

краевое государственное бюджетное
профессиональное образовательное учреждение
«Сельскохозяйственный технологический колледж»

УЧЕБНЫЙ ПРОЕКТ

на тему

«Компьютерные игры в жизни человека»

по предмету

«Информатика»

Проект подготовили:

студенты гр. № 03-21-М, № 04-20-ПК:

Ахременко Денис

Васильев Владимир

Дубровин Данил

Левченко Никита

Чернецкий Дмитрий

Швец Анастасия

Руководитель проекта:

Овчаренко Т.А.

пгт. Кировский

2024 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Паспорт проекта.....	
2. Пояснительная записка.....	
3. Теоретическая часть.....	
3.1.История происхождения компьютерных игр.....	
3.2.Виды компьютерных игр.....	
3.3.Влияние компьютерных игр на жизнь человека.....	
4. Практическая часть.....	
4.1.Анкетирование.....	
5. Заключение.....	
6. Литература.....	
7. Приложение 1Словарь терминов	
8. Приложение 2 Анкета	
9. Приложение 3Тесты	
10.Приложение 4Рекомендации	

1.ПАСПОРТ ПРОЕКТА

Название проекта	Компьютерные игры в жизни человека
Автор проекта	Ахременко Денис Васильев Владимир Дубровин Данил Левченко Никита Чернецкий Дмитрий Швец Анастасия
Проблема проекта (Актуальность проекта)	Влияние компьютерных игр на жизнь человека
Цель проекта	Исследовать влияние компьютерных игр на жизнь человека
Задачи проекта	1. Провести теоретический анализ научной литературы по данной теме. 2. Изучить влияние компьютера человека, возникновение компьютерной зависимости. 3. Провести социальный опрос среди студентов колледжа. 4. Разработать рекомендации для родителей, памятки для обучающихся по профилактике компьютерной зависимости.
Целевая группа	Подростки, молодёжь Кировского района
Продукт (тип проекта)	Рекомендации для родителей, памятки для обучающихся по профилактике компьютерной зависимости.
Сроки реализации проекта	05.03.2024 – 05.04.2024
Презентация проектного продукта	Имеется

2. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность проекта.

Невозможно представить современную жизнь без компьютера. Он служит для множества целей — начиная с воспитания и обучения детей и заканчивая контролем над важнейшими военными объектами.

В настоящее время компьютеры сравнительно недорогие и доступные многим. С появлением компьютера дома начинается освоение все новых, и новых компьютерных игр членами семьи, где самыми активными участниками являются дети.

Главный вопрос на сегодняшний день встает о том, каково влияние компьютерных игр на жизнь человека. Рынок компьютерных игр развивается очень быстрыми темпами, радуя новинками. Для молодежи считается модным увлечением играть и делиться своими достижениями в игре со сверстниками.

Но является ли безопасным этот "умный ящик" для жизни человека? Мнения специалистов по этому вопросу разделились. Многие психологи и врачи начали бить тревогу, предупреждая родителей о пагубном воздействии на организм излучения компьютера, отрицательного влияния игр на психику ребенка.

Все чаще и чаще можно услышать от врачей о синдроме "игровая зависимость". Многие клиники ввели дополнительные услуги по оказании психологической помощи (особенно детям и подросткам). Именно они сильно поддаются влиянию окружающих, имеют ранимую психику, восприимчивы ко всему. Для таких детей компьютерная игра становится лучшим другом, создавая иллюзию могущества и успеха в виртуальном мире. Психологи составили тип детей, которые чаще всего подвержены воздействию игр.

Мы учимся в колледже и наблюдаем, что многие наши сверстники да и вообще дети увлекаются компьютерными играми, из них примерно 90% детей играют в игры «активного действия» - танки, стрелялки. И нас заинтересовала эта проблема: Как воздействуют компьютерные игры активного характера на жизнь молодого поколения?

У ребят, чрезмерно увлекающихся видео играми, быстро возникает устойчивая привычка и зависимость от них. И поэтому данная тема, как мы посчитали, является актуальной для настоящего времени. С учетом актуальности проблемы исследования, нами была выбрана тема «Компьютерные игры в жизни человека».

Цель исследования:

Исследовать влияние компьютерных игр на жизнь человека.

