

Носов Александр Артемович,
студент АУПО ХМАО – Югры
«Сургутский политехнический колледж»,
г. Сургут

Кильсинбаева Зимфира Зиннуровна,
педагог–психолог АУПО ХМАО – Югры
«Сургутский политехнический колледж»,
г. Сургут

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: ЗА И ПРОТИВ

ИНФОРМАТИЗАЦИЯ И ЖИЗНЬ

УДК: 378.147

Сегодня почти у каждого подростка есть компьютер, планшет или смартфон. При этом большинство родителей предпочли бы, чтобы их дети как можно меньше времени тратили на компьютерные игры. Главные аргументы против данного развлечения: оно портит зрение и перегружает нервную систему. Но так ли вредны компьютерные игры, как принято о них думать? И какую пользу может принести такое увлечение юному геймеру? Автором была предпринята попытка разобраться во всех за и против игровой индустрии.

Today, almost every teenager has a computer, tablet or smartphone. At the same time, most parents would prefer that their children spend as little time as possible on computer games. The main arguments against this entertainment: it “damages vision” and “overloads the nervous system.” But are computer games as harmful as people think of them? And what benefits can such a hobby bring to a young gamer? The author made an attempt to understand all the pros and cons of the gaming industry.

Ключевые слова

виртуальная реальность, компьютерные игры, подростки, гейминг.

Keyword

virtual reality, computer games, teenagers, gaming.

Уже больше 30 лет как компьютерные игры вошли в нашу жизнь. Мы яснее ощущаем, как индустрия развлечений все глубже и глубже пытается окунуть нас в виртуальную реальность. Гейминг – активное увлечение играми, в данном случае – компьютерными. Данное явление охватило практически все страны, имею-

щие доступ к современным технологиям и коммуникациям. Это относительно новое увлечение среди молодежи. Люди объединяются в группы по интересам игровых жанров, покупают различные платформы для игр, которые с каждым годом совершенствуются, а компьютеры приобретают новые функции и дизайн.

Актуальность данной работы вполне очевидна ввиду популярности компьютерных игр среди молодого поколения. Взрослые задаются вопросом, а не могут ли они влиять негативно на подростков? Поэтому мы попытались выявить причины этого явления и определить степень их влияния на формирова-

ние личности. Чрезмерное и неконтролируемое увлечение компьютерными играми может подменять и замещать настоящую жизнь. Подросток может потерять интерес к людям и объектам реального мира, стремясь к достижениям лишь в мире виртуальном. Это может привести к феномену «хикикомори» (от японского – нахождение в уединении), расстройству личности, при котором характерно стремление к самоизоляции и дистанцированию от социума.

По мнению специалистов, игры, не соответствующие возрастной категории, могут увеличивать уровень агрессии, притуплять сопереживание, эмпатию. «Сочувствия к расстреливаемым в игре монстрам не возникает, и этот опыт может переноситься на отношения с окружающими, сверстниками и родителями».

ИСТОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Эпоха зарождения. Компьютерные игры зародились еще в 40-е годы, однако первоначально они не стали столь популярны ввиду их простоты и дороговизны. Расцвет же игровой индустрии начался, когда сначала в 1975-м компания MOS Technology презентует процессор 6502, который оказывается достаточно мощным и дешевым для массового производства, после, в 1977 году, компания Atari презентует свою самую популярную приставку Atari 2600. После многие компании захотели повторить этот успех, однако не всем это удалось. После Atari, поверив в свой успех и неприхотливость аудитории, начинает выпускать на свою платформу десятки разных и совершенно отвратительных игр, из-за этого произошел крах игровой индустрии. Доходы в этой области развлечений упали почти на 98%, а акционеры игровых компаний пророчили уход компьютерных игр в забвение.



Однако в 1983-м одной из крупнейших компаний по выпуску разнообразных настольных и электронных игрушек Nintendo была выпущена приставка под названием Famicom в Японии. Она обрела колоссальный успех в Японии, после чего в 1985 году Nintendo повторит свой успех в Америке, однако ввиду недавнего события, связанного с компанией Atari, американцы не слишком хотели доверять новой приставке, поскольку кто знает, как быстро здесь начнут выходить ужасные игры. Nintendo решила этот вопрос так, если какой-либо разработчик хочет выпустить свою игру на их консоли, он должен подать заявку, где указать название игры, рекламу, сю-

жет и обложку. После Nintendo может одобрить работу, отправить на доработку или отказать. В случае окончательного одобрения компания, что подала заявку, может сделать заказ минимум на 10000 картриджей, которые Nintendo производила своими силами в Киото, после чего продавала картриджи обратно разработчику по цене от 9-14\$. Эта система позволила в любом случае заработать Nintendo, поскольку она гарантированно получает свою прибыль. Для того чтобы люди не боялись купить случайно нелегальный продукт, на самой коробке и на картридже была изображена печать качества Nintendo[1], что означало, что человек покупает качественный продукт. Благодаря этой компании игровая индустрия живет до сих пор и появились достаточно серьезные соперники на этом рынке в лице Sega и Sony.

