

COMPUTER GAMES AS A MEDIUM FOR HUMAN DEVELOPMENT

Professor, Doctor of Technical Sciences Chepelyuk E.V.

Professor, Ph.D. Poletayeva A.N.

Kherson National Technical University, Ukraine

The report emphasizes the relevance of applying the knowledge in human psychology and physiology while designing games in order to eliminate the most frequently mentioned negative impacts that computer games make upon the human life. The works by students of the Design Department of Kherson National Technical University were used to illustrate the design principles for the computer games that are contributing to the national identity growth and the development of the person.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ – СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ЧЕЛОВЕКА

Профессор, д.т.н. Чепелюк О.В.

Профессор, к.т.н. Полетаева А.Н.

Херсонский национальный технический университет, Украина

В докладе подчеркнута актуальность использования законов психологии и физиологии людей для снижения наиболее часто упоминаемых негативных факторов влияния компьютерных игр на жизнедеятельность человека. Принципы проектирования компьютерных игр, способствующих повышению национального самосознания и развитию человека проиллюстрированы работами студентов кафедры дизайна Херсонского национального технического университета.

Роль компьютерных игр в жизни современного человека неоднозначна. Их противники выделяют пагубное воздействие на психологическое и физическое состояние человека: ухудшение зрения вследствие концентрации на одном предмете, искривление позвоночника вследствие неправильной позы во время игры, снижение мышечного тонуса вследствие длительной гиподинамии, нарушение режима питания. Разработано большое количество игр, геймплей которых ориентирован на развитие агрессивности игрока. Особенно опасными считаются игры, в которых противником игрока являются люди. Менее пагубным считается воздействие игр, в которых противником в игре являются вымышленные существа и действие может происходить в вымышленных мирах. Реалистичная графика при этом способствует воспитанию жестокости. Указанные факты, а также большое количество времени, которое человек проводит в игровом пространстве, вызывает наибольшее количество нареканий. Кроме того указывается, что вовлеченность в игровой процесс снижает коммуникативные навыки человека в реальной жизни. Приведенные выше примеры – далеко не полный перечень негативных факторов, влияющих на человека, увлеченного компьютерными играми. Однако сегодняшние и будущее поколения невозможно оградить от

компьютерных игр и постоянно возникающих новых развлекательных IT-разработок, которые являются следствием уже сформированного информационного общества. Поэтому современная наука должна активизировать исследования в направлении развития принципов разработки компьютерных игр, способствующих всестороннему развитию человека на основе использования знаний психологии и физиологии людей. Вышесказанное подтверждает, что поднятая в данной работе тема актуальна.

Компьютерные игры, разработанные с привлечением психологов и физиологов, могут развивать познавательные, коммуникативные и созидательные функции человека. Этому способствует глобальная агрегация в сети Интернет информации, доступ к всемирным сетевым коммуникациям и возможность создания собственного контента аудитории. Видеоигры - эффективнейший инструмент создания сообществ, они развивают умение работать в команде. Видеоигры учат выполнять четко поставленные задачи, помогают приобрести новые навыки, например, управление различными транспортными средствами. Для исключения гиподинамии разработчикам игр целесообразно использовать платформы, позволяющие использовать двигательные функции человека в качестве управляющего элемента.

На кафедре дизайна Херсонского национального технического университета концепты компьютерных игр разрабатываются с использованием программ 2Д, 3Д анимации. С целью развития самосознания в качестве инспирации используются герои и символы украинской мифологии, сказок, объекты материального наследия украинского народа. Например, под руководством доцента Фефелова А.О. студентами Коваленко В., Кудышкиной Е. Чабаненко С. разработан концепт-трейлер игры «Характерник». Главный герой, козак-характерник – целитель, духовный наставник в Запорожской Сечи, взят из украинской истории, как и второстепенные герои. Дальнейшая разработка и релиз данной игры покажет пользователям богатство украинской мифологии и будет способствовать росту интереса к истории Украины.

В концепт-трейлере «Пливе Кача...», который был разработан студенткой Жуковой М. под руководством Ткачука В.И. на основе лемкивской народной песни, использован один из видов украинского народного декоративного искусства «витинанка».

Для развития детей 5-7 лет под руководством профессора Чепелюк Е.В. и Полетаевой А.Н. разрабатывается концепт игры «Познавашка Варка». Главная героиня спроектирована на основе стилизации традиционной украинской куклы-мотанки. На разных уровнях игры планируется поднимать проблемы личности и общества, актуальные для детей. Планируется ввести ряд заданий, повышающих самооценку ребенка.

Разработаны задания, которые развивают зрительную память, логические способности, развивают фантазию и умение работать в команде.

Компьютерные игры – мощнейший инструмент, позволяющий развивать необходимые человеку в реальной жизни качества и способствующих всестороннему развитию человека на основе использования знаний психологии и физиологии людей.