



УДК 159.9

VIDEO GAMES AS TOOLS FOR THE DEVELOPMENT OF STUDENTS' PERSONAL PRODUCTIVITY**ВІДЕОІГРИ ЯК ІНСТРУМЕНТИ РОЗВИТКУ ОСОБИСТОЇ ПРОДУКТИВНОСТІ СТУДЕНТІВ****Gordienko A. W. / Гордієнко А. В.**

*graduate student of the Department of Psychology and Pedagogy,
National University of Kyiv-Mohyla Academy, Skovorody 2, 040 70
аспірант кафедри психології та педагогіки,
Національний університет «Києво-Могилянська академія»,
Київ, Сковороди 2, 040 70*

***Анотація.** У статті розглядаються психологічні ефекти відеоігор, пояснюється психічна діяльність, яка моделюється в процесі відеоігор різних жанрів, показані зміни в різних аспектах діяльності студентів, які залучаються до ігор, представлені результати емпіричного дослідження. Субстантивні характеристики відеоігри, що визначають її психологічні ефекти: симуляція діяльності та соціальних ситуацій, візуалізація та переживання потоку. Ігри покращують важливі навички для навчання та соціальної взаємодії, загальну особисту продуктивність. Відеоігри можуть бути корисними інструментами навчання студентів, розвитку активності та соціальної компетентності.*

***Ключові слова:** відеогра, моделювання реальності у відеоігрі, переживання потоку, візуалізація у відеоігрі, продуктивна діяльність у відеоігрі, загальна особиста продуктивність.*

Вступ.

Відеоігри стали атрибутом життя в сучасному суспільстві. Віднедавна відеоігри перестали бути заняттям лише дітей та підлітків, ними цікавляться дорослі і люди похилого віку. В ґрунтовному поясненні інтересу до відеоігор, їх широкого розповсюдження та впливу мають потребу фахівці з різних професійних світів — розробники програмного забезпечення, філософи, дослідники суспільних процесів, психологи, педагоги.

Постановка проблеми у загальному вигляді.

Проблема відеоігор є предметом гострих суспільних суперечок і отримує суперечливі оцінки від науковців. Дослідникам не вдається досягнути цей каверзний феномен сучасного життя і досягти узгоджених висновків [1,2,3,4].

Відеогра — це гра, в якій гравець керує візуальними образами на екрані, що згенеровані різноманітними пристроями. Відеоігри — перш за все це комп'ютерні програми, їх розробники — програмісти. Водночас відеогра — засіб створення ігрового світу, з яким гравець взаємодіє, виконує різні завдання і на цій основі розгортається його психічна діяльність, що має свої субстантивні та яскраві ознаки. Інтерес до відеоігор зростає такою мірою, що на теперішній момент вони розглядаються багатьма як більш змістовна і цінна розвага, ніж фільми, книги, музичні новинки. Поруч з тим у публічному дискурсі досі поширена та укорінена думка, що відеоігри є однією із непродуктивних розваг, не мають корисних результатів, відволікають від соціального життя та реальних проблем, а для незрілої психіки дітей, підлітків та юнацтва є небезпечними.

В цілому ряді психологічних досліджень показано, що існують негативні



наслідки впливу відеоігор: втеча від реального життя, формування ігрової залежності, збіднення інтересів особистості, самотність, агресивна поведінка, схильність до насилля, яка формується в процесі відеогри та вноситься гравцями в реальний контекст, втрата емпатії та чуйного ставлення до інших людей [1,5].