Эпоха GTA. В 2000 годах случился новый бум в сфере видеоигр, в октябре 2001 года вышла GTA 3. Вообще, серия игр GTA стала штурмовать СМИ еще в конце 90-х годов, потому что где это видано, чтобы можно было просто подойти к человеку на улице и безнаказанно его застрелить или просто подойти к какой-нибудь машине в потоке и просто выкинуть водителя из авто и занять его место. Однако GTA 3 сделала игровой процесс настолько реалистичным, что СМИ загубили: «эта игра является худшим воплощением ужаса на земле». После выхода вышеупомянутой игры многие разработчики стали делать свои игры более взрослыми, а дети, которые раньше играли в «Марио» или в «Соника», теперь хотя, как взрослые, не собирать кольца и прыгать на врагов сверху, а брать в руки геймпад и устраивать виртуальное кровопролитие. Именно в эту эпоху компьютерных игр случились страшные события, которые повлекли за собой споры о безопасности игр и воздействии их на человека. Это реальные истории.

25 июня 2003 год. Штат Теннесси. Двое детей 13 и 14 лет спускаются по холму в сторону шоссе, в руках у них ружья, раздаются несколько выстрелов, после чего слышен визг тормозов. Через час братьев Бакнер ловят в соседнем лесу. Дети напуганы и в какой-то момент признаются, что на такую авантюру их толкнула любовь к GTA, мол, в виртуальности развлекаться надоело, решили порезвиться в реальности, порезвились, один человек ранен, один убит, мальчиков признали не злодеями, но безответственными личностями, после чего постановили посадить их в колонию для несовершеннолетних до достижения ими 19 лет. Дело приобрело резонанс, и заявление о любви к GTA сразу повлекло за собой понятные последствия, однако, когда до суда дошло, что подростки 13 и 14 лет играли в игру, возрастной рейтинг которой четко указывает 17+, все наезды почему-то прекратились, и по итогу что, кто виноват? Может быть, разработчики, которые выпустили столь жесткую игру, а может быть, родители, что не уследили за оружием в доме? Показательным моментом является то, что спустя год после освобождения один из отпущенных, Уильям Бакнер, попытался ограбить магазин, вооружившись травматическим пистолетом, а после неудачной попытки устроил скоростную погоню, тут уже на GTA не за что было наехать.

Также можно вспомнить, когда в 2003 году 18-летний Девин Мур застрелили двух полицейских, якобы пере-

играв в GTA, а после задержания стал твердить «жизнь – это видеоигра, все мы когда-нибудь умрем». Однако в суде адвокат Девина запретили апеллировать к тому, что GTA научила или показала ему, как убивать, потому что в ходе расследования выяснилось, что Девин имеет психические отклонения на фоне того, что в детстве подвергался психическому и физическому насилию от отца. В итоге суд постановил, что Девин Мур виновен, а наказанием является смертная казнь. Еще один случай, когда 17-летний Уоррен Леблан жестоко расправился с 14-летним Стефаном Пакиром. Говорили, что Уоррен увлекся игрой в Manhunt. В итоге мы получаем 3 показательных случая, в которых так или иначе фигурировали игры. В первом случае оказалось, что по крайней мере Уильям Бакнер сам по себе являлся жестоким человеком, и, может, в той ситуации именно он подбил брата на прогулку с ружьем. Во втором случае: на самом деле Девин Мур не любил GTA. А в случае с Уорреном Лебланом в действительности диск с Manhunt принадлежит Стефану Пакиру, а он здесь жертва, а долг был за наркотики. Люди сами по себе жестокие существа, они убивали, убивают и будут убивать, и, разумеется, это плохо, но виноваты ли в этом игры?



ВОЗДЕЙСТВИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ФОРМИРОВАНИЕ ЛИЧНОСТИ

Почему считается, что компьютерные игры вызывают зависимость? Производителям видеоигр важно, чтобы игрок проводил в игре как можно больше времени, поэтому они используют более жесткие методики, которые ближе вовсе не к милой настольной игре «Эволюция» или подобным. В видеоиграх используются эффективные техники вовлечения из азартных игр, которые в офлайн-мире запретили в общественных местах и убрали в специальные зоны – подальше от соблазна простого обывателя и уж тем более детей. Зависимость от чего-либо – это когда для нормальной жизни нечто не нужно, но человек испытывает сильную потребность в этой вещи или занятии. И он готов пожертвовать действительно значимыми и полезными делами, отношениями, вещами, лишь бы получить удовольствие от своей зависимости.

