



КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И ИХ ВЛИЯНИЕ НА ОРГАНИЗМ ЧЕЛОВЕКА

Компьютеризация человечества.

Человечество всегда стремилось облегчить себе жизнь. С целью усовершенствования труда, для более легкого выполнения задач люди изобретали все новые и новые приспособления и устройства.

Механизация труда не обошла и умственную работу. Человек создал компьютер, что положило начало компьютеризации общества, то есть процессу развития информационного общества.



Компьютеризация (Computerization) - процесс внедрения компьютеров, обеспечивающих автоматизацию информационных процессов и технологий в различных сферах человеческой деятельности. Цель компьютеризации состоит в улучшении качества жизни людей за счет увеличения производительности и облегчения условий их труда.

Производительность персональных компьютеров приблизительно за десять лет возросла в несколько тысяч раз, а их стоимость наоборот, снизилась, что позволило многим частным пользователям иметь у себя дома компьютеры.



На сегодняшний день компьютер это не только машина для выполнения каких-то задач, но и полнофункциональный центр развлечений. Ну, кто хотя бы раз не пробовал пострелять монстров или побродить по дому с приведениями, отгадывая загадки. Кто не выполнял миссий на Марсе или в джунглях Амазонки или где-нибудь еще? Мир компьютерных игр настолько широк, что практически каждый может подобрать подходящую для себя игру, чтобы скоротать пару часиков, пока совершенно нечем заняться.



Компьютерные игры

Компьютерная игра — компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра.

Современные компьютерные игры предлагают красиво нарисованный трехмерный мир, который, заигравшись, можно принять за настоящий по причине высокого качества изображения и звуковых эффектов. Компьютерных игр создано сейчас много.

Термин «игра» настолько обширен, что в него входят сразу несколько понятий, совершенно не похожих друг на друга. Игра может быть как забава, соревнование, обучение, творческое занятие, перевоплощение в чужую роль. В зависимости от того, какая основа положена в игру, изменяется и цель в этой игре.

Рассмотрим классификацию игр по цели

Игра на прохождение (выполнение целей, сюжет).

В сюжетной игре все игровые задачи взаимосвязаны между собой, следуют одна за другой, образуя линию сюжета. Данный тип игр конечен, после прохождения сюжета игра заканчивается (если в составе игры есть элементы игры-песочницы, то остаётся доступ только к этим элементам). Сюжетные игры не долговечны, сразу после прохождения сюжета к ним пропадает интерес. Такую игру можно сравнить с прочтением книги, просмотром фильма. (Пример: Half Life).



Обучающая игра (получение новых знаний).

Это общеразвивающие игры для детей или узкоспециализированные симуляторы для взрослых. В процессе игры в игровой форме подаётся информация для изучения.



Казуальная (повседневная) игра (наслаждение самим процессом).

На освоение игровой механики нужно минимум времени, всё просто и интуитивно понятно. Игра построена так, что её можно временно прервать в любой момент, а затем продолжить. Часто процесс игры разделен на небольшие уровни. (Пример: Angry Birds, Plants vs Zombies).



Игра-песочница (творческие возможности, выбор целей).
Игры без сюжета и целей. Основой игры-песочницы являются разнообразные игровые возможности, которые игрок может применять по своему усмотрению. Довольно часто песочницы, это не отдельные игры, а специальные режимы в сюжетных играх. (Пример: Grand Theft Auto, Minecraft, SimCity).



Игра-соревнование (дуэль, чемпионат) (соперничество).
Игра, в которой игроки соревнуются между собой за статус победителя. Во многих играх есть возможность соревноваться как с реальными игроками, так и с компьютерными противниками. Качественные игры-соревнования очень долговечны – в них могут играть спустя десятилетия после даты выхода игры, что не естественно для других видеоигр. (Пример: StarCraft, Counter Strike, Battlefield).

Хардкорная (очень сложная) игра (улучшение игровых навыков).

Игра, созданная специально для опытных игроков, для испытания их игровых навыков.

Отличительная особенность: игра разделена на небольшие уровни, в каждом уровне подсчитывается затраченное время или количество заработанных очков.

Игроки раз за разом проходят одни и те же отрезки игры, чтобы получить наилучший результат - рекорд. В таких играх на первом месте стоит игровой процесс и замысловатый дизайн уровней.

(Примеры: Super Meat Boy, Battleblock Theatre).



Игр много, есть полезные и вредные, например, «Manhunt», запрещенная во многих европейских странах, где главный герой – маньяк, который должен любыми способами убивать всех людей, встречающихся ему по пути. Или «Quake» и «Doom», где элементами «интерьера» является сатанинская символика и изображения бесов или игра, где игрок выполняет роль русского командира, который, командуя артиллерийским расчетом, должен остановить продвижение фашистских танков и защитить Родину? А еще есть игры-«стратегии», где не нужно вообще ни в кого стрелять, но развивать или город, или государство, или колонию поселенцев, прокладывать дороги, строить зернохранилища, библиотеки, определять доходы и расходы госбюджета, устанавливать дипломатические отношения с соседями и т.п.