Головними ознаками ігрової залежності розглядається порушення у реалізації життєво важливих для особи видів діяльності, що викликає нехтування всіма іншими аспектами життя, і неспроможність усвідомити проблеми, викликані «поглинанням грою». Однак поширена і протилежна точка зору, що ґрунтується також на емпіричних даних: ігрової залежності набувають лише окремі люди, невеликий відсоток, навіть серед дітей, (1-3% гравців) [6,7]. Ігрова залежність формується у людей, які відзначаються певними індивідуальними особливостями та мають проблеми в стосунках з родиною. До залежності схильні особи, які мають риси, що співпадають з портретом «потенційного гравця». В цьому психологічному портреті домінують такі риси як нездатність толерувати невдачі, чутливість до критики, образливість, тривожність, імпульсивність, низька самооцінка, схильність до депресії, магічне мислення, потреба в збудженні та схильність до ризику [8,9,10]. Підвладності грі сприяють риси залежної особистості: нездатність приймати самостійні рішення, готовність підкорятися впливу, безсилля розпочинати важливі справи, страх самотності та готовність терпіти приниження заради приналежності до спільноти [8,9,10]. Суттєвим чинником розвитку такого складу особистості виступають сімейні умови, безпорадність батьків перед життєвими випробуваннями та демонстрація дітям таких моделей поведінки, цифровий розрив між батьками та дитиною, стиль виховання, що зумовлює дисгармонійний розвиток особистості [11].

Разом з тим, що негативні наслідки від ігрової діяльності реальні та поширені, дослідники переконують, що існують позитивні ефекти відеоігор, які ще недостатньо досліджені [12]. Стрімкий розвиток ігрової індустрії демонструє якісні нові характеристики відеоігор. Сучасні відеоігри різноманітні, спрямовані на відображення реального життя, відтворюють різні історичні світи, моделюють складні види діяльності та концепти діяльності, що вимагають розвитку навичок, орієнтують на їх удосконалення, пропонують можливості практикувати соціальні ролі та розвивати соціальну компетентність. Такі можливості для пізнання і розвитку не завжди представлені в реальному житті, навчанні та діяльності в необхідній мірі і різноманітні, тож в цілому відеоігри мають містити і створювати області для росту особистої продуктивності.

Аналіз досліджень і публікацій.

Сутнісним характеристикам гри присвячені ґрунтовні роботи загально наукового характеру. Важливі відповіді про основні ознаки гри, її внутрішню природу та закономірності ігрового процесу презентують роботи філософів Йогана Гейзинґи («Homo Ludens») [13] і Роже Кайуа («Les jeux et les hommes» («Ігри та люди»)) [14]. В цих відомих і популярних творах дослідники задовго до епохи відеоігор проаналізували роль гри в людському суспільстві.



Філософські тлумачення гри, що пропонуються, досить глобальні та драматично загострені. Таким є висловлювання Ніка Бострома, шведського філософа: «Весь світ одна велика комп'ютерна програма, а ми в ній персонажі» [15].

Французький соціолог Роже Кайуа у книзі «Les jeux et les hommes» («Ігри та люди») [14] визначив гру як діяльність, що обов'язково має наступні властивості: радість (*діяльність приваблює своїм легким характером*); відмежованість (*час і місце гри чітко визначені*); невизначеність (*результат діяльності неможливо передбачити*); непродуктивність (*участь у грі не має жодних корисних наслідків*); правила (*діяльність має правила, відмінні від буденного життя*); вигаданість (*гра супроводжується усвідомленням іншої реальності*).

Створені дослідниками психологічні портрети геймерів також змушують замислитися, оскільки вони позитивні і показують, що підлітки, які грають в відеоігри, і дорослі геймери — це діяльні люди, які успішно спілкуються навчаються, працюють та грають у відеоігри без проблем для основних видів діяльності [12].

Метою нашого дослідження є визначення закономірностей продуктивної діяльності студентів в інтернет-просторі. В цьому контексті окремі завдання дослідження полягають у вивченні закономірностей продуктивної діяльності у процесі відеоігор, в окресленні позитивних і негативних наслідків відеоігор та розкритті біографічної феноменології, пов'язаної з ігровою діяльністю в житті студентів.

Виклад основного матеріалу.

В психології під грою розуміють осмислену діяльність, мотив якої полягає в самому процесі, а не досягненні результату. Значимою ознакою гри є її умовність, однак перш за все гра спрямована на відтворення та засвоєння соціального досвіду, що втілений в соціально закріплених способах предметних дій та відповідних предметах.