Какие компьютерные игры опасны для психики и развития ребенка? Если у ребенка нет зависимости, но он любит поиграть, а вас это тревожит, попробуйте разобратся, во что именно он играет. Любимые типы игр

по-разному характеризуют ребенка и влияют на его психику и развитие.

«Стрелялки». Вы обращаете внимание на то, что у него на экране кровь и мясо, и хватаетесь за сердце. А для специалистов по играм это вообще не характеристика класса игры, потому что она не отображает механику. Лужи крови бывают и в компьютерных автогонках, и в стратегиях. Это не говорит о том, насколько эта игра “подсаживает” и вызывает зависимость. Проще говоря, вреда от игр с очевидным насилием не больше, чем от малого виртуального мира с цветочками, который вдруг пишет ребенку в телефон, что у него начал погибать с трудом выращенный садик, который надо срочно полить. С ружьем побегать – это надо с друзьями на время договориться, да еще и сохранить дружеские отношения, если проиграли. По сути если бы от бегания с ружьем в игре все становились террористами и маньяками, то мы бы давно вымерли. Потому что все приличные мальчики в возрасте вашего ребенка из поколения наших родителей и дедушек играли в войнушку каждый день и в игре стреляли в настоящих людей.

Виртуальный мир. Ребенок строит свой мир, где живет в роли персонажа?.. Может, он там реализует свою творческую натуру и использует игру как доступный ему конструктор. А может, пытается быть тем, кем не может быть в реальном мире. Как герои комиксов типа Бэтмена или Супермена, которые были крутыми только в костюме. Обращайте внимание на то, насколько ребенок зависим от этого виртуального мира, а не на его внешнюю оболочку. Если для ребенка это именно игра, в которую он ходит, когда хочет, – это не страшно. А вот если он начинает жить в виртуальном мире вместо настоящего – консультация психолога не помешает.

«Бродилки». Это игры, где уровни сложности повышаются, а игроку надо проходить один за другим, хоть собирая бананы, хоть борясь с врагами. Они могут делать ребенка крайне возбудимым, когда он не может пройти уровень, но при этом дают награду, когда игрок приложил усилия, потренировался и добился успеха. Как правило, в такие игры запойно играют дети, которым не хватает похвалы и успешности в реальном мире. Ведь тут можно попробовать снова и снова, успех пройденных уровней закрепляется. Тоже есть повод поговорить с психологом, но не на тему зависимости, а о том, как помочь ребенку стать более уверенным и успешным.

ПОЛЬЗА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ДЛЯ ПОДРОСТКОВ

У компьютерных игр есть масса плюсов – от образовательных до социальных. Вот основные:

- компьютерная реальность безопасней психологически;
- в интернете подростку проще начать общение, попробовать себя в разных ролях и образах. Подросток избегает значительной стрессовой нагрузки в таких пробах, когда он скрывается за персонажем в интернете;
- в игре подросток тренируется;
- в видеоиграх есть и преодоление трудностей, и взаимодействие с другими игроками, и увеличение требова-

ний, и элементы финансового планирования, и выстраивание стратегий, с точки зрения навыков, – это довольно сложный мир, который заставляет учиться новому; – в играх нужно справляться со стрессом.

Часто говорят, что компьютерные игры расширяют нервную систему подростка. На деле же ему приходится справляться со стрессом, чтобы добиться успеха в игре и уж тем более в команде. Подросток, который не имеет человеческой поддержки, именно через игру может и стресс сбросить, и позитива набраться. Самые простые как минимум тренируют концентрацию внимания. Более сложные тренируют самые разные мыслительные функции. Будут ли эти навыки востребованы в реальной жизни? В большей или меньшей мере да. Конечно, это весьма одностороннее развитие, поскольку тело игрока малоподвижно, но некоторые навыки молодому человеку пригодятся во многих профессиях, так или иначе связанных с цифровой средой.

ВРЕД КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ДЛЯ ПОДРОСТКОВОЙ ПСИХИКИ

При всех плюсах компьютерные игры имеют массу недостатков. Они влияют на психику подрастающего поколения и поведение, поскольку ребенок не так устойчив к вовлекающим приемам. Плюс в подростковом возрасте он особенно уязвим из-за своих переживаний по поводу перемен в его организме и вызовов окружающего мира.

