

- ринку та соціальної політики. – Донецьк : ДІРСП, 2005. – 132 с.
19. Кузьмина Н. В. Предмет акмеология / Н. В. Кузьмина. – СПб. : Политехника, 2002. – 189 с.
 20. Максимова В. Н. Акмеология школьного образования / В. Н. Максимова. – СПб., 2000. – 232 с.
 21. Маркова А. К. Основы профессионализма / А. К. Маркова. – М. : Знание, 1996. – 456 с.
 22. Основы общей и прикладной акмеологии. – М. : РАГС, 1994. – 388 с.
 23. Панасюк А. Ю. Психологические основы убеждающего воздействия в профессиональной деятельности: теория и технология : дис. в виде научного доклада д-ра психол. наук / А. Ю. Панасюк. – М. : РАУ, 1992. – 68 с.
 24. Плутарх. Сравнительные жизнеописания : в 3 т. / Плутарх. – М. : АН СССР, 1961.
 25. Психолого-акмеологическое обеспечение саморазвития личности в системе непрерывного образования / под ред. А. А. Деркача. – М. : Изд-во РАГС, 2002. – 357 с.
 26. Транквилл Г. С. Жизнь двенадцати цезарей / Гай Светоний Транквилл. – М. : Наука, 1964. – 376 с. – (Лит. памятники).
 27. Хроленко А. Т. Самоменеджмент: Для тех, кому от 16 до 20 / А. Т. Хроленко. – М. : Экономика, 1996. – 139 с.

A. Bodnar, N. Makarenko

SELF-REALIZATION OF CREATIVE POTENTIAL OF HUMAN: AKMEOLOGICAL APPROACH

The article analyzes acmeism as a feature of the peak in the realization of the creative potential of a social subject. This attempt is to consider a person in acmeology as a subject of life, capable of self-development, self-organization of his life and professional activity. The central object of acmeological research in the article is the social subject as integral phenomenon at the stage of its maturity, which is included in all the diversity of real connections and relations.

The methodology of acmeology as the search for processes of human achievement of the peaks in personal and professional development is highlighted. The object of acmeology is defined as the science of regularities, conditions, factors, and incentives for the self-realization of the creative potential of a person, the ways of developing creative readiness for future activity, achievement of the peaks of life and professional activity at different stages of the life path.

The systematization of theoretical and instrumental-practical methods of acmeological research is done. Leading methodological categories formed in the framework of the acmeological approach are worked out in details.

Keywords: acmeology, self-development of a person, self-organization of a person, creative potential of a social subject, self-realization of personality, personally-professional development of man.

Матеріал надійшов 20.09.2017

УДК 316.6

Гордієнко А. В.

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ТА ЇХНІ ПОЗИТИВНІ ПСИХОЛОГІЧНІ ЕФЕКТИ

У статті досліджено позитивні психологічні ефекти комп'ютерних ігор, проаналізовано психічну діяльність, яка моделюється у процесі комп'ютерних ігор різних жанрів, визначено особливості ігор різних жанрів, показано стійкі зміни в різних аспектах психічної діяльності людей, які захоплюються іграми.

Ключові слова: комп'ютерна гра, жанри комп'ютерних ігор, позитивні психологічні ефекти від комп'ютерних ігор.

Постановка проблеми у загальному вигляді. У сучасному світі розробка комп'ютерних ігор – це могутня індустрія, що динамічно розвивається. У пресі, в наукових публікаціях ак-