Спробуємо додати деякі уточнення в ці загально відомі характеристики, орієнтуючись на діяльність, яка викликається відеогрою та супроводжує ігровий процес.

В психологічних вимірах гра — це діяльність людини з моделювання іншого виду діяльності з розважальною чи навчальною метою. Від трудової діяльності гра відрізняється тим, що в ній не ставиться досягнення учасником безпосередньо корисної мети, хоча сама гра може мати свою власну корисність та доцільність. Гра має багато спільного з мистецтвом, однак в її контексті гравці створюють *свій діяльнісний, пізнавальний та емоційний досвід*, а не художні цінності. В відеоіграх моделювання видів людської діяльності перетворюється в дослідження базових вимірів діяльності, розкритті її психологічної феноменології, її закономірностей, логіки та механізмів, та подальше відтворення встановлених положень у вигляді інтерактивної програми. Таким чином, для психолога відеогра перетворюється в спосіб дослідження різноманітної психологічної феноменології діяльності, що в ній моделюється, а також дослідження самого процесу моделювання як системи когнітивних



стратегій, їх розуміння та використання іншими в подальшому.

Людство грається в ігри з доісторичних часів, а з розвитком цивілізації ігри не просто стали складнішими, технологічно реалізованими і оновленими, вони стали перетворювати продуктивні види діяльності в гру, стали чинником утворення постійного ігрового супроводу соціального життя. Відеоігри відображають практично всі сфери суспільного життя: історію, космічні подорожі, війни, кохання, сімейне життя тощо. Відеоігри існують як масштабні інтерактивні світи, до яких щохвилини підключаються тисячі гравців (користувачів) у всьому світі, і в яких щомиті відбуваються безліч подій.

З психологічної точки зору гра важлива (як це загально відомо) для психічного розвитку в ранньому віці, оскільки допомагає дитині розвиватися фізично, розумово та соціально. Однак в сучасному світі ігрова діяльність змінюється, гра стала пропонуватися дорослим і охоплювати життя дорослих в їхніх продуктивних видах діяльності, в широкому колі соціальних ситуацій, а соціальне життя подекуди набуло характеристик ігрового процесу.

Вагоме значення і вплив в контексті описаних трансформацій має **триада вимірів (триада відеоігри)**.

Моделювання — ключова характеристика самої відеоігри, вимір здійсненого в ній дослідження реальності і повноти цього дослідження, водночас і вимір її впливу на реальність. Тож, можна зазначити, що жоден з традиційних елементів гри, таких як правила, змагання, умовність не є визначальним для розуміння психологічної феноменології у відеоіграх. Для гравця відеоігра виступає як моделювання діяльності в певному ігровому світі.

Доступ до стану потоку (флоу). Істотна характеристика гри в тому, що це діяльність, яка виконується не з примусу чи з життєвої необхідності, а здійснюється з бажання самої людини. Гра піднімає над життєвою рутиною, містить можливості для здивування, виступає як чинник оновлення свідомості людини. Для дорослої людини гра — це можливість доступу до стану, який сучасні психологи називають потоком (флоу) [16,17].

Потік або флоу (flow — потік, струмінь) — психічний стан, у якому людина повністю залучена в те, чим вона займається. Таємниця флоу в тому, що це бажаний та потрібний людині стан, який непросто досягти. В силу дії цілого ряду чинників сучасні люди особливо гостро реагують на відсутність мотивації до діяльності, на відсутність особистого залучення в будь-які види активності, навіть життєво і прагматично необхідні. Сучасні люди гостро не толерують нудьгу, і стають все більш вимогливими в цьому відношенні, вони прагнуть отримати натхнення і стан флоу. Гра є одним із варіантів доступу до інсайтності і флоу, можливий знайдений вихід у пошуку видів діяльності, які забезпечують подолання нудьги водночас з такими корисними результатами як розвиток навичок та особиста продуктивність. Проте умовою ігрової діяльності з потіковими флоу-процесами є певні вимоги реалізації діяльності: **потрібна діяльність має знаходитися на межі того, що людина може робити і того, що не може**. Зрозуміло, що нецікаво робити вже відоме, однак занадто складні завдання нам будуть недоступні, ми не зможемо їх вирішити. В грі подібні колізії оптимально вирішені: ігрова діяльність, в яку людина залучається,



знаходиться на межі її досягнень, що мотивує до виконання та завершується успіхом, а при певних сприятливих умовах є шанс, що людина отримає флоу. Стан *флоу* — *другий ключовий вимір процесу відеогри*. Переживання потоку виникає лише при певному рівні як виклику, так і наявних навичок учасника.