Задачи:

1. Провести теоретический анализ научной литературы по данной теме.
2. Изучить влияние компьютера человека, возникновение компьютерной зависимости.
3. Провести социальный опрос среди студентов колледжа.
4. Разработать рекомендации для родителей, памятки для обучающихся по профилактике компьютерной зависимости.

Методы исследования:

Анализ, анкетный опрос.

Практическая значимость:

Использование материала на классных часах, и в повседневной жизни.

3. ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

3.1. История происхождения компьютерных игр

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

Первая компьютерная игра, так называемая видеоигра, возникла в 1962 г. в Массачусетском технологическом институте (США). Видеоигра Стива Рассела «Космическая война» позволяла игроку, специалисту в данной области, с помощью нескольких клавиш управлять движением ракеты по экрану, изменять направление полета, скорость, открывать огонь по противнику. Но понадобилось еще почти 20 лет, прежде чем видеоигры нашли широкое распространение и признание.

Ранняя история (1940-1970)

1. **Аркадный автомат** - стойка с аппаратурой для запуска игр, обычно аркадного жанра, устанавливаемые в общественных местах, игровых залах и т. д. (Рис. 1).

Появлению коммерческих компьютерных игр предшествовала уже сложившаяся индустрия развлекательных аркадных автоматов наподобие пинбола — механических игр, для запуска которых требовалось бросить монетку в щель приемника.



Рис. 1

Многие известные компьютерные игры впервые появились на игровых автоматах и лишь спустя некоторое время были портированы на приставки и

домашние компьютеры. Такие автоматы выпускались с XIX века, используя всё более сложные механизмы, а с 1930-х годов и электричество.

2. Параллельно развивались и музыкальные автоматы- «джукбоксы».

Музыкальный автомат — электромеханический аппарат для автоматического воспроизведения музыкальных граммофонных пластинок (Рис. 2). Классический механизм состоит из проигрывателя, усилителя, громкоговорителя и устройства для автоматического выбора грампластинки. Приводится в действие монетой или жетоном.



Рис. 2

3. Примечательным и необычайно сложным для своего времени аркадным автоматом стал **Nimatron** (Рис. 3).

Nimatron — компьютерная игровая электронно-релейная машина для игры *вним*.

Ним - игра, в которой два игрока по очереди берут предметы, разложенные на несколько кучек.

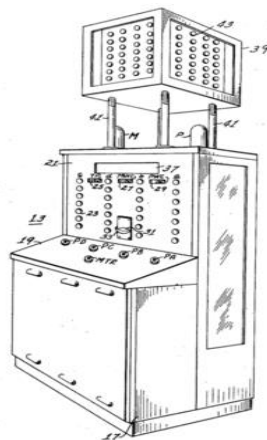


Рис. 3

Данное устройство разработано американским физиком Эдвардом Кондоном (Рис. 4) зимой 1939/1940 года и впервые продемонстрировано на Всемирной выставке в Нью-Йорке в 1940 году.



Рис. 4

Процесс игры:

В предлагаемой игре участвует два игрока, роль одного из которых берёт на себя компьютер. Интерфейс текущего состояния партии представляет собой четыре столбца по семь ламп, каждая из которых либо горит, либо погашена. Игрок может погасить несколько ламп в одном из столбцов, и после этого наступает ход компьютера, который может делать то же самое. Выигрывает тот, кто погасит последнюю лампу. Если машина проигрывала, то она выдавала игроку жетон, на котором было напечатано NimChamp (с англ. — «Чемпион Нима»).

Одной из особенностей игры является то, что машина делает паузу перед тем, как сделать очередной ход. Это было сделано после того, как на выставке было обнаружено, что сам факт того, что машина моментально делает ответный ход, ужасает людей. По оценке Кондона, ответный ход компьютера рассчитывался за менее чем одну сотую секунды. Для того, чтобы это не обескураживало игроков, которые обдумывали свой ход, разработчики добавили в схемы замедляющие цепи, и, соответственно, машина на пару секунд делала вид, что ей нужно подумать. По заключению Кондона, это было первое в истории намеренное замедление работы компьютера

4. В 1947 году было запатентовано «**Развлекательное устройство на основе электронно-лучевой трубки**» **Томаса Голдсмита – младшего** (Рис. 5) и **ЭстлРэй Манна** – оно считается первым специально предназначенным для игры устройством, выведившим изображение на экран, то есть «**видеоигрой**» (Рис. 6).

