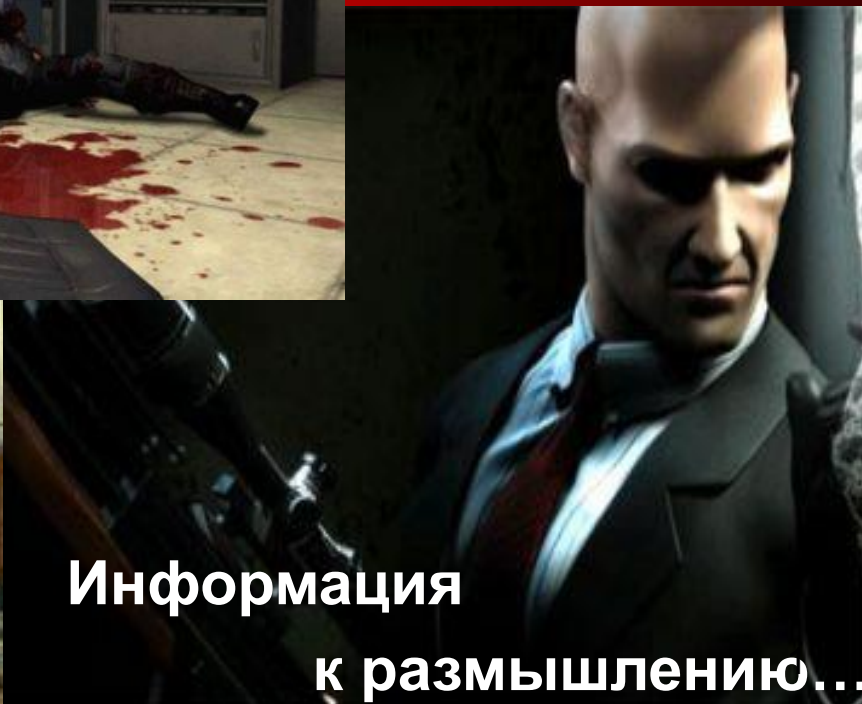


# КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Плюсы ???



Минусы ???



Информация

к размышлению...

# Немного из истории компьютерных игр...

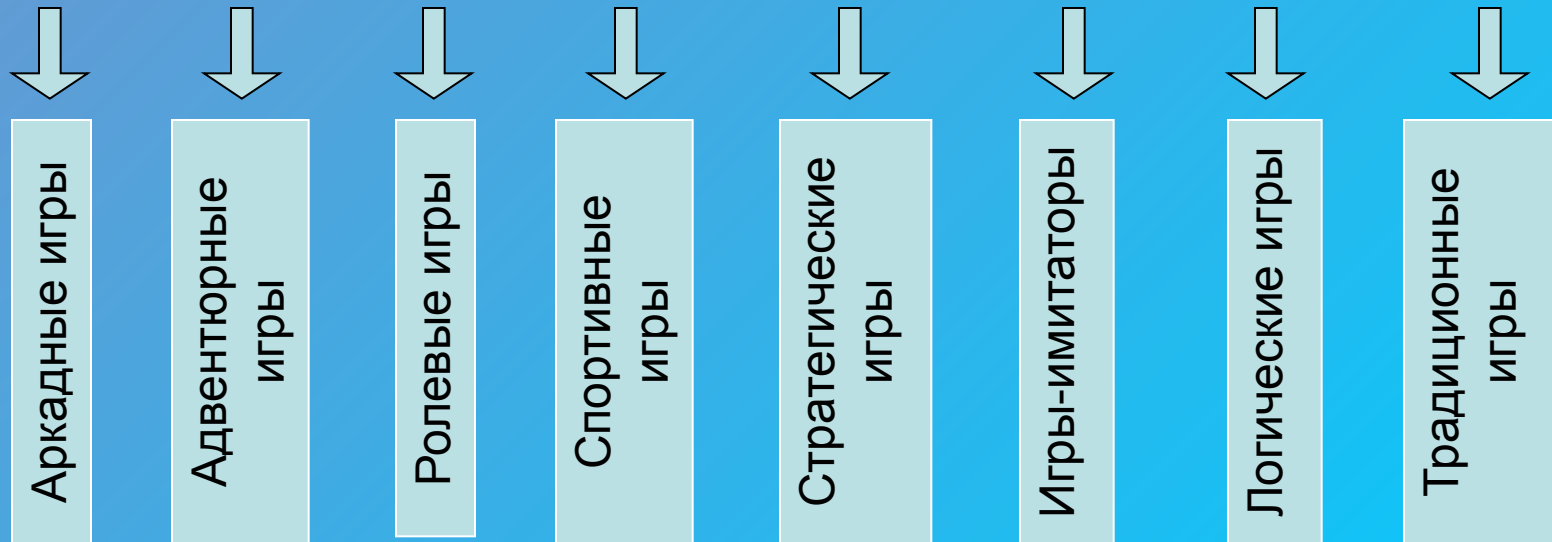
- Первая игра с использованием графического экрана компьютера IBM была создана в 1980 г. Называлась она "Flogger".
- Аспект использования компьютерных игрушек был задуман первоначально исключительно как элемент рекламы, а затем как элементы развлечения и отдыха.
- Компьютерные игры в настоящее время являются одним из мощнейших стимулов развития и совершенствования компьютеров и связанных с ним технологий.
- В индустрию производства игр втянулись фирмы - всемирно известные поставщики качественного программного обеспечения, такие как IBM, Borland Int. и т.п.
- Самое активное участие принимают в нем и крупные фирмы, для которых бизнес развлечений является основным (кино, реклама): Warner Bras, Disney и т.п. Интенсивно работают в этом направлении и отечественные фирмы. Ими созданы блоки игр носящих как чисто развлекательный, так и учебный характер.

