

ПРИМЕНЕНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В РАЗВИТИИ ПРОДУКТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ

Белый Дмитрий Александрович

студент, Самарский государственный социально-педагогический университет, РФ, г. Самара

Минияров Валерий Максимович

научный руководитель, д-р пед. наук, профессор кафедры педагогики и психологии, Самарский государственный социально-педагогический университет, РФ, г. Самара

Продуктивное мышление – это универсальный инструмент, применимый в любой профессии и специализации. Продуктивное мышление можно определить, как способность быстро собрать из всевозможных источников информацию, проанализировать ее, принять на ее основе наилучшее решение и нести за него ответственность.

В свою очередь, компьютерные игры – это сложные программы, которые служат индивиду для обучения или развлечения и рассчитаны на разные возрастные группы [4, с. 18].

В настоящее время все компьютерные игры можно классифицировать по следующим тематикам:

1. Приключенческие. Эти компьютерные игры оформлены как мультфильм с некими интерактивными функциями – возможностью управлять главным персонажем. Такие игры тренируют сообразительность и логическое мышление. Главный герой на своём пути встречает разные предметы, которые помогают ему увеличить свои способности или, наоборот, могут нанести вред. Персонаж попадает в различные приключенческие ситуации.
2. Стратегии. Возможность управлять войском, энергией или иными подобными предметами. Здесь необходимо уметь планировать, рассчитывать свои силы и действовать в зависимости от ситуации. Это достаточно сложные игры, но именно они формируют усидчивость и умение планировать свои действия заранее.
3. Аркады. Это многоуровневые игры, перейти к следующему этапу можно только выполнив конкретные задания и получив специальную награду. Для такой игры характерна система баллов, которые получает игрок за прохождение конкретной миссии. Такая игра хорошо развивает глазомер и внимание.
4. Ролевые игры. Здесь необходимо управлять целой группой персонажей. Основная цель игры – исследовать окружающий мир и выполнить поставленную задачу, например, отыскать клад.
5. 3D – Action. Это развлекательные игры, лозунг которых «Победи их всех», развивают скорость реакции.
6. Логические игры. Основная их цель – развитие логического мышления. Обычно, это какая-то задача или серия головоломок (переставить фигуры или составить рисунок).
7. Симуляторы. По-другому можно назвать их имитаторами. Игроку предстоит стать водителем автомобиля или капитаном корабля, или самолёта. Это весьма реалистичные и красочные игры [5, с. 330].

Важно отметить, что в настоящее время дети проводят слишком много времени за компьютером. Они могут проводить за экраном несколько часов в день, а к вечеру становятся из-за этого возбуждёнными и раздражительными. Незаметно нарушается правильный режим дня. По мнению специалистов, негативное влияние оказывают на детей развлекательные игры, которые необходимо использовать в меру. Но, тем не менее, видеоигры всё же несут в себе определённую образовательную функцию в игровой форме.

Так, П. Гринфилд считает, что компьютерные игры, а также телевидение, социальные сети и видеохостинги влияют на рост вербального и невербального интеллекта у подростков. Другими словами, кроме общего уровня коэффициента интеллекта изменяется и соотношение разных компонентов мышления [2, с. 116].

Помимо этого, существует точка зрения относительно того, что компьютерные игры не развивают воображение и продуктивное мышление, а негативно влияют на играющих, вызывая зависимость, агрессию и отчужденность.

Другие же исследователи отмечают положительное влияние компьютерных игр на мышление. Они отмечают, что данные игры развивают гибкость мышления, интуицию, аналитическую и тактическую деятельность. Это связано с тем, что игровая механика и геймплей строятся на «твёрдых» законах логики. Так, в некоторых играх игроющему необходимо чётко планировать свои действия (распределять ресурсы в *don't starve*, заучивать паттерны поведения противника в *dark souls* рассуждать как соперник в любой сетевой игре), иными словами, он должен принять правила игры иначе будет проигрыш. Освоенные навыки (планирование, распределение и т.д.), игрок может использовать вне виртуальности.

Следует отметить, что в современных исследованиях достаточное внимание уделяется изучению связи характерологических особенностей с интеллектуальными способностями игроков. Неоднозначно оценивается метод «проб и ошибок» присущий игроку. Данный навык может быть полезен и необходим в одних видах деятельности, но полностью бесполезен в других [3, с. 33].