тивно обговорюють питання про вплив комп'ютерних ігор на тих, хто ними захоплюється. Дослідникам варто осягнути цей складний феномен сучасного життя усебічно і неупереджено.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Психологічний аналіз діяльності, яка моделюється в комп'ютерній грі, – проблема мало вивчена. У розгляді проблеми підкреслюють, перш за все, деякі негативні аспекти впливу комп'ютерних ігор: формування залежності, збіднення інтересів особистості, відсторонення від соціального життя. Багато дослідників-теоретиків та фахівців-практиків у галузі освіти стверджують, що комп'ютерні ігри – марна трата часу, привід для учнів та студентів ухилятися від своїх основних обов'язків. Поширеною є думка, що віртуальні ігри є небезпечними для незрілої психіки, що вони затягують підлітків та юнацтво в світ непродуктивних розваг, через що молоді люди перестають цікавитися соціальним світом і стають безпорадними перед реальними проблемами. Разом з тим, деякі відомі факти спонукають до роздумів, оскільки зовсім не збігаються із поширеними стереотипами. Загальновідомо, що середній вік геймера, любителя ігор, становить 33 роки. Цей факт руйнує уявлення про те, що відеоігри є винятково прерогативою дітей і підлітків. Перш за все, захоплення іграми передбачає не лише значні матеріальні витрати, придбання пристроїв, а й розвиток навичок із використання як самої техніки, так і навичок роботи з різноманітним програмним забезпеченням, яке постійно оновлюється та ускладнюється. Комп'ютерні ігри стали невід'ємною частиною сучасного життя. Ігри онлайн, на консолі або на комп'ютері – це класичні ознаки сучасної молодіжної культури. Тож оскільки дорослі люди не полишають свої дитячі заняття, вочевидь проблема заслуговує на те, щоб бути розглянутою більш ґрунтовно. Які ж реальні психологічні наслідки захоплення комп'ютерними іграми у дитинстві та юності? Суперечливість поширених уявлень свідчить про те, що проблема є недостатньо дослідженою, однак актуальною, як у теоретичному, так і практичному плані.

Мета нашої наукової розвідки – провести аналіз вітчизняних і зарубіжних наукових досліджень жанрів комп'ютерних ігор та визначити їхні позитивні психологічні ефекти впливу на особистість.

Виклад основного матеріалу дослідження. Сучасні комп'ютерні ігри дуже різноманітні за змістом, наповненням, відрізняються мотивацією, на якій тримається ігровий процес, та психологічними ефектами, що в ньому формуються та закріплюються. Психічна діяльність, яка моделюється у відеоігрі, визначатиметься тим, який жанр ігри використовує гравець. Проте проблема належності гри до того чи того жанру є досить складним питанням, подібно до питання про жанрові особливості літературних чи будь-яких

інших мистецьких творів. Класифікація комп'ютерних ігор недостатньо розроблена, і дослідники постійно вносять свої пропозиції щодо її вдосконалення [1; 2; 3; 4]. Визначення жанру гри важливе не лише в контексті просування гри до цільової аудиторії, оцінки творчого процесу, на основі якого створюється гра, а й для розуміння психологічного змісту активності тих, хто використовує гру і залучається до ігрового процесу.

Донедавна питання про критерії впорядкування та жанри комп'ютерних ігор розглядали як деталі кола інтересів, розваг та хобі незначної групи людей. Перші класифікації комп'ютерних ігор здійснили розробники, які брали до уваги елементи дизайну, тематику, стилістику, цільове призначення ігор [5]. У 2001 р. дослідник відеоігор Марк Вулф (MarkWolf) уперше чітко визначив поняття жанру комп'ютерної гри у своїй праці «Матерія відеоігри» («The Medium of the Video Game»), обравши як критерій тип активності гравця, що переважає в ігровому процесі. Дослідник переконував, що жанри ігор принципово відрізняються від жанрів кіно та літератури такими елементами, як активна безпосередня участь аудиторії гри у подіях, взаємодією гравець–персонаж та типом конфлікту, що об'єднує всі ігрові події. Марк Вулф виділив 42 жанри комп'ютерних ігор [6]. Попри те, що фахівці пропонують нові класифікації [1; 2; 3; 4], критерії М. Вулфа залишаються дотепер принциповими орієнтирами для психологічного аналізу та дослідження ігор. На сьогодні жанри комп'ютерних ігор не визначені остаточно, тим не менш, розробники ігор завжди концептуально визначають належність своєї гри до певного жанру, і певне спільне узгоджене користування запропонованих концептуальних категорій реально існує в групах розробників та користувачів. Сучасні наукові розвідки, які досліджують питання про жанри комп'ютерних ігор, залишаються знаковими і активно використовуються як основа для дискусій [1–4]. Характерно, що до розробки цього питання з самого початку залучалися психологи [8].

