

Р. В. Пилипчук, Р. Г. Кацалап

Комп'ютерна гра

КОМП'ЮТЕРНА ГРА – взаємодія людини (групи людей) з комп'ютером або декількох людей між собою за допомогою комп'ютера для розваг, навчання чи тренування. Під час К. г. за допомогою спеціальних програм створюється імітація прямої взаємодії у віртуал. просторі між персонажами та користувачем (або групою користувачів) за певним алгоритмом. Спостерігаючи ігрову ситуацію на екрані монітора, гравець впливає на неї за допомогою клавіатури, «миші», джойстика тощо. К. г. схожі з відеоіграми, але на відміну від останніх не потребують наявності спец. тех. пристроїв (ігрової консолі чи приставки). Характерні ознаки К. г.: сенситивність (створення особл. аудіовізуал. середовища), інтерактивність (наявність зворот. зв'язку програми й гравця), варіативність (можливість гравця впливати на розвиток подій у грі). За жанрами К. г. поділяють на аркадні (вимагають швидкісної реакції), пригодн. (гравець діє відповідно до сюжету), рольові (учасник дотримується обраної ролі), стратег. (моделювання процесів виробництва, упр. тощо), логічні (шахи, шахмати, більярд), симулятори (імітація керування автомобілем, літаком та ін.), навч. і розвиваючі (дозволяють донести складну для розуміння інформацію в доступ. ігровій і мультимедій. формі). Залежно від візуал. реалізації у К. г. можуть використовувати як графічні засоби оформлення, так і текстові, вони бувають дво- або тривимірними. Існують і звук. К. г. – замість візуал. реалізації застосовують звуки. Першою К. г. став запатентов. 1948 Т. Голдсмітом та І. Манном (США) симулятор стрільби ракетою по цілі (на екрані електронно-променевої трубки). 1952 А. Дуглас (Велика Британія) створив гру «Хрестики-нолики», 1958 В. Гігінботем (США) – «Теніс для двох». 1961 група студентів Массачусет. технол. інституту (США) розробила першу інтерактивну К. г. «Космічна війна». Одним із найвідоміших серед укр. розробників К. г. є С. Григорович – співавтор бестселерів «Козаки» та «Сталкер». З удосконаленням комп'ютер. техніки і розвитком мережі Інтернет поширення набули К. г. у режимі реал. часу («World of Warcraft», «Ragnarok», «MU Online», «World of Tanks» та ін.). Популярністю серед дітей різного віку користуються навч. і розвиваючі К. г. В Україні видавництво «Сорока Білобока» (Тернопіль) випускає на компакт-дисках ігри «Петрик. Лісові пригоди» (2006), «Як дружили Вовк та Заєць» (2007), «Грамотійка та її друзі» (2008) та ін. Прихильники деяких К. г. організовують amator. і профес. змагання, які отримали назву «кіберспорт». Від 2003 індустрія К. г. за прибутковістю випереджає кіноіндустрію. Захоплення К. г. має

позитивні та негативні наслідки. Серед позитив. – сприяння розвитку логіч. мислення, духу лідерства та боротьби, оптимізація діяльності, зростання швидкості оброблення візуал. інформації та друку, соц. розвиток; негативні – підвищення рівня фіз. і вербал. агресії, емоц. неврівноваженості, погіршення зору, неможливість самот. обмеження часу гри. Надмірне захоплення К. г. може призвести до виникнення [комп'ютерної залежності](#).

Рекомендована література

1. Кореганова О. І. Комп'ютер у дошкільному закладі // Комп'ютер у школі і сім'ї. 2000. № 3;
2. Добровидова Н. А. Особенности эмоциональных состояний подростков, увлекающихся компьютерными играми // Вест. Томского університета. 2009. № 323;
3. Соколовська Т. П. Електронні засоби навчання: позитивні й негативні фактори використання їх у навчанні // Пробл. сучас. підручника: Зб. наук. пр. К., 2010. Вип. 10.

Бібліографічний опис:

Комп'ютерна гра / Р. В. Пилипчук, Р. Г. Кацалап // Енциклопедія Сучасної України [Електронний ресурс] / Редкол.: І. М. Дзюба, А. І. Жуковський, М. Г. Железняк [та ін.] ; НАН України, НТШ. – К. : Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2014. – Режим доступу: <https://esu.com.ua/article-4393>

2001-2025 © Ця енциклопедична стаття захищена авторським правом згідно з чинним законодавством України ([докладніше](#)).