Помимо этого, встречаются исследования освещающие особенности принятия решений игроками. Известно, что игроки, предпочитающие шутеры, имеют высокий уровень реакции и скорость принятия решений. В состоянии полной неясности способность к принятию решений зависит как от интеллекта, так и от характерологических качеств индивида, а также способен ли он на риск. Исследователи, чьи труды посвящены психологии игроков в компьютерные игры, выделяют в портрете данных людей такую характерологическую черту, как рискованность. Риск может интерпретироваться как потребность в испытании состояния эйфории, возникающей в экстремальной ситуации.

В играх с элементом риска (а также в играх со случайной генерацией лута, локаций) игроки в большинстве случаев попробуют рискнуть. Следствием этого становится то, что игроки в таких играх зачастую проигрывают, в отличие от людей, которые играют реже.

Также, важно отметить, что исследования мышления у игроков в компьютерные игры наиболее тесно взаимосвязано с когнитивным контролем. Компьютерные игры оказывают влияние на познавательную сферу индивида, но данное влияние достаточно сложно оценить, т.к. оно может быть положительным, отрицательным или вовсе нейтральным. Кроме этого, при оценке воздействия на когнитивную сферу следует брать в расчет и другие факторы, к которым можно отнести возраст, игровой стаж, предпочтения в выборе жанра игры, особенности физического и психического здоровья игрока, жанровые особенности игр, степень увлечённости компьютерными играми [1, с. 10].

Безусловно, разработчики компьютерных игр делают все возможное для того, чтобы удержать внимание игроков. Они стараются сделать игры более реалистичными, захватывающими, разнообразными и красочными. Возможно, именно по этой причине ряд исследователей отмечают, что продуктивное мышление развивается по большей части не у игроков, а именно у разработчиков, которые работают над данной проблемной ситуацией. Игроки же приходят в иллюзорные миры для решения различных задач, освоения игровых механик, но никак не за развитием какого-либо вида мышления.

Однако, каждая игра требует от индивида не малых умственных возможностей. Например, какой ход лучше выбрать, как обыграть соперника, какого персонажа выбрать для игры, каким функционалом должен обладать выбранный герой. Все это задействует творческое мышление игрока.

Многие психологические исследования доказали, что чем сильнее человек проявляет упорство в достижении конкретной цели, тем выше шанс успеха. Профессор К. Дуэк считает, что на основе тех черт характера, которые поощрялись в детстве у человека формируется отношение к своей личности и к навыкам. В данной сфере выделяют две различных модели интеллекта: сущностная и инкрементальная. Сущностная модель формируется тогда, когда родитель постоянно хвалит ребёнка за природную смекалку, а не за желание узнавать что-то новое. Инкрементальная модель формируется только после похвалы родителей своего ребёнка за старания в учёбе. После это ребёнок осознает, что интеллект можно развивать и дальше [6, с. 160].

Ученые полагают, что компьютерные игры подходят для формирования данной точки зрения, поскольку в них все зависит от совершенствуемых навыков и умений, а не от врожденных талантов. Компьютерные игры вознаграждают игроков за настойчивость, а игроки пассивные, нежелающие развиваться, редко доходят до середины игры. Бихевиорист С. Кендалл выяснил, что людям проще усвоить свой негативный опыт.

Таким образом, на данный момент нет четкого и устоявшегося мнения относительно того, какое влияние оказывают компьютерные игры на мышление игроков. Одни исследователи категорично высказываются о том, что данные игры порождают агрессию, закрытость и зависимость. Другие подчеркивают их положительное влияние, отмечая, что компьютерные игры развивают воображение и фантазию игроков, что в свою очередь, как раз и является продуктивным мышлением, т.к. конечным продуктом выступает персонаж или новый, неповторимый алгоритм игры.

Список литературы:

1. Войскунский, А.Е. Предисловие: человек в цифровом обществе [Текст] / А.Е. Войскунский // Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей. – Коломна : ГСГУ, 2016. – С. 8-11.
2. Гуманитарные исследования в Интернете [Текст] / Под ред. А.Е. Войскунского. – М. : Можайск-Терра, 2000. – 431 с.
3. Каманкина, М.В. Видеоигры: общая проблематика, страницы истории, опыт интерпретации [Текст] / М.В. Каманкина. – М. : ГИИ, 2016. – 340 с.
4. Лигостаева, Н.Д. Анализ феномена игры в философских концепциях [Текст] / Н.Д. Лигостаева // Новые вызовы мировой науки: материалы VI научно-практической конференции 27 мая 2017 г. г. Моррисвилл, США. – 2017. – С. 18-21.
5. Смирнова, Е.О. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры [Текст] / Под. ред. В.С. Собкина. – М. : Центр социологии образования РАО, 2017. – С. 330-336.
6. Соколов, Е. Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх [Текст] / Е. Соколов // Логос, 2015. – № 1 (103). – С. 157-179.