Попри незавершеність класифікацій і різноманіття нових жанрів, до *основних видів* комп'ютерних ігор відносять бойовики (шутери, файтинги, слешери, аркади, стелс-екшени), симулятори (технічні, аркадні, спортивні, економічні), стратегії, пригоди та рольові ігри. У нашому дослідженні для аналізу психологічної феноменології, яку актуалізують ігри, ми обрали саме такі основні види: бойовики, симулятори, стратегії, пригоди та рольові ігри. В окреслених жанрах діяльність гравця полягає у використанні певної моделі поведінки, психологічний зміст та структура якої суттєво відрізняються. Розглянемо

психологічні моделі діяльності, які спричиняються різножанровими іграми.

Основна мета такого виду комп'ютерних ігор, як бойовики, полягає у знищенні різноманітних ворогів (бандитів, монстрів, прибульців, чудовиськ) за допомогою різних видів зброї як персонально, так і в складі команди. Процес ігор-бойовиків наповнений необхідністю діяти. Особа в грі сприймає себе як героя, при цьому певною мірою розуміється відповідність: «як би я міг діяти, потрапивши в аналогічні обставини». Ідентифікація з героєм гри є психологічно подібною до ідентифікації при читанні книги, коли ми ставимо себе на місце різних героїв художнього твору. Однак, перш за все, в процесі гри потрібно діяти швидко і вправно. Цей жанр ігор викликає найбільше занепокоєння у відстороненої публіки, оскільки гравець здійснює агресивні дії проти суперників і проти оточення. У іграх показують реалістичні картини руйнувань від використання зброї, а поєдинки набирають характеру жорстокого протистояння. Цілком ймовірно, що такі ігри протипоказані для осіб із нестійкою психікою. Разом з тим, ігри-бойовики, як переконають опитувані в нашому дослідженні гравці, можуть сприяти зняттю психологічного напруження. Гіпотетично процес гри можна, використовуючи певну дидактику, спрямувати на розвиток емоційної стійкості до невдач, наполегливості в реалізації власних цілей, та використати як спосіб розрядки агресивних імпульсів у прийнятній формі (досягнення ігрового результату).

Ігри-симулятори (тренажери) дають можливість відтворити певні види діяльності та управляти ними або певними аспектами реальних процесів. Особливо поширені спортивні симулятори, в яких відображені особливості різних видів спорту. Усі симулятори (технічні, аркадні, спортивні, економічні), як правило, досить реалістично відтворюють процес діяльності.

Найсприятливіший для розвитку мислення вид комп'ютерних ігор – ігри-стратегії. Цей дуже популярний жанр оцінюється широкою публікою та освітніми експертами як найбільш соціально прийнятний, оскільки вимагає найвищого рівня інтелектуальних дій. Ігри-стратегії залучають гравця у масштабні процеси. Учасник повинен обдумати дії особи – лідера (керівника міста, армії, держави або навіть усієї планети). Такі ігри розглядаються як чудовий тренажер для розвитку саме стратегічного мислення. Від гравця не вимагається діяти швидко, гра цього жанру потребує, перш за все, послідовного повноцінного процесу мислення, а не виконання швидких необдуманих дій. Геймер (гравець) управляє масштабними об'єктами (імперіями, планетами,

галактиками) у всіх їхніх різноманітних вимірах (наука, війна, торгівля), тому ці ігри мають назву глобальних стратегій. Масштабність процесів у грі проявляється в тому, що гравець може бути навіть «богом», виступати як істота, наділена надзвичайними можливостями (управляти світом, творити дива, керувати природними стихіями та соціальними процесами).

В іграх-пригодах людина рухається до мети віртуальним світом відповідно до сценарію, виконуючи поставлені завдання та використовуючи певні предмети. Загадки та завдання вимагають уважності та логічного мислення. Як правило, сюжет гри динамічний, насичений яскравими подіями, в ньому все швидко змінюється. Персонажі ігор-пригод презентують популярні квазіособистості: Індіана Джонс, Шерлок Холмс, герої фільмів, романів.

У рольових іграх гравець мусить обдумувати свою соціальну поведінку та взаємодію з іншими особами або групами осіб, діяти на основі обраних моральних принципів. Рольові ігри стимулюють спілкування та моделюють його варіанти. Особа має діяти відповідно до норм поведінки (ролі) певного персонажа, виконуючи різноманітні завдання (квести), сприяти розвитку персонажа, врешті визначити його долю. Поширені рольові ігри, у яких багато гравців взаємодіють одне з одним у віртуальному світі через мережу Інтернет.

