



# Компьютерные игры



# История появления компьютерных игр

1. Первые персональные компьютеры были не приспособлены для компьютерных игр. Дисплей мог отображать только алфавитно-цифровую информацию.
2. В первой половине 90-х годов массовую популярность приобрели компьютерные игры.

Двое молодых людей – создатели фирмы *Apple* при проектировании своей профессиональной ЭВМ в основу положили принцип «работать играя». И этот принцип развития действительно был использован – на компьютерах *Apple* появились первые настоящие игры, использующие звук и графическое изображение.

Первые игры имели минимальное воздействие на человека. С ростом мощности компьютера стали появляться все более изощренные компьютерные игры, использующие стерео- и квадросound и различные видеоэффекты. В связи с этим, влияние компьютерных игр на человека резко возросло.

Сейчас индустрия компьютерных игр развивается быстрыми темпами. В мире наметились следующие тенденции развития компьютерных игр:

- развитие направления по созданию более «реальной» виртуальной реальности;
- дальнейшее сближение игровой индустрии с кинематографом, так называемый «силиконовый Голливуд», поиск принципиально новых жанров, одним из которых можно назвать игры по сюжетам фильмов;
- выделение игровой компьютерной индустрии в отдельную сферу, независимость этой индустрии от других сфер досуга и развлечений.

Уже сейчас на выставках, посвященных компьютерным играм, собираются тысячи специалистов из различных фирм.

Таким образом, компьютерные игры стали массовым явлением.



# Положительный эффект компьютерных игр

- В разумных пределах времени игры дают возможность активной эмоциональной разрядки.
- Компьютерные игры используются как средство помощи людям с нарушениями навыков письменной речи, в связи с трудностями обучения, нарушениями пространственного различения, для компенсации речевых нарушений, улучшения координации движений, диагностики дисфункций памяти, пространственных способностей.
- По мнению А.И. Фалькова, если человек предпочитает агрессивные игры, это значит, что он стремится преодолеть страх перед каким-то явлением или человеком. Это предположение отражает аналогичную связь с обычными играми, в которых человек может бить, рвать.
- Также компьютерные игры способствуют развитию творческого мышления, овладению новыми знаниями, логическими операциями, дают представление о способах манипулирования с предметами и символами.

# Негативные последствия компьютерных игр

- Личностные изменения человека;
- приобретение психологических трудностей: в общении, во взаимопонимании и др.;
- замкнутость человека;
- малая приспособленность к жизни в реальном мире;
- проблемы в учебе, работе;
- проблемы со здоровьем: могут возникнуть приступы, индуцированные графикой, частотой мелькания изображения; проблемы с осанкой: мышечное напряжение и деформация позвоночника; спазмы мускулатуры лица, головные боли, получившие название «синдром видеоигровой эпилепсии», в связи со световым мельканием на компьютерном дисплее, что навязывает свой ритм коре головного мозга.



# Виды компьютерных игр



# Нерололевые компьютерные игры

- **Аркады** (сюжет слабый, линейный, играющему нужно быстро передвигаться, стрелять и собирать различные призы, управляя компьютерным персонажем или транспортным средством – психологическая зависимость имеет кратковременный характер)
- **Головоломки** (шахматы, шашки, нарды; мотивация на азарт, которая сопряжена с желанием обыграть компьютер, доказать превосходство над машиной)
- **Игры на быстроту реакции** (абстрактны, не связаны с реальной жизнью, мотивация основана на азарте, потребности «пройти» игру, набрать большое количество очков, может формировать вполне устойчивую психологическую зависимость человека от этого типа игры)

**Традиционно азартные игры** (варианты карточных игр, рулетки, имитаторы игровых автоматов в казино).

Основанием для выделения этого типа является то, что играющий не принимает на себя роль компьютерного персонажа, вследствие чего психологические механизмы формирования зависимости и влияния игр на личность человека имеют свою специфику и в целом менее сильны. Мотивация игровой деятельности основана на азарте «прохождения» и (или) набирания очков.



# Ролевые компьютерные игры

- Игры с видом «из глаз» своего компьютерного героя, которые характеризуются наибольшей силой «затягивания» или «вхождения» в игру. Специфика здесь в том, что вид «из глаз» провоцирует играющего к полной идентификации с компьютерным персонажем, мотивация игровой деятельности основана на потребностях принятия роли и ухода от реальности.



