

СТАВЛЕННЯ СТУДЕНТІВ ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ ХАРКОВА ДО ОСВІТНІХ МОЖЛИВОСТЕЙ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР (ЗА МАТЕРІАЛАМИ СОЦІОЛОГІЧНОГО ОПИТУВАННЯ)

На сьогоднішній день комп'ютерні ігри набули широкої популярності як особливий жанр медіа-культури. Можна стверджувати, що за ступенем популярності вони прирівнюються до кінематографа, а за ступенем впливу можливо навіть перевищують традиційні жанри медіа-культури. Серед комп'ютерних ігор більшу частину становлять історичні комп'ютерні ігри, як наприклад глобальні стратегії, Wargame, RTS і RPG, та ін. Розробники намагаються створити ігри найбільш наближені до реальності минулого. Ігрова реальність перетворюється на впливову інтерпретацію та засіб репрезентації різних сторінок історії людства. Безсумнівно, що історичні комп'ютерні ігри впливають і на формування історичної свідомості молоді, викликають інтерес до історії та деякі можуть і навчати. Важливо зазначити, що ми не ставили завдання визначити користь від ігрової діяльності, проте намагалися з'ясувати усвідомлення такої користі самими геймерами.

Отже, в анкетуванні взяло участь 180 студентів. Це хлопці та дівчата I-IV курсів факультетів: історичного; геології, географії, рекреації і туризму; медичного та фізичного факультетів Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. У кожного студента свої вподобання, але всіх їх об'єднують улюблені ігри. У комп'ютерні ігри грають всі опитані нами студенти, однак, мало хто з них грає в історичні, а віддають перевагу сюжету екшену та графіці. Але інтерпретована в них інформація реконструює історичні події минулого, що позитивно впливає на студента і несе пізнавальний та в деякій мірі повчальний характер. Так наприклад, гра *Assassin's Creed* містить різні історичні події та цілі епохи. Гра, являє собою віртуальну книгу з всесвітньої історії, де висвітленні найважливіші події які змінили світ. Але, на нашу думку, головне те, що гра показує, що таке добро та зло, таким чином гравцеві не обов'язково вбивати, чи красти задля перемоги, що позитивно впливає на психіку дитини.

Всього в анкеті представлено 17 питань, які систематично розділені і побудовані в логічній послідовності, кожне питання доповнює одне одне, від першого – «Чи граєте Ви в комп'ютерні ігри?» і до останнього питання про вплив ігор на світогляд гравця. Всі питання поділені на п'ять блоків: перший – загальний (питання 1-4), стосується ігрової активності та ігрових вподобань студентів; другий блок – присвячений історичним комп'ютерним іграм (питання 5-9); третій блок – містить питання стосовно користі відеоігор (питання 10-11); четвертий блок присвячений обізнаності студентів щодо інформації, яка присвячена достовірності історичних відеоігор (питання 12-13); останній блок – це питання, які присвячені впливу ігор на світогляд та сфери життя людини (14-16 питання).

Особливість анкети полягає у тому, що варіанти відповідей запропоновані на вибір, проте у студентів є можливість висловити власну думку.

Результати опитування показали, що більшість студентів вважає, що користь від історичної гри досить значна. Більшість з них зазначила, що ігри надають уявлення про ту, чи іншу історичну епоху, розробники таких ігор приділяють велику увагу історичним фактам, щоб зробити гру більш достовірною. Однак студенти розуміють, що задля збільшення привабливості, творці ігор додають Екшену, фантастики. Це призводить до зменшення достовірності, тому не слід сприймати історичні комп'ютерні ігри, як книги з історії. Студенти історичного факультету, проявляють більшу зацікавленості в перевірці історичної інформації представленій в грі. При відповіді на чотирнадцяте питання – «На які сфери Вашого життя вплинув досвід гри в історичні комп'ютерні ігри?» – одними з популярних були відповідь – «Вплив на вибір професії» та «Вплив на вибір кола читання». Досить цікаві дані продемонстрували відповіді на питання 16 – «Як ігри впливають на формування світогляду гравця?». Окрім запропонованих відповідей: «Впливають на політичні переконання», «Можуть викликати патріотичні почуття», «Впливають на етичні переконання/формують уявлення про добро та зло», опитувані запропонували й власні варіанти: «Предают историческому сознанию больше эмоций» (Патоцький Олексій, IV курс, історичний факультет); «Часто люди становятся диванными экспертами, тупыми и наглыми хамами» (Тимащук Михайло, II курс, історичний факультет); «Проявляют свет на известные ранее события» (Строй Олександр I курс, історичний факультет); «Ввиду получения информации о различных сферах жизни общества рассматриваемого времени происходит влияние на восприятие различных аспектов бытия» (Вовсанкер Марк, II курс, фізичний факультет). Отже, останнє питання та відповіді на нього дали змогу зрозуміти, що комп'ютерні ігри в житті студентів та взагалі у сучасної молоді займають значне місце.

Таким чином, аналіз опитування дозволив висунути та довести наступні гіпотези. По-перше, гіпотезу про значну популярність історичних комп'ютерних ігор та еволюцію жанрових уподобань студентів. По-друге, про значення історичних комп'ютерних ігор як одного з факторів фахового вибору студентів-істориків. По-третє, аналіз опитування дозволив з'ясувати особливості відношення молодих людей до «достовірності» та «користі» комп'ютерних історичних ігор: якщо події ігрової реальності не сприймалися як достовірні та підлягали перевірці шляхом звернення до довідкової літератури, то специфіка часу, відтворена в іграх сприймалася менш критично і «користь» від історичних комп'ютерних ігор усвідомлювалася як занурення, спроможність відчувати певну історичну епоху. По-четверте, дослідження дало змогу припустити, що ігри все-таки можуть нести не лише розвагу, а й стати в не далекому майбутньому віртуальним підручником.