Новим трендом у розробці ігор є розробка навчальних та дитячих ігор. Такі ігри навчають, презентуючи поступово дидактично організовану інформацію, та зумовлюють використання отриманих знань та навичок у завданнях, які поступово стають складнішими. Рідкісними варіантами є ігри, які моделюють певні психологічні переживання і мають психотерапевтичну спрямованість. Однак вони мало відомі широкому загалу, і їх розгляд стане предметом наших подальших досліджень.

На основі огляду доступних нам досліджень [1–8] можна окреслити такий перелік позитивних психологічних ефектів впливу комп'ютерних ігор:

1. Формування базових навичок для навчання та майбутньої професійної діяльності.
2. Розвиток операційного складу різних видів діяльності.
3. Розвиток зорово-моторної координації та дрібної моторики.
4. Розвиток просторового сприйняття.
5. Формування навичок вирішення проблем і розвиток логічного мислення.
6. Формування навичок планування, управління ресурсами та логістики.

7. Освоєння багатозадачності (одночасне відстеження багатьох змінних і управління декількома завданнями).

8. Тренування в швидкості прийняття рішень.

9. Розвиток діяльнісних та поведінкових стратегій, інтуїції («передчуття»).

10. Ситуаційна обізнаність та ситуаційна компетентність.

11. Феномен примусу наймолодших гравців до розвитку корисних навичок.

12. Формування корисних для високих досягнень особистісних рис.

13. Навички оцінки та самооцінки.

14. Навички розпізнавання образів.

15. Індуктивно-дедуктивне мислення і перевірка гіпотез.

16. Розвиток пам'яті.

17. Концентрація уваги.

18. Обґрунтованість судження при стимулах, що порушують діяльність, та спокусах.

19. Навички роботи в команді і співробітництва.

20. Розвиток навичок управління процесами.

21. Моделювання реального світу та отримання досвіду.

Наскільки описані позитивні ефекти є стійкими? Дослідники із Університету Рочестера просканували мозок геймерів під час гри, щоб побачити, в яких ділянках мозку відбуваються значні зміни, а також які ділянки забезпечують результативність. Було встановлено, що з ефективними діями в іграх тісно пов'язані три ділянки:

у тім'яній частці (орієнтує нас щодо конкретної задачі), лобовій (підтримує нашу увагу на певному об'єкті або задачі) та передній лобній долі (контролює та регулює нашу увагу). Дослідники звертають увагу, що мізки геймерів діють швидше і ефективніше як в ігрових, так і відповідних реальних завданнях.

Висновки. Заняття комп'ютерними іграми має позитивний вплив на психічні процеси суб'єкта. Користь від комп'ютерної гри полягає у розвитку уваги, моторики, швидкості реакції, сприйняття, розвитку мислення, уяви, креативності.

Комп'ютерні ігри сприяють набуттю спеціальних знань та розвивають когнітивні навички, що входять у загальну структуру діяльності. Ігровий досвід розширює і поліпшує низку умінь і навичок, важливих для навчання, для професійної діяльності та соціальної взаємодії. Віртуальні ігри, в яких моделюються відповідні ситуації, можуть використовуватися для тренування спортсменів, військовослужбовців, хірургів та інших фахівців.

Тож ігри можуть бути корисними інструментами навчання і соціалізації, допомагати дорослим і дітям у соціальному розвитку, збагачувати репертуар поведінки, розвивати соціальні навички, ситуаційну та рольову компетентність.

Статтю підготовлено в рамках розробки науково-дослідної теми кафедри психології та педагогіки НаУКМА «Психолого-педагогічні умови становлення й функціонування особистості в сучасному соціально-економічному просторі».