# Секрет воздействия Doom - образных игр



Примеры ролевых компьютерных игр: Doom, Postal, Diablo, Counter-Strike, Quake и др. По сообщению И.В. Бурлакова, в Doom – образных играх используются активизирующие сценарии, так называемые архетипы коллективного бессознательного (К.Г. Юнг – строение психики).

Этим обстоятельством объясняется их особая привлекательность. *С точки зрения К. Г. Юнга, психика состоит из сознательного и бессознательного, а бессознательное – из индивидуального и коллективного. Коллективное бессознательное – это схемы инстинктивного поведения, передаваемые каким-то неведомым образом по наследству. Архетипы – регуляторы поведения, срабатывающие в психике человека прежде, чем он успеет свою реакцию осознать. И если что-то активировало архетип, он начинает управлять человеческим поведением вопреки воле и разуму. Создатели Doom-игр пошли по пути активизации самых темных и мрачных из архетипов: «агрессивного лабиринта», «ада», «смерти», «чудовища».*

И.В. Бурлаков: «Doom - образные игры изначально спроектированы для работы с подсознанием, сознания для игры вообще не требуется. С этой точки зрения Doom – образная игра может служить инструментом изменения уровня сознания, где вектор изменения направлен в сторону регрессии, понижение этого уровня».

По мнению И.Я. Медведевой и Т.Л. Шишовой, постоянное обращение к бессознательному может стать самоцелью, что, в свою очередь, можно считать главным признаком зависимости.





- **Игры с видом «извне» на своего компьютерного героя** (играющий видит «себя» со стороны, управляя действиями этого героя, *отождествляя себя с компьютерным персонажем; мотивационная включенность и эмоциональные проявления менее выражены по сравнению с играми с видом «из глаз»*)
- **Руководительские игры** (играющему предоставляется право руководить деятельностью подчиненных ему компьютерных персонажей, где роль не задается конкретно, а воображается играющим)



- **Quest (kwest)** (игра построена на разгадывании загадок, если идет перенимание роли, то можно отнести к играм с видом «извне»)
- **Игры на стратегию** (руководящие властные игры, где играющий успевает потратить свои психические ресурсы раньше, чем игра ему надоедает)
- **Симуляторы** (имитируют управление транспортным средством, дают возможность «примерить» социальную роль, в реальной жизни недостижимую)



Данные игры в наибольшей мере позволяют человеку отрешиться от реальности (минимум на время игры) и попасть в виртуальный мир. Вследствие этого ролевые компьютерные игры оказывают существенное влияние на личность человека: решая проблемы «спасения» человечества в виртуальном мире, человек приобретает проблемы в реальной жизни.

# Стадии формирования зависимости

1. Легкая увлеченность

2. Увлеченность

3. Зависимость

4. Привязанность



# Механизмы формирования зависимости



- Уход от реальности
- Принятие роли



Оба механизма основаны на процессе компенсации негативных переживаний.

# Решение есть!



Компьютерные игры полезны до тех пор, пока мешают вашей жизни... Но если вы чувствуете, что виртуальность поглощает вас, приносит трудности в реальную жизнь, то поймите, какую игру вы предпочитаете, в чем ее специфика, какую цель вы преследуете играя в нее.

Человек, живущий в гармонии с собой и окружающими, с наименьшей вероятностью обратится к ролевым компьютерным играм.

Существует масса полезных игр. Играйте в игры с пользой для развития.

Общение с родственниками, друзьями, увлечение спортом, активная деятельность, самореализация и саморазвитие затмевают увлеченность компьютерными играми.

Знайте, что человеку, которому интересен реальный мир, не потребуется обращаться к виртуальному!

# ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ПОМОЩЬ ПЕДАГОГАМ

Педагогическая деятельность связана с высоким эмоциональным напряжением, с необходимостью разрешать сложные, спорные, часто конфликтные ситуации. Это и многое другое приводит к информационным перегрузкам, к стрессам. Порой у учителя возникает потребность услышать иную точку зрения, разобраться в своих переживаниях, получить совет, консультацию, услышать слова поддержки, снять напряжение.

Индивидуальные консультации помогут решить не только профессиональные, но и личные проблемы.

## **Возможный перечень направлений консультирования:**

- детско-родительские отношения: трудности воспитания, взаимодействия с ребенком;
- межличностные отношения, отношения в коллективе (конфликты и др.);
- внутриличностные проблемы (тревожность, страхи, недовольство собой, столкновение взаимоисключающих мотивов – «хочу» и «надо» и т.д.);
- экзистенциальные вопросы (смысло-жизненные, ценностные ориентации), личный рост;
- психологические аспекты семейных отношений.

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**