*...ИГРА - вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. В истории человеческого общества игра переплеталась с магией, культовым поведением и др.*

*(Шмелев А.П.)*

## Классификация компьютерных игр

(классификация Шмелева, созданная им в 1988 году):



# Наша классификация:

## I. Ролевые компьютерные игры.

Основная их особенность - наибольшее влияние на психику играющего, наибольшая глубина "вхождения" в игру, а также **мотивация игровой деятельности, основанная на потребностях принятия роли и ухода от реальности.**

1. Игры с видом "из глаз" "своего" компьютерного героя.
2. Игры с видом извне на "своего" компьютерного героя.
3. Руководительские игры.

## II. Неролевые компьютерные игры.

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

1. Аркады.
2. Головоломки.
3. Игры на быстроту реакции.
4. Традиционно азартные игры.

# Было проанализировано

## **87 компьютерных игр!**

- 1) В репертуаре младших школьников преобладали относительно простые игры, так называемые «стрелялки». Игры более сложные — так называемые стратегии и квесты (интерактивный поиск выхода из некой ситуации) оказались преобладающими в коллекциях старшеклассников.
- 2) Практически все компьютерные игры, представляли собой интерактивное действие на криминальные, военные, фантастические и спортивные (например, автогонки) темы.

## Рейтинг игр 2008 года:

- [Evil Tanks](#) (стрелялки)
- [Lines 2008](#) (логические)
- [Mahjong Scarlett](#) (логические)
- [Desert Demolition](#) (экшен)
- [Donkey Kong](#) (экшен)
- [Doom Troopers](#) (стрелялки)
- [Брюс Ли путь дракона](#) (драки)
- [Donald Duck](#) (экшен)
- [Prince of Persia](#) (онлайн)
- [Jurasic Park](#) (экшен)
- [Death Duel](#) (стрелялки)
- [Warrior of the Eternal Sun](#) (RPG)
- [Darius II](#) (стрелялки)
- [КТОР](#) (логические)
- [Кто хочет стать миллионером](#) (разные)
- [Generations Lost](#) (экшен)
- [Beyond Oasis](#) (экшен)

## Самые популярные игры 2008 года

(по мнению учащихся):

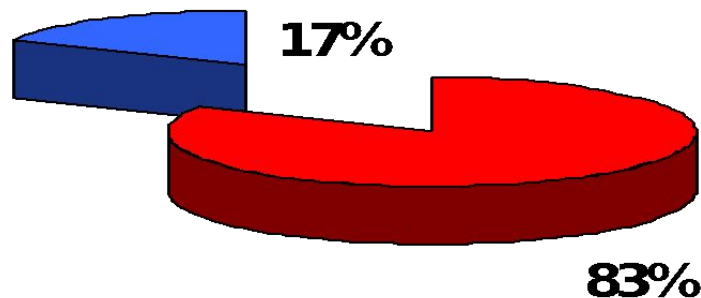
### «Магическая энциклопедия»



### «Веселая ферма»



# Анализ компьютерных игр в арсенале школьников г. Покази показал:



- Содержат агрессию и сцены насилия
- Не содержат агрессию и насилие

- 17,24% (15 из 87) компьютерных игр не содержали никаких сцен насилия (как правило, это были игры на спортивную тему);
- 82,75% (72 из 87) компьютерных игр обязательно содержали хотя бы один из видов экранного насилия (убийства, драки, катастрофы). При этом во многих из проанализированных игр насилие было представлено сразу в нескольких видах — то есть с совмещением (в разных комбинациях) драк, убийств, пыток, катастроф и т.п.

