

КОМП'ЮТЕРНА ГРА ЯК ПРОВІДНИЙ ВИД АКТИВНОСТІ МОЛОДІ ТА ДОЦІЛЬНІСТЬ ЇЇ ВИКОРИСТАННЯ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

Чурук С.А.

магістрант спеціальності 014 Середня освіта «Інформатика»

Острога М.М.

доктор філософії, старший викладач кафедри інформатики

Сумський державний педагогічний університет імені А.С.Макаренка

Анотація. У тезах розглянуто аналіз терміну «гра» та «комп'ютерна гра». Описані перспективні напрямки ігрової індустрії серед яких: мобільний геймінг, соціалізація ігор, кіберспорт, стрімінг, хмарний геймінг, технології віртуальної реальності.

Ключові слова: гра, комп'ютерна гра, ігрова індустрія.

Churok S., Ostroha M. Computer game as a leading activity of modern youth.

Abstract. Theses analyze the term «game» and «computer game». Described promising areas of the gaming industry, including: mobile gaming, game socialization, e-sports, streaming, cloud gaming, virtual reality technologies.

Key words: game, computer game, gaming industry.

В сучасних інтерпретаціях термін «гра» асоціюється з розважальними заходами. Однак погляд на гру виключно як на елемент дозвілля є поверхневим судженням і непростим помилкою щодо феномену гри, що є предметом поглибленого вивчення широкого спектра наук.

Використання комп'ютерних програм стало невід'ємною частиною формування нового «постіндустріального суспільства» [2]. У свою чергу, розвиток ІТ, цифрових медіа та зростаюча популярність індустрії розваг спричинили масштабну зміну форм і змісту гри, що зумовили становлення нової форми суб'єктивної (віртуальної) реальності – комп'ютерної гри. Поява комп'ютерної гри доповнило сутність гри ще одним важливим компонентом – науково-технічною цінністю гри як важливого засобу популяризації сучасних ІТ.

Феномен комп'ютерної гри з'явився відносно недавно, тому дослідження по даному напрямку носять, як правило, фрагментарний характер. Так, в науковій літературі висвітлюються проблеми впливу комп'ютерної гри на соціально-психологічний стан гравців, пропонуються методики створення і просування онлайн-ігор, опрацьовуються спірні питання захисту авторського права розробників ігор, проблеми реалізації ігрової валюти тощо [1].

Фактично комп'ютерні ігри зводяться до рівня твору мистецтва [4]. Число онлайн-гравців перевершує мільярди, а геймери стають високооплачуваними професіоналами. Навколо комп'ютерних ігор сьогодні сформована ціла система фінансових, технологічних, освітніх і соціальних інструментів, супутніх розвитку ігрового середовища та комунікації [6]. Так, удосконалюються хмарні і віртуальні технології для максимального занурення в гру, розвиваються профільні засоби масової інформації, специфічний маркетинг, з'являються інтернет-кафе і майданчики для кіберзмагань, формуються нові види кіберспорту і навіть пропонується проводити навчання в закладах загальної середньої освіти та у закладах вищої освіти за направленням хмарних ігор.

В якості найбільш перспективних напрямків ігрової індустрії виділяються наступні [5]:

- *мобільний геймінг*, за останні 10 років став найбільш швидкозростаючим і великим сегментом ігрового ринку в силу постійної доступності мобільних пристроїв і безперервності Інтернет-зв'язку;

- *соціалізація ігор*, яка проявляється в прибиранні чіткої границі між соціальними мережами і комп'ютерними іграми;

- *кіберспорт* (e-Sport), у багатьох країнах визнаний офіційним видом спорту і передбачає віртуальні змагання зі значним розміром призових виплат;

- *стрімінг*, що передбачає спостереження за онлайн-трансляцією гри і одночасно сприяє залученню широкої аудиторії (не-гравців) в ігровий простір;

- *хмарний геймінг*, що представляє собою приклад вдосконалених комп'ютерних ігор і дозволяє запускати високоінтелектуальні програми з якісною графікою на малопотужному старому обладнанні (дана технологія створює додатковий позитивний соціальний ефект і сприяє залученню широких мас в ігровий простір, доступ до якого раніше був закритий через неможливість придбати високоякісне обладнання для забезпечення запуску ігрової програми);

- *технології віртуальної реальності*, які стають можливими у зв'язку з появою спеціальних інструментів (шоломів, окулярів для переходу у віртуальний світ) для максимального занурення в доповнену реальність.

Мультимедіа є єдиною сукупністю комп'ютерних технологій, одночасно поєднують кілька інформаційних середовищ: графіку, текст, відео, фотографію, анімацію, звукові ефекти, високоякісний звуковий супровід. При цьому сучасна комп'ютерна гра, хоч і представляє собою інтерактивний мультимедійний продукт, що складається з різномірних результатів інтелектуальної діяльності (сценарію, музичного супроводу, персонажів, комп'ютерної програми), проте мало використовується в освітньому процесі, а тому актуальними є розвідки щодо вирішення проблеми поєднання захоплень молоді комп'ютерними іграми та розвитком в них логічного і критичного мислення на заняттях з інформатики.

Список використаних джерел

1. Udovychenko O., Chkana Ya., Yurchenko A., Khvorostina Yu. Introduction of didactic games in the educational process. Physical and Mathematical Education, 2019. Issue 4(22). Part 2. P. 7-11.
2. Васько О.О. Створення інтерактивних дидактичних ігор засобами Microsoft Office Power Point. Фізико-математична освіта. 2019. Випуск 3(21). С. 25-31
3. Гордієнко А. В. Комп'ютерні ігри та їхні позитивні психологічні ефекти. Наукові записки НаУКМА. Педагогічні, психологічні науки та соціальна робота, 2017. Т. 199. С. 58-62.
4. Лук'яненко К. Комп'ютерні ігри на уроках математики, Фізико-математична освіта, 2014. № 1 (2). С. 19-25.
5. Семчук С.І. Комп'ютерні ігри та їх використання в педагогічному процесі ДНЗ, 2015. URL: <https://dspace.udpu.edu.ua/handle/6789/4098>
6. Хворостіна Ю.В., Удовиченко О.М., Юрченко А.О. Особливості використання дидактичних ігор на уроках математики. Інноваційна педагогіка, 2019. Випуск 19. Том 3. С. 141-146.

References

1. Udovychenko O., Chkana Ya., Yurchenko A., Khvorostina Yu. Introduction of didactic games in the educational process. Physical and Mathematical Education, 2019. Issue 4(22). Part 2. P. 7-11.
2. Vasko O.O. Stvorennia interaktyvnykh dydaktychnykh ihor zasobamy Microsoft Office Power Point. Fyzyko-matematychna osvita. 2019. Vypusk 3(21). S. 25-31
3. Hordiienko A. V. Kompiuterni ihry ta yikhni pozytyvni psykholohichni efekty. Naukovi zapysky NaUKMA. Pedahohichni, psykholohichni nauky ta sotsialna robota, 2017. T. 199. S. 58-62.
4. Lukianenko K. Kompiuterni ihry na urokakh matematyky, Fyzyko-matematychna osvita, 2014. № 1 (2). S. 19-25.
5. Semchuk S.I. Kompiuterni ihry ta yikh vykorystannia v pedahohichnomu protsesi DNZ, 2015. URL: <https://dspace.udpu.edu.ua/handle/6789/4098>
6. Khvorostina Yu.V., Udovychenko O.M., Yurchenko A.O. Osoblyvosti vykorystannia dydaktychnykh ihor na urokakh matematyky. Innovatsiina pedahohika, 2019. Vypusk 19. Tom 3. S. 141-146.