки. У [7] виокремлені такі глобальні групи чинників привабливості комп’ютерних ігор, або «аспектів задоволення»:

* Сюжетний або емоційно-естетичний аспект. Це, перш за все, художні якості сюжету гри. Також сюди можна віднести емоційну атмосферу, що створюється грою, естетичні якості й стиль графіки. Багато в чому це ті ж самі критерії, за якими людина оцінює художні книги або фільми, але у випадку комп’ютерних ігор наявність інтерактивності й можливість впливати на результат подій вносять деякі корективи.
* Розкачування. Цей термін із жаргону гравців позначає зростання віртуальних умінь, набуття нових можливостей у процесі гри, зокрема вплив на ігровий світ, отримання нових, більш потужних засобів для вирішення ігрових завдань. Сам по собі, навіть у відриві від завдань, що вирішуються, цей процес виявляється дуже привабливим для гравця. Можливо, це можна розглядати як сурогат мотиву саморозвитку.
* Досягання. Перемога над суперником (реальним або віртуальним), досягнення мети (виконання завдання, завершення місії тощо), змагання (з ідеалом у разі одинокої гри та з іншими гравцями у грі для багатьох користувачів). Крім того, у комп’ютерних іграх часто спостерігається «феномен Зейгарник»: невиконане завдання «не відпускає» гравця, людина не спроможна відірватися від гри, поки не дійде мети (не отримає новий рівень) і не завершить місію. Якщо гра була перервана за зовнішніх обставин, думки постійно повертаються до незакінченої дії.
* Інтелектуальне задоволення. Сам процес вирішення завдань, задоволення від інтелектуальної діяльності й від інтелектуальних досягнень схожі з тим задоволенням, яке отримують люди при розв’язанні кросвордів або головоломок.
* Колекційно-дослідницький аспект. Можливість досліджувати саму гру, ігровий світ, правила й об’єкти, а також потенційна можливість повного завершення цього дослідження, тобто можливість продивитися все, що закладене авторами в певну гру, являє собою деякий аналог орієнтувальної діяльності в межах гри.
* Творчість. Можливість створювати в межах гри щось нове, індивідуальне.

І на завершення, поза ігрові аспекти: соціалізація, проведення вільного часу, розрядження емоцій, втеча від реальності. Ці чинники не мають стосунку до самого процесу гри, є її побічними результатами.

Вплив ігор

Комп’ютерні ігри сталі відомі широкому загалу у 90- ті роки минулого століття і одразу привернули увагу психологів.  Перш за все, це стосувалося ігор із агресивними діями, де гравцю пропонувалося вбивати все, що рухається по екрану. Зазвичай такі завдання супроводжувалися похмурими малюнками із великою кількістю крові, трупів, монстрів, тривожною музикою, звуками