## Подробнее:

1. 55,17% (48 из 87) компьютерных игр включали в себя интерактивные сцены разнообразных убийств («Doom», «Young Blood», «Final Doom» и др.);
2. 39,08% (34 из 87) компьютерных игр основывались на интерактивных сценах драк (разной степени жестокости): «Kensei», «Hercules» и др.;
3. 35,63% (31 из 87) компьютерных игр изображали интерактивные сцены катастроф («X-COM», «Resident Evil» и др.).

### ***Возрастной диапазон школьников, увлекающихся компьютерными играми:***

| <b><i>№</i></b> | <b><i>Возраст респондентов, отдающих максимум свободного времени компьютерным играм:</i></b> | <b><i>Количество человек данного возраста:</i></b> | <b><i>Количество человек данного возраста (в процентах):</i></b> |
|-----------------|--|--|--|
| <b>1</b>        | <b>17 лет</b>  | <b>3</b>   | <b>3,94%</b>   |
| <b>2</b>        | <b>16 лет</b>  | <b>8</b>   | <b>10,52%</b>  |
| <b>3</b>        | <b>15 лет</b>  | <b>10</b>  | <b>13,15%</b>  |
| <b>4</b>        | <b>14 лет</b>  | <b>10</b>  | <b>13,15%</b>  |
| <b>5</b>        | <b>13 лет</b>  | <b>11</b>  | <b>14,47%</b>  |
| <b>6</b>        | <b>12 лет</b>  | <b>10</b>  | <b>13,15%</b>  |
| <b>7</b>        | <b>11 лет</b>  | <b>6</b>   | <b>7,89%</b>   |
| <b>8</b>        | <b>10 лет</b>  | <b>9</b>   | <b>11,84%</b>  |
| <b>9</b>        | <b>9 лет</b>   | <b>4</b>   | <b>5,26%</b>   |
| <b>10</b>       | <b>8 лет</b>   | <b>4</b>   | <b>5,26%</b>   |
| <b>11</b>       | <b>7 лет</b>   | <b>1</b>   | <b>1,31%</b>   |



## Анализ таблицы показывает:

- В компьютерные игры в основном играют (отдавая максимум своего свободного времени) **подростки мужского пола в возрасте от 12 до 15 лет.**
- Мальчики младшего школьного возраста (от 7 до 9 лет), находящиеся, как правило, под большим родительским контролем, составляют меньшинство (от 1 до 5 процентов).
- Не слишком много «игроманов» среди подростков старше 16 лет. У них, по-видимому, уже не находится достаточного количества свободного времени для такого рода развлечений.

**Тематика интерактивных игр, привлекающая  
школьников:**

| <i>№</i>      | <i>Возраст<br/>респондентов:</i> | <i>Количество человек<br/>данного возраста:</i> | <i>Количество выборов<br/>РОЛЕВЫХ игр</i> | <i>Количество<br/>выборов<br/>НЕРОЛЕВЫХ<br/>игр:</i> |
|---------------|----------------------------------|---|---|--|
| 1             | 17 лет                           | 3 (3,94%)                                       | 5   | 3  |
| 2             | 16 лет                           | 8 (10,52%)                                      | 11  | 8  |
| 3             | 15 лет                           | 10 (13,15%)                                     | 13  | 11   |
| 4             | 14 лет                           | 10 (13,15%)                                     | 16  | 6  |
| 5             | 13 лет                           | 11 (14,47%)                                     | 17  | 10   |
| 6             | 12 лет                           | 10 (13,15%)                                     | 14  | 7  |
| 7             | 11 лет                           | 6 (7,89%)                                       | 10  | 3  |
| 8             | 10 лет                           | 9 (11,84%)                                      | 14  | 9  |
| 9             | 9 лет                            | 4 (5,26%)                                       | 7   | 4  |
| 10            | 8 лет                            | 4 (5,26%)                                       | 4   | 4  |
| 11            | 7 лет                            | 1 (1,31%)                                       | 2   | 1  |
| <b>Итого:</b> |                                  | <b>76</b>                                       | <b>113</b>                                | <b>66</b>  |

## Анализ таблицы показывает:

- Во всех возрастных группах школьников количество любимых компьютерных игр ролевой направленности, содержащих интерактивные сцены, превышает количество неролевых (преимущественно спортивных) компьютерных игр.
- Предпочтение компьютерных игр (ролевых) с убийствами, драками и прочими элементами насилия («Doom », « Final Doom », « Resident Evil », « Mortal Combat ») в максимальной степени свойственно школьникам в возрасте от 11 до 14 лет. В этом возрасте количество предпочитаемых игр с элементами насилия в среднем **более чем вдвое превышает** количество «мирных» (неролевых) игр.

