



COMPANY GROUP
«INTELLEKT»

SCIENCECENTRE

Наука и образование в современном мире. Сборник научных трудов, выпуск 4: по материалам IV международной научно-практической конференции, Москва, 30 сентября 2015 г.

Атанова М.Ю.

**РАЗРАБОТКА ЛОГИЧЕСКОЙ ИГРЫ
КАК СРЕДСТВО ОЦЕНКИ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ХАРАКТЕРИСТИК**

Самарский государственный архитектурно-строительный университет, Самара Россия

doi:10.18411/sc2015-09-7-7

Компьютерные игры на сегодняшний день оказывают не малое влияние на человека. Игры способны обучать, развивать или поддерживать какой-либо навык. Существуют различные жанры компьютерных игр. Одним из них является жанр логических игр или по-другому головоломки. В таких играх человек может не только «отдохнуть», погружаясь в неведомые миры, но и провести время с пользой, развивая в себе логическое мышление.

Моя разработка позволит оценить некоторые психологические характеристики, такие как: внимание, скорость реакции, мышление.

Внимание - это избирательная направленность сознания человека на определенные предметы и явления. Внимание не является процессом отражения действительности, оно представляет собой одну из сторон психической деятельности - ее динамики. Оно выражается, прежде всего, в более ясном и отчетливом протекании психических процессов и в точном выполнении связанных с ним действий. С физиологической точки зрения внимание не имеет такого специального нервного центра, как зрительные, слуховые и другие ощущения и восприятия, а также движения, которые связаны с деятельностью определенных участков коры больших полушарий головного мозга [1].

Мышление – это психический познавательный процесс отражения существенных связей и отношений предметов и явлений объективного мира. В

процессе мышления человек отражает объективный мир иначе, чем в процессах восприятия и воображения. В восприятиях и представлениях внешние явления отражаются так, как они воздействуют на органы чувств: в красках, формах, движении предметов и т.д. Когда же человек мыслит о каких-либо предметах или явлениях, он отражает в своем сознании не эти внешние особенности, а саму сущность предметов, их взаимные связи и отношения [1].

Оценив свои характеристики человек сможет понять, что ему нужно развивать, а что у него и так хорошо развито.

Суть игры заключается в том, чтобы пройти все квесты, которые есть в игре. В квестах-головоломках во главу угла ставится решение каких-либо логических задач, загадок, например, в виде различных механизмов, доступных для обследования игроком; при этом число загадок очень велико, а повествование может быть схематичным или вовсе отсутствовать. Ярким представителем поджанра является игра Myst (1993), и более поздние квесты-головоломки, подражающие ей, описывались игровыми обозревателями как «Myst-образные» квесты[2]. Они разделены на три уровня: простые, сложные и трудные. Процентное соотношение этих уровней будет выглядеть таким образом: 50%, 30%, 20%. После выполнения квестов, игрок получит оценку своих характеристик и небольшую инструкцию, которая рассказывает о том, как можно развить тот или иной навык, который у игрока развит не на полную «мощность».

В этой компьютерной игре будет не только прохождение квестов, но и погружение в мир, полный мистики, тайн и секретов.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Крысько В.Г. Социальная психология: Курс лекций - М.: Омега-Л, 2006. — 352 с; табл., илл. — (Библиотека высшей школы)
2. Квест.URL:
<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82> (дата обращения 25.09.15)