

ПСИХОЛОГИЯ ИНТЕРНЕТА

Видеоигры





Игры были неотъемлемой частью человеческого общества на протяжении тысяч лет, чтобы давать навыки, получать награды, соревноваться или избегать скуки. Археологические данные свидетельствуют о том, что люди в некоторых деревнях Нового Света играли в кости более 5000 лет назад. Настольная игра Ур датируется 2600 годом до нашей эры.

Однако компьютер, а затем и интернет трансформировал суть игр. Теперь вы можете играть в кости, а также тысячи других игр практически с любым человеком из любой точки планеты в любое время дня и ночи на компьютере, смартфоне или планшете.

Компьютерные игры – это специальные компьютерные программы, которые выводят на экран картинку, превращая тем самым этот экран в поле игры. Это своего рода «настольная игра», но впечатляющая и достаточно сложная.

Гигантское количество игр, ассортимент которых обновляется практически ежемесячно, может сбить с толку любого из нас. И поможет нам в данном вопросе знание **жанровой классификации игр**. Условно всё многообразие компьютерных игр можно классифицировать следующим образом:

Стратегические компьютерные игры возникли самыми первыми. Уже двадцать лет назад программисты больших ЭВМ иногда играли в управление государством.

Стратегические игры – это те игры, в которые играют всю ночь напролет. Человек успевает потратить свои психические ресурсы раньше, чем игра успевает надоест. Иногда игрок доходит до полного нервного истощения: он не может ни спать, ни играть, ни есть, ни пить, ему хочется лечь и умереть. Но если человек относится плохо ко всем компьютерным играм, то стратегические он назовет наименьшим злом. Большинство людей считает, что эти игры развивают мышление и кругозор.

Прототип стратегических игр – шахматы, которая существует уже тысячи лет. Последние сто лет люди мечтают об их модификации. В литературе возник образ оживших шахмат.

Большинство игр не позволяет игроку видеть всю доску сразу. Игроки предпочитают такие большие доски, что они не помещаются в их поле зрения. Вернее, доску-то можно уместить, но для этого придется ее так сильно уменьшить, что станет невозможно различить, что на ней происходит. Фигуры окажутся столь маленькими, что их сложно будет разглядеть.

Большую часть игрового времени игрок рассматривает доску в более крупном масштабе. Все основные игровые события происходят, когда на экране присутствует одна двадцатая – одна тридцатая ее часть.

Чтобы выиграть, игроку нужно точно представлять, что и где на доске происходит. Для этого он должен иметь образ доски. Во внешнем мире создать его невозможно. Это вынуждает игрока строить образ доски в своей психике. С ним он соотносит все свои действия, постоянно уточняя и корректируя его по мере забывания. Размер образа превышает объем сознания: он слишком велик, чтобы там поместиться.

Работа с таким образом субъективно переживается как рост влияния бессознательных импульсов на процесс принятия решения. Современный взрослый человек к этому не всегда способен: он привык объяснять собственное поведение с сознательных, рациональных позиций.

Иногда игроки объединяются, связывают свои компьютеры и играют в стратегические игры друг против друга. При прочих равных условиях в такой ситуации 10–12-летние дети легко обыгрывают взрослых. Взрослые думают лучше, чем дети, но их мышление сковывает потребность мотивировать результат.

Другой навык, который дает игра, – опыт работы с «черным ящиком». Это любое устройство с неизвестным принципом работы, имеющее вход и выход. Цель работы исследователя – экспериментировав со входом, добиться нужной реакции на выходе.

В процессе игры человек становится системным аналитиком. Он обучается быстро и правильно извлекать нужную ему информацию и на ее основе строить и использовать образ, превышающий объем сознания.

Аркадные игры (аркады) – наиболее популярные детские флеш-игры с достаточно простым игровым сюжетом. Детям необходимо достаточно оперативно реагировать на изменение обстановки. Дети играют, зарабатывают очки, постепенно переходят на все новые уровни.



В случае если ребенок проходит уровни в положенный срок, ему за прохождение начисляются бонусы в виде баллов, оружия и других опций. Также юный игрок, при отличном прохождении всех уровней, попадает в галерею лучших участников игры, где он может ввести собственное имя. Аркады развивают скорость мыслительного процесса и реакцию.

К творческим играм относят многочисленные развивающие компьютерные игры, в которых ребенку нужно выполнить всевозможные творческие задания: раскрасить предметы, найти несколько идентичных объектов, обнаружить несколько различий между двумя одинаковыми, на первый взгляд, картинками, решить другие интересные задания.