Візуалізація є третім значимим виміром процесу відеогри. Візуалізація (*рендеринг*) — це процес отримання зображення об'єкта за моделлю з допомогою комп'ютерної програми. Разом з тим — це і загальний прийом виявити фізичне явище чи математичні обчислення у вигляді зручному для бачення (зорового спостереження), а в психологічному аспекті — це спосіб стимуляції та формування досвіду. Водночас, візуалізація — це стимулювання вражень, додавання їм новизни і яскравості, додатковий потужний чинник для флоу.

Такі виміри (**моделювання** діяльності, яскрава **візуалізація** різноманітного контенту, **досвід потоку**, можливість задіяти навички та досягати майстерності) не завжди представлені в реальному житті в бажаній чи достатній мірі, в бажаному і достатньому різноманітті.

Таким чином, майстерно створена відеогра формує баланс мотивації та майстерності, вона реально «викликає» мозок гравця, його увагу, мотивацію та супроводжується спалахами особистої продуктивності різної змістовності, різної потужності. Досвід відеогри є флюїдним (легким і окрилюючим), таким, що дає те, що не завжди можна отримати в рутинних процесах реальної діяльності.

Відеогра містить такі **психологічні умови продуктивності**: *цікавість, цілеспрямоване занурення (імерсивність), відчуття присутності та взаємодії із ігровим світом, контроль, радість та корисну функціональну дисоціацію* (тимчасове самозабуття, що може мати психотерапевтичне значення), у певних випадках містить на максимальному рівні. Поєднання визначених умов сприяє особистій продуктивності. Досвід гри за своїм характером є психологічно корисним, незалежно від успіхів та досягнень у грі. Неважливо, чи ми виграємо чи ні, важливо, що ми змінюємося в цьому процесі, і досвід, що ми набуваємо, ми можемо використати у нових іграх та нових видах діяльності, які в подальшому можуть мати практичний сенс. Гра — це такий вид діяльності, у якому насправді поразки та невдачі ведуть до продуктивності та досягнень.

Ключем до розуміння проблеми розвитку особистої продуктивності є психологічний аналіз діяльності, яка моделюється у відеогрі. Цій проблемі варто надати істотного значення. Відеоігри відрізняються тематикою, стилістикою, цільовим призначенням, атмосферою [18,19,20,21,22,23,24,25]. Тож мотивація участі в ігровому процесі визначається діяльністю, що моделюється у різних жанрах ігор. Учасник прагне не просто грати, а діяти відповідно до того, наскільки можливо реалізувати свою особисту спрямованість до діяльності.

Проблема приналежності відеогри до того чи того жанру є непростим питанням, подібно до питання про жанрові особливості літературних чи будь-яких інших мистецьких творів, хоча класифікація ігор розроблена, і дослідники постійно її деталізують і розглядають близько 40 спеціалізованих жанрів



[22,23,24]. Для розробників визначення жанру гри важливе в контексті її просування до цільової аудиторії. Для психологів орієнтація в жанровому та змістовному різноманітті ігор необхідна для розуміння психологічного змісту активності гравця, що залучається до ігрового процесу.

Попри те, що жанри ігор не визначені остаточно, розробники завжди встановлюють належність своєї гри до певного жанру, і між ними та користувачами є порозуміння щодо пропонованих концептуальних категорій. До основних видів відеоігор відносять бойовики (шутери, файтинги, слешери, аркади, стелс-екшени), симулятори (технічні, аркадні, спортивні, економічні), стратегії, пригоди та рольові ігри. В різних жанрах діяльність гравця полягає у використанні певної моделі поведінки, психологічний зміст та структура діяльності встановлюється в залежності від цієї викликаної моделі.