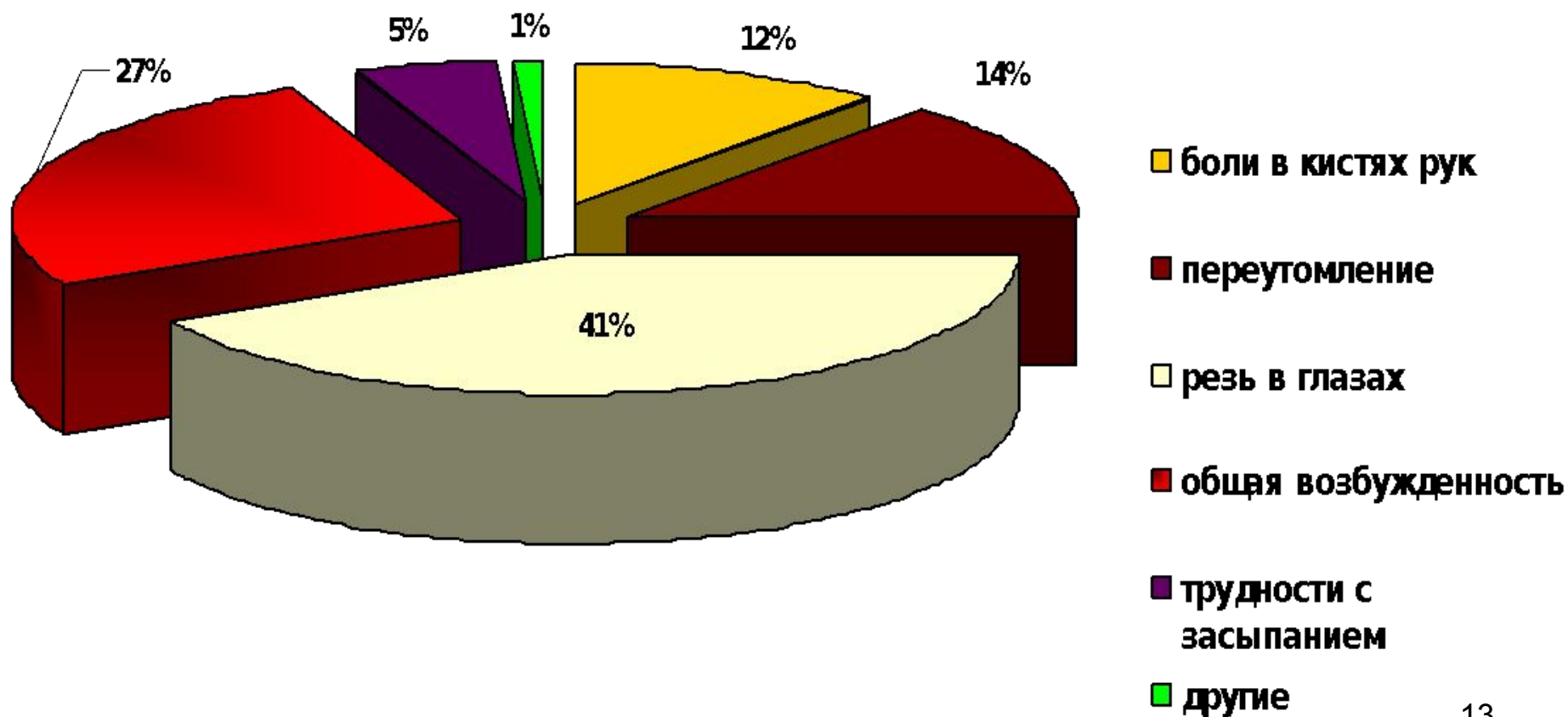
# Физиологические изменения в организме школьника (после 3 ч непрерывной игры на ПК)