Неспособность контролировать время. Если подросток погружается в игры и начинает упускать учебу и меньше общаться со сверстниками, стоит принять меры. Отбирать гаджеты или конфликтовать – не лучший выход. Надо понять, чего подростку не хватает в реальной жизни, почему виртуальный стал для него более привлекательным. Вполне возможно, он просто не знает, чем себя занять. В таком случае ему можно предложить хобби.

Отсутствие у подростка других интересов. Иногда нам кажется, что человеку ничего, кроме игр, не интересно. Мы подобрали ему спорт или кружок, а его все тянет в компьютер. Почему? Во-первых, интересное, с нашей точки зрения, занятие может не привлекать подростка. А он просто боится нашего неодобрения и не признается. Во-вторых, его может привлекать компьютер как таковой. Вот эта логика машины. В этом случае есть смысл поискать ему хобби в мире цифровых технологий, например, подобрать хорошую школу программирования.

Проблемы с общением в реальном мире. В реальном мире коммуникативные задачи сложнее, чем в виртуальном, просто потому, что спрятаться за персонажа и чувствовать, что выход всегда есть, не получается. Ну попробуй спрячься от учителя, который требует выполненную домашнюю работу. Или от родителей, которые критикуют. Или от одноклассников, которые травят. Из виртуального мира можно выйти одной кнопкой, и это придает уверенности в себе.

Бессмысленно ругать подростка, который сбегает в виртуальный мир. Лучше помочь ему стать успешным в настоящем мире и выбрать интересную профессию. Слушайте подростка, будьте неравнодушны к его эмоциям. Если у вас не получается наладить с ребенком довери-

тельные отношения, обратитесь к психологу.

Нервные срывы. Если подросток плохо контролирует свои эмоции, а игра азартна, он может еще больше расшатать свою психику неудачами или конфликтами с другими игроками. Если он, выплеснув пар, не успокаивается, а хочет играть все больше, не может заснуть и конфликтует с окружающими, можно утверждать, что игры вредят его психике довольно серьезно. Необходимо избавляться от игровой зависимости.

Очень легко обвинить компьютерные игры во всех грехах – от плохих результатов экзаменов до терактов. По факту же всегда нужно разбираться с тем, что на самом деле происходит с ребенком в семье и его дружеском кругу. Негативное поведение, которое мы связываем с играми, симптом неблагополучия, которое можно и нужно уладить в реальном мире.

АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ АНКЕТИРОВАНИЯ «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: ЗА И ПРОТИВ»

1. Играешь ли ты в компьютерные игры?

- 1) Да – 45 (77,5%);
- 2) Нет – 13 (22,5%).

На сегодняшний день играющих студентов в три раза больше, чем не играющих.

1. Сколько в среднем ты тратишь времени на компьютерные игры?	
Да	Нет
1) 1 час и меньше – 8 (17,7%)	1) 1 час и меньше – 4 (30,7%)
2) 2-3 часа – 19 (42,2%)	2) 2-3 часа – 0
3) 4 и более – 17 (37,7%)	3) 4 и более – 0
4) На это не трачу время – 1 (2,4%)	4) На это не трачу время – 9 (69,3%)

Большинство людей, которые увлекаются компьютерными играми, проводят основную часть свободного времени именно за ними.

2. Какие жанры компьютерных игр ты предпочитаешь?	
Да	Нет
1) Шутер – 23 (51,1%)	1) Шутер – 0
2) Гонки – 3 (6,6%)	2) Гонки – 1 (7,6%)
3) Стратегия – 11 (24,4%)	3) Стратегия – 1 (7,6%)
4) Логические – 7 (15,5%)	4) Логические – 2 (15,3%)
5) Мне не интересны компьютерные игры – 1 (2,4%)	5) Мне не интересны компьютерные игры – 9 (69,5%)

3. Почему ты играешь в компьютерные игры?	
Да	Нет
1) Снятие стресса – 6 (13,3%)	1) Снятие стресса – 2 (15,3%)

2) Возможность выпустить агрессию – 1 (2,4%)	2) Возможность выпустить агрессию – 0
3) Для своего развития – 5 (11,1%)	3) Для своего развития – 0
4) Получаю удовольствие – 24 (53,3%)	4) Получаю удовольствие – 2 (15,3%)
5) Возможность уйти в виртуальность от реальных проблем – 5 (11,1%)	5) Возможность уйти в виртуальность от реальных проблем – 0
6) Я могу быть таким, каким я хотел бы быть, – 2 (4,4%)	6) Я могу быть таким, каким я хотел бы быть, – 0
7) Я не играю в компьютерные игры – 2 (4,4%)	7) Я не играю в компьютерные игры – 9 (69,5%)

Исходя из результатов анкетирования, можно понять, что большинство людей, которые увлекаются компьютерными играми, получают удовольствие от них. А те люди, которые активно не увлекаются компьютерными играми, разделились на две половины. Одна это делает для снятия стресса, другая – для получения удовольствия, отсюда можно понять, что студенты, которые активно не играют в игры, используют их для расслабления.

