

УДК 004.4

## КОМПЬЮТЕРНАЯ ЗАВИСИМОСТЬ – ОПАСНЫЕ ИГРЫ В РЕАЛЬНОСТЬ

**Ващук Ирина Ивановна**

преподаватель высшей категории

[irinavaschuk@yandex.ru](mailto:irinavaschuk@yandex.ru)

**Пугач Илья Сергеевич**

студент

**Данилова Екатерина Ярославовна**

студент

[ya.20022012@yandex.ru](mailto:ya.20022012@yandex.ru)

Центра-колледж прикладных квалификаций

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

**Аннотация.** В статье отображено понимание виртуального мира. Приведена типология жанров компьютерных игр, которые способны вызывать зависимость у подростков и их родителей. А так же приведены ключевые аспекты компьютерной зависимости в современном обществе.

**Ключевые слова:** компьютерные игры, зависимость, игромания, онлайн игра.

С каждым днём прогрессируют компьютерные технологии, а с ними и игры. Если же раньше в основном игры были пиксельными с двумерной графикой, то сейчас технологии дошли до того, что мы можем полностью погрузиться в виртуальный мир и прочувствовать его атмосферу. С постоянно растущим количеством компьютеров, появились сетевые игры, то есть игра с другими реальными людьми. И это стало основой популярного жанра MMO RPG, что в переводе на русский язык означает - массовая многопользовательская ролевая - онлайн игра.

Основной целью данного жанра является постоянное выполнение заданий с дифференцированной сложностью. Люди стали проводить в играх ещё больше времени, так как появилось глобальное соперничество. В данных играх как правило огромный открытый мир (персонаж может передвигаться в любом направлении), что поспособствовало большему погружению в виртуальный мир, то есть отвлекало людей от реальной жизни и они чувствовали себя более значимыми. Всё это привело к появлению новой зависимости под названием «Компьютерная игромания». Данный термин представляет собой разновидность игровой зависимости, которая набирает популярность. Компьютерные игры «удобнее», чем игра в казино или залах игровых автоматов т.к. присутствуют формальные ограничения по возрасту, не надо никуда ходить, а финансовых вложений требуется меньше. Компьютерная зависимость поначалу выглядит как хобби и не вызывает беспокойства у близких. Неадекватность поведения менее заметна, чем при алкоголизме и наркомании. Но в какой-то момент проявляется и она – наступают последствия, а именно:

- ухудшается здоровье;
- нарушается сон;
- сужается круг интересов;
- реальная жизнь вытесняется виртуальной;
- рушатся социальные связи – семейные, дружеские, рабочие;

- меняется психическое состояние: появляются раздражительность, нервозность, апатия;
- Вся жизнь начинает сводиться к объекту зависимости [4-7].

И, конечно, компьютерная игромания особенно опасна в детском и подростковом возрасте. Нарушается естественный ход физиологического и умственного развития, поэтому одни качества так и остаются нераскрытыми (происходит физическое недоразвитие, не осваиваются коммуникативные навыки), а другие развиваются искаженно (мышление, память, внимание формируются весьма специфическим образом – оптимальным для игры, но не для реальности). Однако не от всех игр может возникнуть зависимость. В таблице 1 представлена основная типология жанров компьютерных игр за 2020 год.

Таблица 1

Типология жанров компьютерных игр\*

Название жанра		Описание жанров	Пример игр
Иностранное название	Перевод на русский язык		
Action	Экшен	Игра сводится к поиску выхода с уровня, с устранением всех препятствующих противников и препятствий.	Max Payne, Farcry, Doom, Quake, Battlefield
Simulator	Симулятор	Имитируется физическое поведение и управление каким-либо сложным объектом технической системы.	Microsoft Flight Simulator, X-Plane, Need for Speed, Полный привод
Strategy	Стратегия	Игры требующие выработки стратегии, например для победы в военной операции.	Civilization, Galactic Civilizations, Heroes of Might and Magic
Sport	Спортивные	Имитация какой – либо спортивной игры.	FIFA, PES, NHL19, Tennis World Tour, Dirt rally, WRC
Adventure, Quest	Приключения или квесты	Игра-повествование в которой управляемый герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общение с другими персонажами и решение других логических задач.	Петька, Syberia, Legend of Zelda
Role Play Game, RPG	Ролевые игры	Присутствуют проработанный и обширный мир, сильная сюжетная линия, разветвленные диалоги с разными вариантами ответов,	Diablo, Fallout, Final Fantasy, Torment, Skies of Arcadia, X-COM

		множество разных персонажей со своими целями и характерами.	
Puzzle	Головоломки, логические	как правило, не требуют реакции от игрока, однако многие ведут счет времени, потраченного на решение.	Сапёр, Охота на лис, Portal, Sokodan
Board	Настольные	компьютерная реализация настольных игр.	Шахматы, шашки, карты

\*- составлено авторами на основе [2]

Есть множество игр направленных на развитие навыков у детей либо у взрослых. Например, любая бизнес-стратегия, в которой можно получить основные знания экономической конкуренции. В некоторых играх существует свой мир, в котором можно построить всё что угодно, что развивает творческую личность. Существуют игры, которые можно сравнить с просмотром сериалов, только в главной роли будет персонаж, за которого вы играете.

