

Кочур Владислав

Дійсний член МАН

ОСОБЛИВОСТІ МИСЛЕННЯ У ЛЮДЕЙ ЯКІ ЗАХОПЛЮЮТЬСЯ КІБЕРСПОРТОМ

Активно набуваючий популярності сьогодні напрям кіберспорту потребує уваги – він захоплює учнів, що проявляють бажання стати кіберспортсменами, ставлячись до цього захоплення дуже серйозно. З огляду на дискусійність корисності комп'ютерних ігор у сучасному світі та необхідність виявлення меж корисності та шкоди, тема особливостей мислення у людей які захоплюються кіберспортом набуває актуальності.

Спроб наукової трактування поняття «комп'ютерна гра» небагато. Перше визначення комп'ютерної гри (videogame) з'являється в словнику Мірріама-Вебстера (1973): «електронні ігри, організовані за допомогою створення на відеоекрані зображень, які потребують швидкої реакції від гравця»[2]. Але О. Андрощук стверджує, що роль ігри у житті людини надзвичайно важлива, тому комп'ютерні ігри вимагають істотного дослідження, оскільки «гра – це і розвиток, і взаємодія, і вирішення проблем, котрі так часто постають у житті дитини, а комп'ютерні ігри – це новий вид, який через свій надстрімкий розвиток, досить важко піддається вивченню, адже за даними працівників індустрії комп'ютерних ігор, кожний тиждень з'являється нова гра, оснащена додатковими елементами та функціями»[1, с.137].

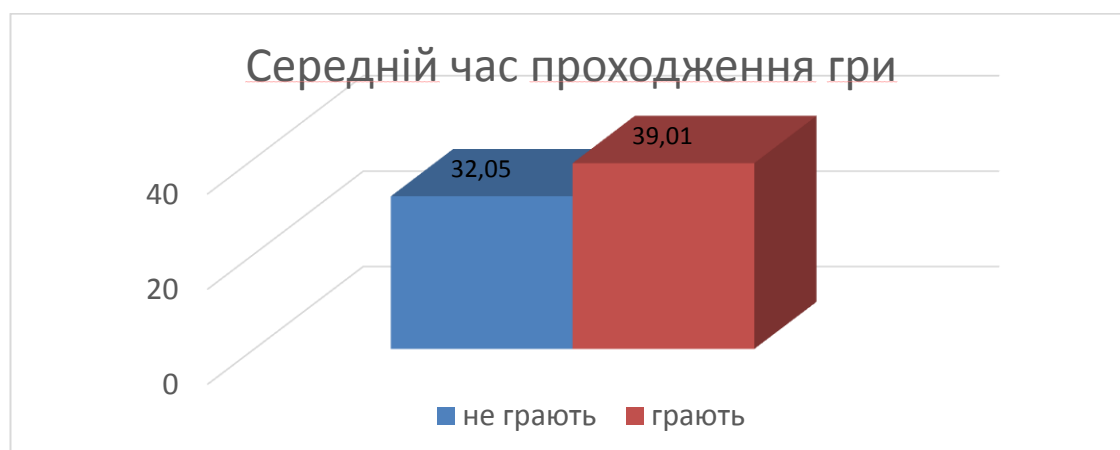
Розвиток технологій і їх надзвичайно широке застосування привело і до появи ряду нових напрямів використання комп'ютерних та відеоігор у серйозних галузях – таких як медицині (наприклад, корекція зору, відновлення після хвороб, профілактика вікових змін когнітивних процесів людей похилого віку), військовій справі (для тренування військових в США), і, звісно, у навчанні.

Учені з університету Каліфорнії з'ясували, що комп'ютерні ігри різних жанрів впливають на розвиток і роботу мозку вкрай неоднаково. Наприклад, шутери і аркади досить непогано покращували розумові здібності геймерів і справлялися із цим завданням не гірше, ніж спеціально створені для цих цілей гри.

"Шутери, як виявилось, розвивають увагу до деталей, прискорюють обробку інформації в мозку і покращують інші когнітивні функції, в тому числі розвивають абстрактне мислення і уяву. Що цікаво, ігри на кмітливість зазвичай містять досить мале число таких властивостей",

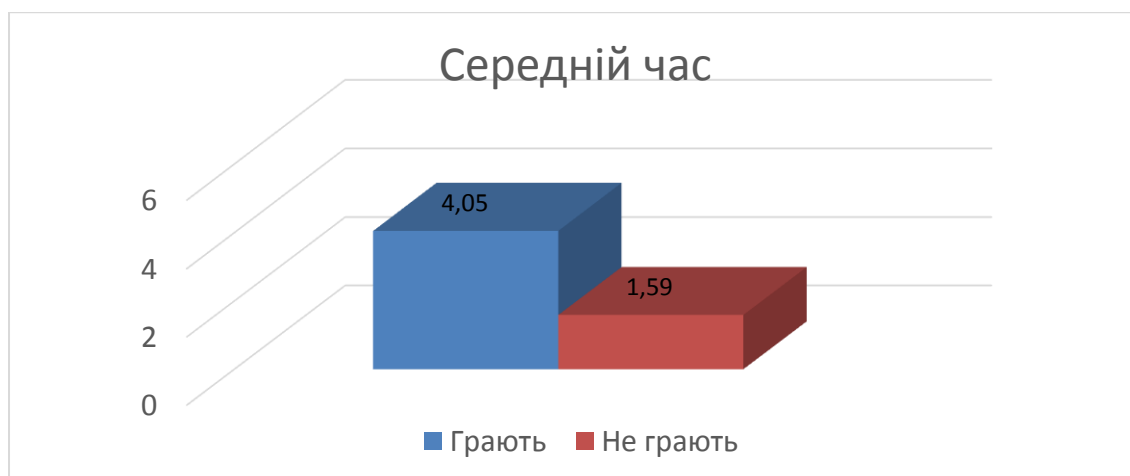
Дослідження:

Першим етапом дослідження була гра на швидкість реакції.



За результатами поданими на діаграмі, бачимо, що реакція осіб, які грають в комп'ютерні ігри краща ніж у людей які не грають у комп'ютерні ігри.

На другому етапі дослідження учасникам давалися 3 логічні задачі:



Результати проведеного досліджу показали якісний вплив комп'ютерних ігор на уміння опитуваних швидко розв'язувати логічні завдання.

Висновок: сучасні комп'ютерні ігри дійсно здатні покращити інтелект людини, допомагають їй розвиватись. Результати проведеного експерименту показали також і якісний вплив їх на уміння учасників досліджу швидко розв'язувати логічні завдання.

Список використаних джерел:

1. Андрощук О. Комп'ютерні ігри як засіб розвитку творчих здібностей старших дошкільників / О. Андрощук // Вісник Інституту розвитку дитини. Сер. :Філософія, педагогіка, психологія. - 2014. - Вип. 34. - С. 137-142.

2. Вивчення феномену застосування комп'ютерних ігор [Електронний ресурс] / Сайт «uastudent» - Режим доступу: <http://uastudent.com/vyvchennja-fenomena-zastosuvannja-kompjuternyh-igor/>