Список літератури

1. Apperley T. H. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres / T. H. Apperley // *Simulation & Gaming*. – 2006. – Vol. 37. – No. 1. – P. 6–23.
2. Clearwater D. What Defines Videogame Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide / D. Clearwater // *The Journal of the Canadian Game Studies Association*. – 2011. – No. 5 (8). – P. 29–49.
3. Crawford C. *The Art of Computer Game Design* / C. Crawford. – Osborne : McGraw-Hill, 1997. – 81 p.
4. Crawford C. A. *Taxonomy of Computer Games* / C. A. Crawford // Crawford C. *The Art of Computer Game Design*. Reflections of an Master Game Designer. – Berkeley, California, Osborne : McGraw-Hill, 1984. – P. 19–40.
5. Egenfeldt-Nielsen S. *Understanding VideoGames. The Essential Introduction* / S. Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, S. P. Tosca. – NewYork : Routledge, 2008. – 304 p.
6. Perron B. *TheVideo GameTheory* / B. Perron, M. Wolf. – New-York : Routledge, 2009. – 430 p.
7. Poole St. *Triggerhappy: theinner life of videogames* / St. Poole. – London: Fourth Estate, 2000. – 262 p.
8. Мир поправимых ошибок (психология компьютерных игр) / А. Г. Шмелев, И. В. Бурмистров, А. И. Зеличенко, А. Л. Пажитнов // *Компьютерные игры*. – 1988. – № 3. – С. 16–84.

A. Gordienko

COMPUTER GAMES AND THEIR POSITIVE PSYCHOLOGICAL EFFECTS

The article explains the positive psychological effects of computer games, examines the mental activity that is modelled in the process of computer games of different genres, particular influence of games of different genres, and shows persistent changes in various aspects of mental activity of peoples which are involved into games.

Based on a review of available research, it is possible to outline a list of the positive psychological effects of computer games:

1. *The formation of the basic skills for learning and future professional activities.*
2. *The development of the operating structure of various types of activities.*
3. *The development of hand-eye coordination, fine motor skills.*

4. *The development of spatial perception.*
5. *The formation of problem-solving skills and logical thinking.*
6. *Formation of skills of planning, management and logistics.*
7. *Mastering multitasking, simultaneous tracking of several variables and managing multiple objectives.*
8. *Training in the speed of decision-making.*
9. *The development of strategies and intuition.*
10. *Situational awareness and competence.*
11. *The phenomenon of coercion of young players to develop useful skills.*
12. *The formation is useful for high achievement personality traits.*
13. *Skills assessment and self-evaluation.*
14. *The pattern recognition.*
15. *Inductive-deductive reasoning and testing of hypotheses.*
16. *The development of memory.*
17. *Concentration.*
18. *The validity of decisions when there are the perturbing influences and temptations.*
19. *Skills of teamwork and cooperation.*
20. *Skills development management processes.*
21. *Modelling the real world and obtaining of experience.*

Gaming experience extends and improves important skills for learning, professional activities, and social interaction. Games can be useful tools of training athletes, military, surgeons, other specialists, of training and socialization of adults and children in social development, situational and role competence.

Keywords: computer game, genre certainty of computer games, multitasking, simultaneous tracking of many shifting variables, managing multiple tasks, telescopic vision.

Матеріал надійшов 18.07.2017

УДК 316.648.2

Ковальчук О. С., Голубєва М. О.

ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ГЕНДЕРНОСТІ В МІЖОСОБИСТІСНИХ СТОСУНКАХ ПІДЛІТКІВ

Статтю присвячено дослідженню явища гендерної чутливості та аналізу зв'язку гендерних стереотипів з певним видом гендерної чутливості в міжособистісних стосунках учнів середніх класів.

Ключові слова: гендер, стать, гендерна культура, гендерна чутливість, гендерні стереотипи, підлітки.

Постановка проблеми у загальному вигляді. Після оголошення ООН у 2000 р. утвердження гендерного паритету – Україна взяла зобов'язання до 2015 р. подолати гендерну асиметрію в усіх сферах життєдіяльності суспільства. У суспільстві і досі відбуваються численні зміни, викликані необхідністю адаптації до нових реалій, у процесі становлення України на міжнародній арені як європейської демократичної держави.

Зокрема, у «Національній стратегії розвитку освіти в Україні на період до 2021 року» серед

основних завдань зазначено: «Модернізація і розвиток освіти повинні набути випереджального безперервного характеру, гнучко реагувати на всі процеси, що відбуваються в Україні та світі. Зусилля органів управління освітою, науково-методичних служб за підтримки всього суспільства та держави повинні бути зосереджені на реалізації... стратегічних напрямів розвитку освіти, подоланні наявних проблем, виконанні перспективних завдань, серед яких: оновлення цілей і змісту... урахування світового досвіду та принципів сталого розвитку...» [11].