Психологічні моделі діяльності, які зумовлені іграми різних жанрів, мають свої субстантивні особливості.

У бойовиках діяльність гравця полягає у знищенні різноманітних ворогів (бандитів, монстрів, прибульців, чудовиськ) за допомогою різних видів зброї, як персонально, так і в складі команди. Процес виконання гри бойовика наповнений необхідністю приймати рішення і діяти. Учасник в такій грі сприймає себе героєм історії, при цьому розуміється певна відповідність: «як би я міг діяти, потрапивши в аналогічні обставини». Ідентифікація з героєм гри є психологічно подібною до ідентифікації при читанні книги чи перегляді фільму, коли ми сприймаємо себе на місці різних героїв творів. Однак, перш за все, в бойовиках потрібно приймати рішення, швидко і вправно діяти. Саме цей жанр ігор викликає найбільше публічне занепокоєння тим, що гравець використовує різні види зброї, здійснює агресивні дії проти суперників і оточення, а ігрові поєдинки часто набувають характеру жорстокого протистояння. З одного боку, цілком ймовірно, що такі ігри протипоказані для осіб із нестійкою психікою, з іншого, ігри-бойовики, як часто зазначають самі гравці, сприяють зняттю психологічного напруження, швидше знімають агресію, ніж мотивують до її реалізації. Гіпотетично процес гри можна, використовуючи певні терапевтичні інструкції (терапевтичну дидактику) самостійно або за порадою дорослого чи психолога, спрямувати на розвиток емоційної стійкості до невдач, наполегливості в реалізації власних цілей, використати як спосіб розрядки агресивних імпульсів у прийнятній формі (досягнення ігрового результату).

Ігри-симулятори (тренажери) відтворюють різні види діяльності та дають можливість управляти основними процесами реальної діяльності. Усі симулятори (технічні, аркадні, спортивні, економічні), як правило, досить реалістично відтворюють процес діяльності і створюють умови для продуктивного самодослідження та професійного самовизначення, або просто формують і розвивають навички (просторової орієнтації, запам'ятовування порядку виконання дій, вправності дій).

Ігри-стратегії, які пережили пік популярності, тривалий час високо оцінювалися як найсприятливіший жанр для розвитку мислення. Публікою та освітніми експертами цей жанр оцінюється як найбільш соціально прийнятний. Стратегії залучають гравця у масштабні процеси управління реальністю,



вимагають інтелектуальних дій та сприяють розвитку стратегічного мислення. Учасник повинен обдумати дії особи – лідера (керівника міста, армії, держави або навіть усієї планети) та управляти велетенськими об'єктами (імперіями, планетами, галактиками) у всіх їхніх різноманітних вимірах (наука, війна, торгівля тощо). Грандіозність процесів у грі проявляється в тому, що гравець може бути навіть «богом», виступати як істота, наділена надзвичайними можливостями (управляти світом, керувати природними стихіями та соціальними процесами, творити дива), що додає психотерапевтичного ефекту.

В іграх-пригодах учасник рухається до мети віртуальним світом відповідно до сценарію, виконуючи поставлені завдання (реагуючи на виклики). Загадки та завдання вимагають уважності та логічного мислення. Як правило, сюжет гри динамічний, насичений яскравими подіями, в ньому все швидко змінюється. Персонажі ігор-пригод втілюють популярні квазіособистості: Індіана Джонс, Шерлок Холмс, герої коміксів, фільмів, романів.

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

Розробка навчальних та дидактичних ігор стає новим трендом в моделюванні та створенні відеоігор. Такі ігри мають навчати, презентуючи поступово дидактично організовану інформацію, зумовлювати використання отриманих знань та навичок у завданнях, які поступово стають все складнішими.