На данный момент почти в каждой игре, кроме документальных, есть дисклеймер, который говорит о том, что все персонажи являются вымышленными и всё это не по-настоящему. В гонках постоянно говорится о том, что в реальности нельзя нарушать правила дорожного движения и то, что подобную страсть к скорости можно осуществлять только в предназначенных для этого местах. Это говорит о том, что сами разработчики хотят, чтобы всё плохое оставалось в виртуальном мире и то, что нужно различать виртуальный и реальный мир. За 2020 год время проведенное людьми в игре, выросло в полтора раза, что говорит о сильном росте популярности игр. По статистическим данным за последние 48 часов в онлайн играх присутствовало 15 894 167 человек [1]. В этих данных присутствуют цифры говорящие о текущем количестве людей, играющих в данный момент времени, в какой игре, а также о максимальном количестве пользователей, которые играли одновременно. Из этих данных можно сделать вывод, что огромный процент людей проводят своё время именно в онлайн играх, соревнуясь друг с другом. Конечно, нельзя сказать, что все зависимы от онлайн игр, так как, кто-то зашёл просто расслабиться, играя с друзьями, а вот про остальных людей, которые

проводят в среднем более 100 часов в играх за две недели сказать ничего хорошего нельзя. В таблице 2 представлены положительные и отрицательные моменты влияния компьютерных игр.

Таблица 2

Плюсы и минусы компьютерных игр\*

<b>ЗА</b>	<b>ПРОТИВ</b>
Общение с незнакомыми людьми с любой точки мира	Игровая зависимость в определённых играх
Развитие логического мышления	Ухудшение здоровья при не соблюдении режима
Способствует изучению другого языка	Психическое расстройство
Развитие творческого потенциала	Финансовая зависимость
Работа в команде	-
<b>Итого: За-6, Против-5</b>	

\*- составлено авторами на основе [3]

Таким образом, можно отметить, что компьютерная зависимость – это опасные игры в реальность, но не каждый человек зависим от компьютерных игр. А также, что не от всех игр возникает зависимость. Основные игры, в которых проявляется зависимость это онлайн игры, потому что в офлайн играх есть логическое завершение, а в онлайн игру можно играть бесконечно. Поэтому порой не нужно заикливаться на одной и той же задаче, а совершенствовать себя и в других.

### Список литературы:

1. Активность сообщества. Фанатский и официальный контент для всех игр и программ в Steam [Электронный ресурс]: - Режим доступа: <https://steamcommunity.com> (дата обращения: 23.02.2021).
2. Игры, сериалы [Электронный ресурс]: - Режим доступа: <https://Dtf.ru> (дата обращения: 23.02.2021).
3. Компьютерная зависимость у детей и подростков [Электронный ресурс]: - Режим доступа: <http://16gdp.by/informatsiya> (дата обращения: 20.02.2021).

4. Корепанова, Е.В. Психолого-педагогическая помощь в сохранении психологического здоровья дошкольников / Е.В. Корепанова, В.С. Порошина // Наука и Образование. - 2019. - Т. 2. - № 2. - С. 176.

5. Мишина, М.С. Ребенок и цифровые технологии / М.С. Мишина, В.Н. Обносков // Наука и Образование. - 2020. - Т. 3. - № 2. - С. 245.

6. Обносков, В.Н. Социально-психологический анализ девиантного поведения / В.Н. Обносков // Наука и Образование. - 2019. - Т. 2. - № 2. - С. 28.

7. Свешникова, З.В. Психолого-педагогические условия профилактики агрессивного поведения младших школьников / З.В. Свешникова, Е.В. Корепанова // Наука и Образование. - 2019. - Т. 2. - № 4. - С. 47.

#### **UDC 004.4**

### **COMPUTER DEPENDENCE - DANGEROUS REALITY GAMES**

**Vashchuk Irina Ivanovna**

teacher

irinavaschuk@yandex.ru

**Pugach Ilya Sergeevich**

student

**Danilova Ekaterina Yaroslavovna**

student

ya.20022012@yandex.ru

Center College of Applied Qualifications

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

**Anotation.** The article reflects the understanding of the virtual world. The typology of genres of computer games that can cause addiction in adolescents and

their parents is presented. As well as the key aspects of computer addiction in modern society.

**Key words:** computer games, addiction, gambling addiction, online game.