



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!