Такие игры дают возможность выявить творческий потенциал ребенка в самом раннем возрасте. Над новыми играми трудятся программисты самых известных мировых компаний-разработчиков.

В ролевых играх в распоряжении игрока имеется небольшой отряд персонажей, каждый из которых выполняет свою отдельную роль или функцию. Цель героев – совместными усилиями исследовать виртуальный мир и выполнить поставленную задачу. Задачей может быть отыскание определённого клада, сокровища или заклинания. Путь к достижению намеченной цели обычно преграждают различные препятствия и вредители разных мастей, которых необходимо одолеть силой или хитростью. Здесь и проявляется главный принцип ролевой игры – использование нужного персонажа в нужное время и в нужном месте.

Квест предполагает выполнение значительных умственных задач во время игры. Путем логических размышлений ребенок проигрывает те или иные игровые ситуации. Чтобы успешно выполнить умственную работу, ребенок должен сосредоточиться и вспомнить элементарные математические правила: умножения, сложения, вычитания, деления. Поочередно выполняя соответствующие задачи по ходу игры, ребенок постепенно продвигается к концу игры, где за успешное прохождение игры его ждут бонусы или интересный мультфильм.

Квесты содержат типичный журнал заданий в онлайн-игре. Он представляет из себя длинный перечень различных задач и целей, которые игрок должен выполнить/достичь. Геймеры стремятся как можно скорее сократить этот список, и для этого они готовы делать любые странные и иррациональные вещи. Например, тратить часы на повторение каких-то простых монотонных действий. Все потому, что они не любят оставлять задачи незавершенными.

В основе всего этого лежит один очень интересный психологический эффект – эффект Зейгарник. Суть его в том, что наличие незавершенных задач создает своего рода психическое напряжение.

Однажды находясь в ресторане со своими коллегами, психолог Блюма Зейгарник отметила, что официанты демонстрируют необыкновенную способность запоминать сложные заказы посетителей и приносить правильные сочетания блюд за нужные столики. Однако как только они доставляли заказ, завершая таким образом задачу, эта информация полностью стиралась из их памяти. И если бы официанта спросили спустя 5–10 минут, что заказывал тот или иной человек, он бы не смог вспомнить.

Зейгарник решила протестировать этот феномен и провела ряд экспериментов в своей лаборатории. В ходе одного из исследований испытуемым были даны определенные задания. Некоторым из них позволили завершить задачу, а других прервали, и задача так и осталась невыполненной. Спустя несколько часов и даже дней они могли вспомнить намного больше деталей об этих незавершенных задачах, чем те, кому их позволили закончить. Завершение задачи освободило людей от психического напряжения, сделало их немного счастливее, и информация о задаче стерлась из их сознания.

В онлайн-играх мы постоянно видим проявление данного эффекта. Журналы заданий, индикаторы прогресса и другое – все это работает на то, чтобы геймеры испытывали внутреннее напряжение и беспокойство от наличия незавершенных задач. В частности, мы наблюдаем это в таких играх, как SimCity и Civilization. Каждый ход вы завершаете какую-то задачу из вашего журнала заданий, но затем во время следующего хода оказываетесь в одном шаге от завершения другой задачи. И это длится и длится, пока вы вдруг не обнаруживаете, что на часах уже почти 3:00 часа утра. «Еще один ход» является прямым результатом эффекта Зейгарник, так как этот «еще один ход» почти всегда необходим для завершения чего-то (какой-то структуры, технологии) или завоевания чего-либо.



Другая всем небезызвестная игра «Тетрис» также полагается на эффект Зейгарник, поскольку вы в буквальном смысле завершаете ряды блоков внизу экрана, после чего они также в буквальном смысле исчезают из поля вашего зрения.

Чем ближе мы к завершению задачи, тем сильнее психическое напряжение. С этим связан другой феномен, известный как эффект «начатого дела». Интересно то, как разработчики игр запускают этот эффект в сознании пользователей.

Представьте себе следующую ситуацию. Двое мужчин, скажем, Ким и Карл, решили помыть свои машины, и оба приехали на одну и ту же автомойку. Им выдали специальную карточку, позволяющую заработать одну бесплатную мойку при условии, что они соберут необходимое количество печатей. Киму необходимо было собрать 10 печатей, но вместе с карточкой он сразу же получил бесплатно 2 печати. Карл же получил карточку, требующую собрать 8 печатей, и никаких бесплатных печатей ему при этом не досталось. Таким образом, и Киму, и Карлу требовалось собрать одинаковое количество печатей для получения бесплатной мойки.

