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/]

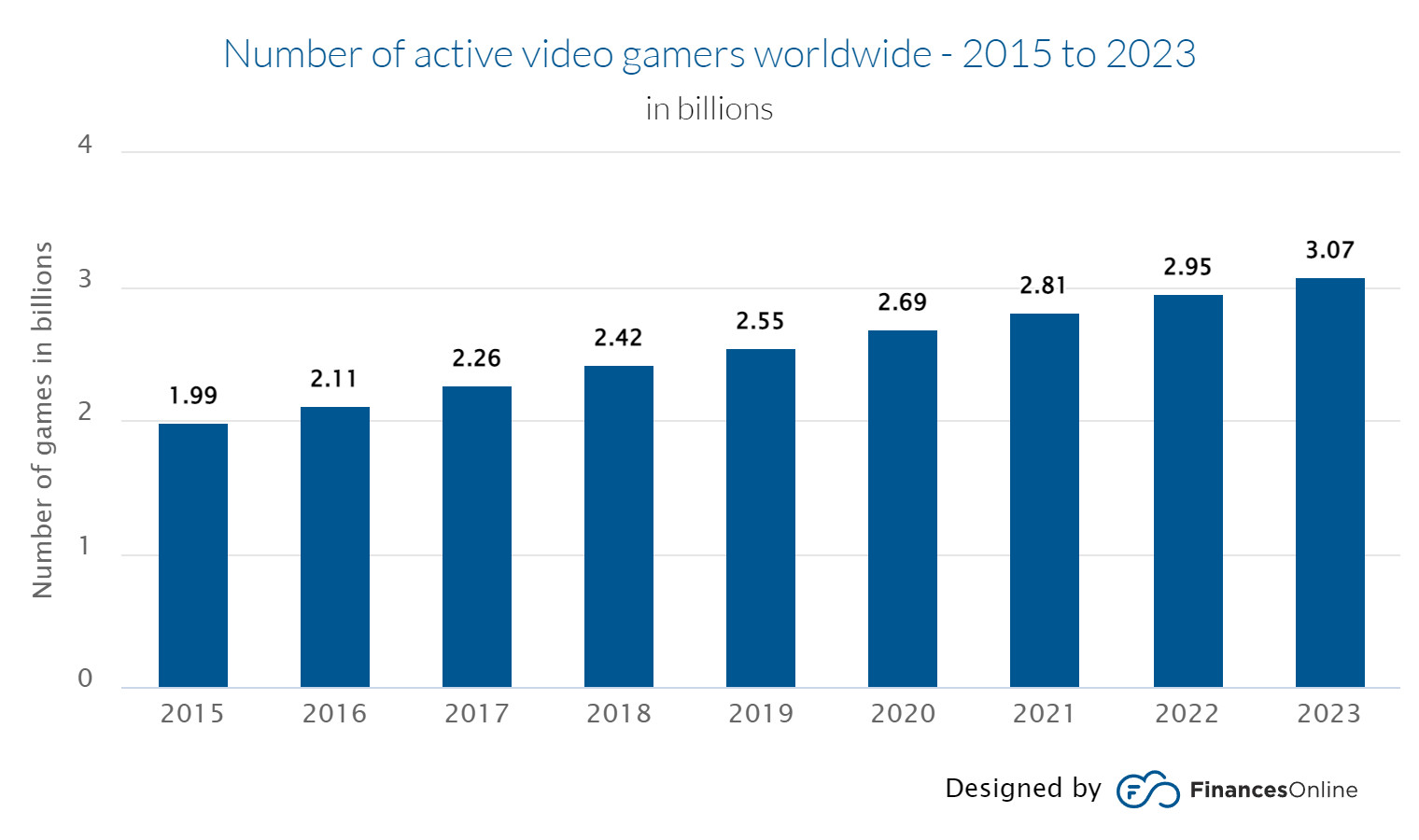
Ігри бувають різними, мають різні призначення та своїх прихильників. Їх поділяють на такі категорії:

* 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.

Вплив ігор