Ракетный симулятор — развлекательный аппарат на базе электронно-лучевой трубки, имитирующий управление полётом ракеты (Рис. 7). Томас Т. Голдсмит-мл. и ЭстлРэй Манн разработали устройство в 1947 году.

Ракетный симулятор, считающийся самой ранней из известных интерактивных электронных игр, явился предвестником компьютерных игр. Однако сам аппарат не имел цифрового процессора для обработки информации, а использовал аналоговые цепи для управления электронно-лучевой трубкой и формирования изображения на экране. По виду он напоминал радар времён Второй мировой войны, а для прицеливания использовались экранные наложения.



Рис. 5



Рис. 6

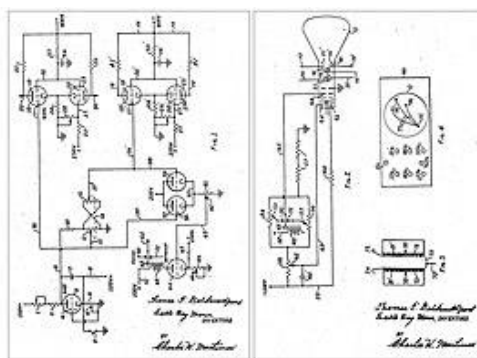


Рис. 7

Описание:

Устройство состоит из осциллографической электронно-лучевой трубки (далее ЭЛТ), управляемой электронной схемой на восьми электронных лампах, и ручек для управления[2]. Оно собрано только из аналоговых электронных компонентов, в него не входит ни цифровой компьютер, ни запоминающее устройство, у него нет исполняемой программы[3][5]. На экран ЭЛТ помещаются прозрачные наклейки с нанесёнными изображениями целей, например самолётов. Электронная схема управляет движением электронного луча таким образом, что он формирует на экране световое пятно, движущееся по параболической траектории, изображая таким образом полёт снаряда. По истечении определённого времени луч расфокусируется, в результате чего пятно расширяется и размывается, что изображает подрыв снаряда дистанционным взрывателем.

Игровой процесс:

Согласно описанию патента, игрок располагается у передней панели корпуса аппарата, на которую выведены экран ЭЛТ и управляющие рукоятки и переключатели. На экран накладываются различные цели. Игрок поворачивает ручки управления для настройки полёта снаряда, а затем замыкает переключатель, приводящий его в действие. Игрок должен за оговоренное время добиться настройки движения «снаряда» таким образом, чтобы его траектория пересекла контур цели и именно в этот момент произошла расфокусировка луча, имитирующая взрыв. Игроку специально рекомендовалось делать траекторию движения луча далёкой от прямой линии, чтобы «повысить требования к навыкам и внимательности». Историк-любитель Мэтт Блитц (англ. MattBlitz) особо отмечает, что уже в 1947 году разработчики электронной игры придавали важное значение повышению её зрелищности с помощью спецэффектов. В патенте отмечается.

5. Игра Spacewar!

К 1960-м годам развитие вычислительной техники — от вакуумных ламп к транзисторам, а от транзисторов к интегральным схемам — сделало компьютеры намного более мощными и доступными, чем прежде.

В 1961 году группа студентов из клуба TechModelRailroadClub(TMRC, клуб железнодорожных моделистов) при Массачусетском технологическом институте использовала новейший на тот момент компьютер DEC PDP-1 для создания одной из первых компьютерных игр – космического симулятора Spacewar! (Рис. 8).

Создатели игры охотно передавали код игры другим пользователям компьютеров PDP-1 в других университетах и лабораториях; сама компания DEC использовала игру для демонстрации возможностей компьютера потенциальным покупателям. PDP-1 был весьма дорогостоящим компьютером — 120 тысяч долларов США — и количество проданных компьютеров было ограничено несколькими десятками.

Оригинальная Spacewar появилась в 1962 году и считается одной из первых видеоигр в истории.