Варто зазначити, що в сучасних іграх помітно реалізується та посилюється вимога від розробників послідовного повноцінного процесу мислення, а не виконання швидких необдуманих дій.

Рідкісними варіантами є ігри, які моделюють психологічні переживання і мають психотерапевтичну спрямованість. Такі відеоігри менш відомі широкому загалу, їх розгляд стане предметом наших подальших досліджень.

Аналіз результатів проведеного дослідження.

Для розкриття проблеми особистої продуктивності студентів, які грають у відеоігри, проведено емпіричне дослідження ігрового досвіду студентів, особливостей розуміння та інтерпретації ігрових концептів, проаналізовано біографічну психологічну феноменологію, що супроводжує ігрову діяльність.

Дослідження проведено з вересня по грудень 2023 року. Вибірка складала 17 осіб (студенти одного з провідних українських університетів, різних напрямів підготовки), які обрали для вивчення курс «Психологія ігрової діяльності».

Студенти пройшли опитування на початку курсу, написали біографічне есе про свій ігровий досвід, підготували ігротеки, виконали групові проекти по створенню концепції відеоігри.

Досвід проведення дискусій та обговорення на семінарах засвідчив інтерес



студентів до проблематики курсу. Студенти стверджували, що отримали можливість вивчати та обговорювати питання, які їх завжди хвилювали і які вони не мали можливість обговорити раніше на серйозному науковому рівні, попри те, що завжди цінували свій ігровий досвід, свої роздуми та спостереження за ігровою діяльністю.

Мотивація ігрового процесу, яку описали учасники дослідження, індивідуальна, багато компонентна. Серед мотивів на першому місці — спілкування з друзями («посилення зв'язку між людьми»), на другому місці — мотиви відпочинку та заглиблення у ігровий світ («спосіб відволіктися та розважитися», «можливість забути тривоги»), на третьому місці — рефлексія, смислове опанування ігрового процесу та своїх можливостей в максимальних досягненнях («прокачування своїх здібностей», «відчуття переможця»). Всі студенти відзначили, що надають перевагу своєму навчанню, важливим справам, а гра займає місце в їхньому житті лише як розвага, як момент дозвілля.

В аналізі ігрового досвіду учасники відзначили елементи переживання флору: «це були прекрасні вечори...», «атмосфера, якої хотілося б знову і за якою шкодую», «відчуття переможця, що прийшло визнання», «інтерес, що запалював вогник», «знайдений вихід творчій частині розуму», «відчуття, що є можливість оптимізувати свої фізичні, ментальні ресурси», «це був особливий час мого життя».

В своїх есе студенти аналізували власний ігровий досвід, описали глибокі переживання в процесі соціалізації, спогади про перші ігрові враження, проблеми, досягнення, стосунки з батьками та друзями. Аналіз цих описів свідчить, що ігровий досвід є важливою хвилюючою частиною біографічного нарративу (змістовною цінною авторською життєвою історією, структурованою, з визначеними поворотними подіями, активно осмислюваною, рефлексованою).

Ігротеки, які створювали студенти, відображали композицію їхніх потреб в спілкуванні та діяльності, були різноманітні та багатовекторні за змістом, спрямовані на очікувані майбутні ситуації взаємодії, у багатьох учасників професійно орієнтовані.

Групові проекти продемонстрували особливості метакогнітивних процесів учасників дослідження (досвід, цілі, стратегії власної інтелектуальної діяльності). У концепціях з різною повнотою відтворена тріада відеогри: моделювання, досвід потоку, візуалізація. В групових проектах відображався інтелектуальний досвід студентів, критерії моральних суджень, особливості прийняття рішень, «*моделі щасливого буття*». Виконані проекти дозволяли оцінити рівні особистої та групової продуктивності.

Висновки

Отримані результати дозволяють зробити певні узагальнення.

Відеогри можна розглядати як своєрідний спосіб пізнання світу, коли роздуми відбуваються у формі гри та відповідають її жанровим характеристикам, а результатом роздумів є розробки захоплюючих ігрових симуляцій (світів), які моделюють все більш повноцінно складні види діяльності. Ігрові симуляції важливі для нашого розуміння світу, для розкриття



помилку нашої логіки та необхідні для того, щоб вести більш цікаве життя, цінувати та берегти його.