Конечно, у компьютерных игр есть ряд объективных недостатков. Во-первых, они не коллективные, и с компьютером дети, как правило, общаются один на один, что не способствует развитию навыков общения. Во-вторых, ребенок, вместо того чтобы физически развиваться, портит себе глаза за монитором.



Кимберли Томпсон и Кевин Ханингер из Гарварда установили: популярные видеоигры категории E, рекомендованные для детей старше шести лет, воспитывают в чадах склонность к насилию и жестокости. Там нужно бить, стрелять и убивать, и за это полагается вознаграждение. В играх типа «action» на насилие уходит 91 процент времени, причем в 27 процентах игр насилие приводит к смерти.

Игромания

Игромания опаснее, чем карпальный туннельный синдром, интернет-зависимость или информационная перенасыщенность.

Во-первых, существует мощная игровая индустрия, которая способствует развитию негативных явлений, связанных с компьютерными играми.

Во-вторых, компьютерные игры у многих ассоциируются с азартными, которые – настоящая опасность, прежде всего для кошелька.

Игровая зависимость

Сегодня миллионы людей добровольно заточают себя в матрицы компьютерных игр, приковав себя к клавиатурам **зависимостью от виртуальной реальности**. Увлеченные захватывающими фэнтезийными сражениями, жертвы зависимости живут в игре, оставляя в нашем мире лишь сгорбленное, ожиревшее тело. Иногда его системы жизнеобеспечения отказывают во время очередного сеанса компьютерных развлечений, и человек умирает.



Переживания, связанные с виртуальными героями, переживаются, как свои собственные, а в кровь выбрасывается адреналин - сам по себе наркотик, заставляющий работать участки мозга, ответственные за удовольствие. В обычных ситуациях (взять хотя бы спорт) этот гормон "подстегивает" организм, заставляя нас делать все "быстрее, выше, сильнее", а сам разрушается при движении. Но в крови сидящего тела он застаивается, разрушая нервную систему. Как результат - неврастения и непоправимые изменения в работе мозга.



Сознание начинает существовать уже "по ту сторону экрана". Чем увлеченней играет геймер, тем меньше он реагирует на внешние раздражители. Необходимость есть и спать подменяются нуждой убийства виртуальных монстров, а разум человека перестает слышать естественные сигналы организма. В результате - дисфункция сердечно-сосудистой системы, истощение организма.



Положительное влияние компьютера на человека

Компьютерные игры развивают:

- быстроту реакции
- мелкую моторику рук
- визуальное восприятие объектов
- память и внимание
- логическое мышление
- зрительно-моторную координацию

А также компьютерные игры учат:

- классифицировать и обобщать
- аналитически мыслить в нестандартной ситуации
- добиваться своей цели
- совершенствовать интеллектуальные навыки

Человек, который с детства свободно ориентируется в компьютере, чувствует себя более уверенно, потому что ему открыт доступ в мир современных технологий.



Негативное влияние компьютера на организм человека

Компьютеры влияют на разные системы органов организма человека. Особенно опасно влияние электромагнитных излучений, ухудшение зрения, нарушение психики (особенно у подростков), заболевания мышц и суставов.

Основные вредные факторы, действующие на человека за компьютером:

- сидячее положение в течение длительного времени
- воздействие электромагнитного излучения монитора
- утомление глаз, нагрузка на зрение
- перегрузка суставов кистей
- стресс при потере информации



Выводы

Компьютер хоть и облегчает человеку жизнь, но в то же время может вызвать серьезную зависимость. Погружаясь в виртуальный мир, человек как бы отгораживается от реальности, перестает интересоваться окружающим. И особенно уязвимы в этом плане дети и подростки, которые еще не сформировались как личности и легко поддаются пагубному влиянию. В отношении некоторых игр у подростков формируется зависимость, подобная наркотической. Многие компьютерные игры вызывают агрессивный настрой, но есть и такие, которые развивают положительные качества.

Развитие новых технологий обучения в школе требует хорошее знание персонального компьютера. Изучить самостоятельно работу во многих программах довольно – таки сложно. Надо иметь достаточно сильную мотивацию, чтобы в одиночку постичь «неизведанное». Но все – таки лучше сделать компьютер не средством развлечения, а инструментом для обучения, в этом ц



Компьютеры будут видоизменяться, становиться более безопасными и удобными. Но пока компьютер приносит значительный вред нашему организму надо принять все меры для того, чтобы не потерять свое здоровье, так как нет ничего дороже, чем здоровье.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

- <http://allrefs.net/c3/1w1tz/p7/>
- <https://ru.wikipedia.org/wiki/>
- http://gamesisart.ru/game_class_all.html#Game_Class_3
- <http://psihomed.com/igromaniya/>
- Стукова, О. В компьютерной колыбели? В компьютерных сетях! / О. В. Стукова // Аномалия

ЛЮДОГРАФИЯ

- Half Life 2
- Angry Birds
- Plants vs Zombies
- Grand Thief Auto 5
- Counter Strike
- Playerunknown's Battlegrounds
- Super Meat Boy
- Battleblock Theatre
- Manhunt
- Quake 4