Как думаете, кто из них с большей вероятностью заполнит карточку первым? Оказывается, что это Ким, получивший изначально фору в виде 2 бесплатных печатей, что сразу приблизило его на 20% к достижению цели. Исследователи на самом деле провели данный эксперимент, после чего и ввели в обиход понятие эффект «начатого дела».

Основная идея его в том, что предоставив людям ощущение уже начатого дела и приближения к цели, вы подтолкнете их к тому, чтобы они приложили все необходимые усилия для ее достижения и достигли ее гораздо быстрее, в сравнении с людьми, которые не получили этого импульса «с места в карьер».

В играх подобная тактика используется постоянно, чтобы заставить людей начать играть. Стоит им только начать, они и не заметят, как часть пути уже будет пройдена.

Теперь поговорим о логических играх. Большинство детей старшего дошкольного возраста интересуются головоломками, если, конечно, они доступны для них. Полезность логических игр в том, что они развивают навыки логического мышления. Чаще всего такая игра представляет собой одну задачу или набор нескольких головоломок, которые необходимо решить. Типичными представителями этого жанра являются разнообразные задачи на перестановку фигур или составление рисунка. В последнее время выпускается множество качественных логических игр, рассчитанных на дошкольный возраст. Они направлены на обучение детей счёту, чтению, письму и другим предметам.

Согласно статистике, 58 % американцев играют в видео или компьютерные игры, а их средний возраст составляет около 30 лет. Распределение игроков по возрасту происходит довольно равномерно: 32 % до 18 лет, 36 % – от 18 до 35 лет, и 32 % игроков – от 36 лет и старше. Из них около 55 % – мужчины; 45 % составляют женщины.

Во всем мире около полумиллиарда человек играют в видеоигры не менее одного часа в день. Это означает, что вместе люди на планете тратят 3 миллиарда часов в неделю на видеоигры. Почему люди проводят так много времени за видеоиграми? Их мотивации столь же разнообразна, как и сами игры.

Исследователи разработали шкалу и выделили шесть основных мотивов:

1. Вызов.
2. Соревнование.
3. Отвлечение.
4. Пробуждение.
5. Фантазия.
6. Социальное взаимодействие.

Все игры имеют правила, но видеоигры имеют гораздо больше правил, чем настольные. Это возможно благодаря программному коду, который определяет, что игроки могут делать в игровом мире и какие результаты они могут достичь. Так, игровая механика влияет на психологические аспекты игры, и даже маленькие хитрости могут повлиять на поведение игрока.

Игровые компании часто нанимают поведенческих ученых и картографов для анализа того, как игровая механика влияет на поведение людей в игре, как правило, с целью заставить



игроков играть больше, нажимать на большее количество объявлений, приводить своих друзей или покупать больше виртуальных товаров за реальные деньги.

Например, тридцатилетняя женщина из Пенсильвании, играя в одну социальную игру сказала: «Это мое маленькое счастливое место для достижения своих целей и общения с людьми. У меня есть друзья по всей стране и даже в Китае».

Большая часть исследований в области поведенческих наук нацелена на вредный потенциал в видеоиграх, особенно в двух областях. Одной из областей является навязчивое зло-употребление, иногда называемое «интернет-зависимостью». Существуют трагические истории о том, что игроки настолько погружены в видеоигру, что не могут даже позаботиться о себе, некоторые случаи фактически приводят к смерти.

Приведу пример. Молодая корейская пара потратила так много времени на онлайн-обучение «виртуальной дочери», что их настоящая дочь умерла от голода. Или то, как девушка в Китае играла в World of Warcraft несколько дней подряд, и когда она умерла, онлайн-сообщество провело для нее виртуальные похороны. Такие случаи, к сожалению, не редки.

Эффект насилия в видеоиграх оказывает отрицательное воздействие на поведение человека, являясь второй по значимости проблемой. Так игра X является ярким примером. Игроки берут на себя роль преступника, который крадет автомобили и стреляет в людей в городе, похожем на Лос-Анджелес, а сюжетные линии наполнены насилием, наркотиками, сексом и пр.