Захоплення іграми сприяє оволодінню технологіями та передбачає розвиток навичок із використання пристроїв, навичок роботи з різноманітним програмним забезпеченням, що постійно оновлюється та ускладнюється.

Мотивація ігрової діяльності різноманітна: провести час, поспілкуватися з друзями, познайомитися з новими людьми, проявити свою майстерність, перемогти конкурентів, бути переможцем, поглибити свою обізнаність в певній тематичній царині (космос, подорожі, історичні реалії).

Ігрова діяльність в контексті відеоігор сприяє формуванню навичок, мотивує учасників до виконання все складніших завдань, наочно розкриває їм рівень досягнень, розвиває продуктивні, комунікативні та рефлексивні навички, метакогнітивний досвід.

В процесі відеоігри можна виділити виміри, які ми називаємо **психологічною тріадою відеоігри**: моделювання діяльності, досягнення стану потоку (флоу), візуалізація. Вказані виміри є ключовими для дослідження відеоігри, її розробки та психологічного пояснення, визначення цінності ігрового процесу для психологічного розвитку.

Таким чином, відеоігри вимагають оволодіння технологіями, залучають в різноманітні види діяльності і виступають інструментами розвитку особистої продуктивності в діяльності і спілкуванні з реальністю.

Перспективи дослідження.

В сучасних умовах посилюється гейміфікація (додавання ігрових елементів в реалії соціальної взаємодії та діяльності) як загально прийнятий та зрозумілий усім спосіб для стимулювання поведінки, навчання, професійної діяльності.

Аналіз ігрового досвіду студентів з метою визначення особистої продуктивності є закономірним та доцільним напрямом досліджень відеоігор і сприятиме більш диференційованому підходу у вивченні продуктивності як важливої проблеми сучасного життя. Подальші дослідження продуктивної діяльності в період студентського життя необхідні для розуміння цієї проблеми.

Література:

1. Calvert SL, Appelbaum M, Dodge KA, Graham S, Nagayama Hall GC, Hamby S, Fasig-Caldwell LG, Citkowicz M, Galloway DP, Hedges LV. (2017) The American Psychological Association Task Force assessment of violent video games: Science in the service of public interest. *Am Psychol.* 2017 Feb-Mar;72(2):126-143. doi: 10.1037/a0040413.
2. Granic I, Lobel A, Engels RC. (2014) The benefits of playing video games. *Am Psychol.* 2014 Jan;69(1):66-78. doi: 10.1037/a0034857
3. Bediou, B., Rodgers, M. A., Tipton, E., Mayer, R. E., Green, C. S., & Bavelier, D. (2023). Effects of Action Video Game Play on Cognitive Skills: A Meta-Analysis. *Technology, Mind and Behavior*, 4(1: Spring 2023). <https://doi.org/10.1037/TMB0000102>
4. Zelinski EM, Reyes R. Cognitive benefits of computer games for older adults.



Gerontechnology. 2009 Fall;8(4):220-235. doi: 10.4017/gt.2009.08.04.004.00

5. Mohammad S, Jan RA, Alsaedi SL. Symptoms, Mechanisms, and Treatments of Video Game Addiction. *Cureus*. 2023 Mar 31;15(3): e36957. doi: 10.7759/cureus.36957.

6. Christopher J. Ferguson, T. Atilla Ceranoglu. Attention Problems and Pathological Gaming: Resolving the ‘Chicken and Egg’ in a Prospective Analysis. *Psychiatric Quarterly*. — 2013-10-17. — Vol. 85, iss. 1. — P. 103—110 — doi:10.1007/s11126-013-9276-0

7. Ferguson, M. C., Coulson, M., & Barnett, J. (2011). A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic, and social problems. *Journal of Psychiatric Research*, 45, 1573-1578.