4. Как ты думаешь, как влияют на человека компьютерные игры?	
Да	Нет
Положительно – 22 (48,8%)	Положительно – 0
Отрицательно - 0	Отрицательно – 3 (23,1%)
50/50 - 23 (51,2%)	50/50 - 10 (76,9%)

Результаты данного опроса показывают нам, что достаточно весомая часть людей, которые играют в компьютерные игры, считают, что они положительно влияют на них. Но также и другая половина отвечающих все же отмечает, что игры могут влиять как отрицательно, так и положительно. Среди студентов, что активно не увлечены играми, можно заметить и такое мнение, что игры все же могут влиять на человека отрицательно, но большинство думают, что игры влияют 50/50.

5. Считаешь ли ты, что компьютерные игры повлияли на твое развитие как личности?	
Да	Нет
Да, в лучшую сторону – 29 (64,4%)	Да, в лучшую сторону – 0
Да, в худшую сторону – 1 (2,4%)	Да, в худшую сторону – 0
Нет - 14 (30,8%)	Нет - 5 (38,4%)
Никак не повлияло, так как не играю – 1 (2,4%)	Никак не повлияло, так как не играю – 8 (61,6%)

Смотря на результаты следующего опроса, можно предположить, что люди из-за своих симпатий могут за-

крывать глаза на негативное влияние компьютерных игр.

6. Когда ты станешь родителем, будешь ли ты ограничивать своего ребенка в игре в компьютерные игры?	
Да	Нет
Да – 12 (26,6%)	Да – 6 (46,1%)
Нет – 33 (73,3%)	Нет – 7 (53,9%)

Анализируя результаты последнего опроса, можно понять, что люди, которые играют в компьютерные игры, в большинстве своем не будут ограничивать своих детей в играх. У тех студентов, которые не играют в игры, мнения разделились на две части, однако все же превалирует мнение о том, что они не будут ограничивать своих детей.



РЕКОМЕНДАЦИИ «5 ПРАВИЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ»

(для подростков и их родителей)

1. Тайм-менеджмент. Самое главное в компьютерных играх – это соблюдение временных рамок. Как утверждает медицина, время проведения за компьютером подростком не должно превышать 1,5-2 часа в день.

2. Компьютерная игра как награда. Воспринимай компьютерные игры как десерт, выполни все запланированные повседневные дела и спокойно приступай к игре.

3. Играй, гуляй, читай. Проводи свое свободное время не только за компьютерными играми.

4. Соблюдай гигиену компьютерных игр. Помни, играя в компьютерные игры, оцени, подходит ли тебе игра по возрастному рейтингу.

5. Этика поведения в компьютерных играх. Проводя время в играх, прояви уважение как к своим игровым соперникам, так и к людям, окружающим тебя.

Проанализировав результаты анкетирования, можно понять, что большая часть обучающихся все же считает, что игры в большинстве своем не столь вредны, как порой нам хотят их преподнести.

Большая часть играющих отметили, что тратят свое время в первую очередь для получения удовольствия от виртуального мира. Посмотрев на результаты тех людей, которые увлекаются играми, можно предположить, что

часто подростки готовы закрывать глаза на вред того, что им нравится. Так что преобладающая часть опрошенных скорее всего не будет ограничивать будущее поколение в играх.

Исходя из вышесказанного, можно констатировать, что компьютерные игры основательно заняли свою нишу в нашей жизни, как среди подростков, так и среди взрослых, на них невозможно не обратить внимание, и они продолжают свое шествие в индустрии виртуального мира. Единственное, что мы можем сделать, чтобы они не наносили ущерб нашей жизни, это соблюдать вышеупомянутые рекомендации.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. <https://roditeli.maximumtest.ru/texts/kak-vliyayut-kompyuternie-igri-na-psikhiku-i-razvitie-rebenka>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=skQEa2BkOWY&t=858s>
3. <https://roditeli.maximumtest.ru/texts/kak-vliyayut-kompyuternie-igri-na-psikhiku-i-razvitie-rebenka>
4. https://www.playground.ru/misc/news/kompyuternye_igry_klassifikatsiya_i_osobennosti-323484