## Самочувствие испытуемых до игры

## Самочувствие испытуемых после игры

| №п.п    | Давление    | Зрение      | Переключение на др. вид деятельности | Уровень работоспособности | №п.п    | Давление    | Зрение     | Переключение на др. вид деятельности | Уровень работоспособности |
|---------|-------------|-------------|--------------------------------------|---------------------------|---------|-------------|------------|--------------------------------------|---------------------------|
| 1       | 70          | 1           | 10                                   | 41                        | 1       | 78          | 0,8        | 8                                    | 41                        |
| 2       | 72          | 0,9         | 10                                   | 50                        | 2       | 90          | 0,5        | 8                                    | 50                        |
| 3       | 68          | 0,5         | 9                                    | 50                        | 3       | 90          | 0,5        | 7                                    | 41                        |
| 4       | 80          | 0,7         | 10                                   | 49                        | 4       | 80          | 0,5        | 7                                    | 46                        |
| 5       | 70          | 1           | 8                                    | 44                        | 5       | 80          | 0,8        | 8                                    | 35                        |
| 6       | 80          | 0,9         | 8                                    | 45                        | 6       | 97          | 0,8        | 7                                    | 32                        |
| 7       | 80          | 1           | 10                                   | 48                        | 7       | 120         | 0,8        | 9                                    | 37                        |
| 8       | 70          | 0,5         | 10                                   | 46                        | 8       | 110         | 0,3        | 9                                    | 45                        |
| 9       | 80          | 0,6         | 10                                   | 50                        | 9       | 100         | 0,5        | 7                                    | 46                        |
| 10      | 67          | 0,8         | 10                                   | 46                        | 10      | 98          | 0,5        | 7                                    | 42                        |
| среднее | <b>73,7</b> | <b>0,79</b> | <b>9,5</b>                           | <b>46,3</b>               | среднее | <b>94,3</b> | <b>0,6</b> | <b>7,7</b>                           | <b>42,1</b>               |

# Последствия компьютерных игр (ощущения респондентов на протяжении "игровой" недели)



# Негативное влияние компьютерных игр:

## Физиология:

«Компьютеризация» свободного времени подростков приводит к таким соматическим нарушениям, как - **снижение остроты зрения, быстрая утомляемость, искривление позвоночника** и т.д.

## Психика:

При большой увлеченности подростка компьютерными играми у него происходит **сужение круга интересов, стремление к созданию собственного мира, уход от реальности.**

# Положительные стороны влияния компьютерных игр:

- Игры представляют **отличную возможность проявить изобретательность, развить творческие способности.**
- Игры позволяют «**разрядиться**» **эмоционально**, решить какие-то свои психологические проблемы.
- Через компьютерную игру идет **адаптация к реальному миру** (через мир виртуальный).

## **Внимание! Сенсация!**

**Последние исследования ученых-врачей показали, что компьютерные игры помогают детям терпеть боль, которая может быть вызвана последствиями недавней операции или хроническим заболеванием.**

# Наши выводы:

1. Компьютерные технологии оказывают глубокое воздействие на психику и сознание человека.
2. Говорить о синдроме «игровая – зависимость» и «чрезмерной увлеченности компьютерными играми» однозначно нельзя. Не все пользователи «поглощаются» виртуальной реальностью и приобретают психическую зависимость от компьютерной игры.
3. Компьютерные игры влиять на личность ребенка как положительно, так и отрицательно. Степень влияния связана со степенью увлеченности и степенью использования компьютерных игр. Причем, негативное влияние находится в прямой пропорциональности от личности пользователя.
4. Зачастую игровая зависимость и уход в компьютерную игру – это следствие гипернакопляемости внутриличностных проблем человека. (Есть мнение, что в таких случаях компьютерная игра даже частично помогает человеку).
5. Воспитание компьютерной культуры, самовоспитание пользователей – вот противоядие игровой зависимости и чрезмерной увлеченности компьютерными играми.



# Наши предложения:

- Необходимо строгое соблюдение возрастных рейтингов для использования, продажи, проката компьютерных игр, чтобы дети младше 10-12 лет не имели доступа к играм, содержащим откровенные сцены насилия и т.п.
- Соблюдение санитарно-эпидемиологических норм при работе с ПК является крайне актуальным  
(для каждого возраста учащихся)
- Школьные педагоги должны максимально использовать на уроках и во внеурочной деятельности богатые возможности экранных искусств, Интернета, компьютерной анимации, интерактивной игры для развития творческих способностей детей, их критического мышления, эстетического восприятия и вкуса.
- Вполне реальной на наш взгляд, может стать организация в школах геймер-клубов. Считаем важным, чтобы организация эта происходила под наблюдением и патронажем профессиональных педагогов и психологов, занимающихся внеучебной работой и информатикой.

**Спасибо за внимание!**