8. Coyne, S. M., Stockdale, L. A., Warburton, W., Gentile, D. A., Yang, C., & Merrill, B. M. (2020). Pathological video game symptoms from adolescence to emerging adulthood: A 6-year longitudinal study of trajectories, predictors, and outcomes. *Developmental Psychology*, 56(7), 1385–1396.

9. Potard, C., Henry, A., Boudoukha, A.-H., Courtois, R., Laurent, A., & Lignier, B. (2019, May 23). Video Game Players’ Personality Traits: An Exploratory Cluster Approach to Identifying Gaming Preferences. *Psychology of Popular Media Culture*. <http://dx.doi.org/10.1037/ppm0000245>

10. Sublette, V. A., & Mullan, B. (2012). Consequences of play: A systematic review of the effects of online gaming. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), 3–23. <https://doi.org/10.1007/s11469-010-9304-3>

11. Schneider, L. A., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 321–333. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.035>

12. Alzahrani, A. K. D, & Griffiths, M. D. (2024). Problematic gaming and students’ academic performance: A systematic review. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-024-01338-5>

13. Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press. Boston, USA. - 220 p.

14. Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*: University of Illinois Press. 224 p.

15. Bostrom, N. (2003). Are you living in a computer simulation? *Philosophical Quarterly*, 53(211), 243–255. <https://doi.org/10.1111/1467-9213.00309>

16. Csikszentmihalyi, Mihaly. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Collins. 303 p.

17. Csíkszentmihályi, M. (2014). *Flow and the Foundations of Positive Psychology*. The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi. Springer. doi:10.1007/978-94-017-9088-8

18. Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), 6-23. <https://doi.org/10.1177/1046878105282278>

19. Clearwater, D. A. (2011). What defines video game genre? Thinking about genre study after the great divide. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 5(8), 29–49.



20. Andiloro, A. (2023). Understanding Genre as Atmospheric Assemblage: The Case of Videogames. *Television & New Media*, 24(5), 559–570. <https://doi.org/10.1177/15274764231171076>
21. Lee, J. H., Karlova, N., Clarke, R. I., Thornton, K., & Perti, A. (2014). Facet Analysis of Video Game Genres. In *iConference 2014 Proceedings* (p. 125–139). doi:10.9776/14057
22. Crawford C. (1997) *The Art of Computer Game Design*. – Osborne: McGraw-Hill, 1997. – 81 p.
23. Crawford C. A. (1984) *Taxonomy of Computer Games. The Art of Computer Game Design. Reflections of a Master Game Designer*. – Berkeley, California, Osborne: McGraw-Hill. – P. 19–40.
24. Egenfeldt-Nielsen S. (2024) *Understanding VideoGames. The Essential Introduction* / S. Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, S. P. Tosca. – New York : Routledge, 2008. – 428 p. <https://doi.org/10.4324/9780203116777>
25. Wolf, Mark J. P.; Bernard Perron (2013). *The Video Game Theory Reader*. Routledge. – 304 p. <https://doi.org/10.4324/9780203700457>
26. Poole St. (2000) *Trigger Happy: the inner life of videogames*. – London: Fourth Estate. – 254 p.

Abstract. *The article examines the psychological effects of video games, explains the mental activity that is modeled in the process of video games of different genres, and shows changes in various aspects of the mental activity of students which are involved into games, presents the results of an empirical study. Substantive characteristics of a video game that determine its psychological effects: simulation of activities and social situations, visualization and experience of flow. Video game experience improves important skills for learning and social interaction and overall personal productivity. Video games can be useful tools of student training in activity development and social competence.*

Key words: *video game, simulation of reality in a video game, experiencing flow, visualization in a video game, video game experience, productive activity in a video game, overall personal productivity.*

*Науковий керівник: канд. психол. наук, доцент Боднар А. Я.
Стаття підготовлена в рамках теми « Психологічні умови та механізми функціонування особистості в реаліях сучасного українського суспільства».
Реєстраційний номер в УкрІНТЕІ: 0121U114361*

Стаття відправлена: 29.08.2024 р.
© Гордієнко А. В.