Разработчики заработали более 1 млрд долларов в течение трех дней после выпуска игры в продажу. Как подобные игры заставляют людей вести себя так агрессивно? Исследователи изучали влияние насильственных средств массовой информации всех видов на поведение людей на протяжении десятилетий. Результаты говорят о том, что тяжелые дозы связаны с более высоким уровнем агрессии, такими как чувство мести и фактическое агрессивное поведение по отношению к другим реальным людям. Люди, которые играют в жестокие видеоигры, также с большей вероятностью будут подвержены насилию, и у таких людей проявляется меньше сострадания к людям, нуждающимся в помощи. Исследование включает в себя диапазон от простых обследований до продольных исследований, которые оценивают долгосрочные эффекты и эксперименты, которые случайным образом распределяют предметы.

Учитывая, насколько интересными могут быть игры, естественным шагом является попытка применить их к образованию, обучению и здоровью, повышению квалификации, реабилитации или другим задачам.

Серьезная игра должна иметь те же самые функции, которые определяют компьютерные и видеоигры в целом, включая интерактивность, правила и ограничения, четкие цели, проблемы и обратную связь. Многие игры добавляют конкуренцию против компьютеризированного или реального противника или против самого себя. А некоторые добавляют сюжетные линии, чтобы погружать игрока в захватывающую драму, которая разворачивается по мере продвижения игры.

Сегодня развитие образовательных игр свидетельствует об убеждении многих педагогов в том, что игры могут привлекать учащихся так, чтобы они улучшали познавательные способности, мотивацию и шли на контакт с преподавателями для повышения качества образования.

Некоторые крупные корпорации также используют учебные программы, чтобы помочь сотрудникам быстрее и эффективнее приобретать знания и навыки, необходимые им в работе. Например, в Sun Microsystems новые сотрудники играют в виртуальную игру, они входят в 3D-мир. Во время игры сотрудники изучают корпоративную культуру, ценности и структуру компании Sun.

Военные также разрабатывают на протяжении десятилетий симуляторные игры, чтобы обеспечить обучение военных без вреда для здоровья. Так, Пентагон финансировал разработку компьютерной игры. Летные тренажеры являются неотъемлемым компонентом подготовки пилотов, а иммерсивный игровой интерфейс, имитирующий городские улицы, – гораздо более безопасный способ научиться эффективной тактике городского боя. Такого рода боевые действия, которые изучают солдаты сегодня, сильно отличаются от битв во Второй мировой войне, а такие игры, как Virtual Battle Space-2, могут имитировать самодельные взрывные



устройства, засады, эвакуации и другие быстрые действия, чтобы помочь обучаемым улучшить секундное принятие решений и навыки визуального внимания, которые им понадобятся.

В медицине использование игр помогает людям улучшить результаты в отношении своего здоровья. Данная ниша демонстрирует огромные перспективы и быстро растет. Стремительное развитие видеоигр может помочь пациентам улучшить некоторые познавательные навыки, уменьшить стресс и беспокойство. Так же, как корпорации и военные, симуляторные игры помогают обучать медицинских работников.

В некоторых случаях разрабатываются индивидуальные игры для решения конкретных проблем с большой вероятностью успеха. Например, одна из таких проблем в области здравоохранения – поиск путей поощрения пациентов соблюдать их программу лечения лекарствами. Так, группа биологов, медсестер, онкологов и психологов работала с детьми, у которых был рак, для разработки игры «Re-Mission», в которой есть главный герой нанобот. Дети должны были им управлять, чтобы выбивать раковые клетки, наращивать иммунитет и бороться с побочными эффектами. Результаты показали, что игра выполнила свою работу. Дети, которые играли в эту игру, с большей вероятностью придерживались своих программ лечения. Они также набрали более высокий уровень знаний о самоэффективности и раковых заболеваниях.

Многие так называемые образовательные игры ослабевают, потому что они на самом деле не реализуют функции, которые делают их такими привлекательными и мотивирующими. Игроки осознают разницу. Мы не можем в полной мере понять, каковы все эти особенности, но у нас есть достаточно доказательств того, что они заслуживают внимания. Однако использование в педагогической практике компьютерных игр – это путь к совершенствованию всего педагогического процесса и повышению образованности ребенка. Игры могут помочь в диагностике развития, решении задач коррекционно-развивающего образования, детской инициативы и любознательности; а также для расширения возможностей создания элементов развивающей среды, реализации индивидуально-дифференцированного подхода к ребенку и создания положительного эмоционального фона.