Рис. 8

Компьютерные игры для мейнфреймов

Мейнфрэйм — большой универсальный высокопроизводительный, отказоустойчивый сервер со значительными ресурсами ввода-вывода, большим объёмом оперативной и внешней памяти, предназначенный для использования в критически важных системах с интенсивной пакетной и оперативной транзакционной обработкой (Рис.9).

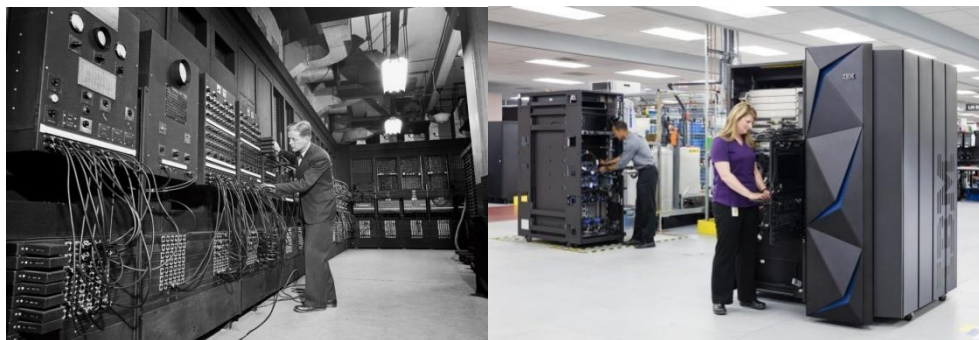


Рис. 9

1971-1980 гг.

В течение 1960-1970-х годов в университетской и научной среде США продолжали создаваться различные игры — как учебные программы, как упражнения в программировании и просто для развлечения студентов. Их количество и сложность росли по мере того, как компьютеры (мейнфреймы) становились всё более доступными, с развитием языков программирования и появлением первых компьютерных сетей (ARPAnet), позволявших пользователям взаимодействовать друг с другом и делиться программами. Система электронного обучения PLATO, особенно с запущенного в 1972 году поколения PLATO IV, стала особенно удобной для подобных проектов — на ней появились собственные версии Spacewar! и шахмат, многопользовательские стратегические 4X-игры наподобие Empire и StarTrek (1972); адаптации настольных ролевых игр типа Dungeons&Dragons — dnd (1974) и pedit5 (1975). OregonTrail (1971), написанная для мейнфрейма HP 2100, предвосхитила симуляторы выживания; MazeWar (1973) и Spasim (1974) стали первыми трёхмерными компьютерными играми. Текстовая игра ColossalCaveAdventure (1975) для мейнфрейма PDP-10, совмещавшая в себе симулятор спелеолога и элементы фэнтези в духе Dungeons&Dragons, открыла дорогу для квестов и interactivefiction. Если первые компьютерные ролевые игры, как dnd и pedit5, были относительно примитивными, их наследники становились всё сложнее — игры наподобие Moria (1975), Oubliette (1977) и Avatar (1979) использовали уже вид от первого лица, сложные многоуровневые подземелья и множество параметров для настройки персонажей.

Игровые приставки

«Коричневая коробка» — разработанный Ральфом Бером прототип игровой приставки к телевизору — и его коммерческая версия, приставка MagnavoxOdyssey.

В 1966 году американский инженер Ральф Бер, работавший в компании SandersAssociates[en] — подрядчике Министерства обороны США — по собственной инициативе начал работу над проектом телевизионного устройства для игр, которое он называл Channel LP (с англ. — «let'splay», «давай поиграем»). Хотя первые попытки SandersAssociates найти партнёра среди крупных производителей телевизоров, остались неудачными, в 1971 году Бер и его сотрудники сумели заключить контракт с компаний Magnavox; прототип устройства, в то время известный как BrownBox, был превращён в коммерческий продукт — первую домашнюю игровую приставку MagnavoxOdyssey.

MagnavoxOdyssey была впервые представлена публике 24 мая **1972 года** и выпущена на американский рынок в августе 1972 года (Рис. 10); приставка содержала в себе 13 игр, в том числе симуляторы футбола и тенниса, и продавалась вместе с различными аксессуарами для них, в том числе бумажными деньгами и наклейками на экран. Несмотря на высокую стоимость, она завоевала огромную популярность — к 1975 году было продано больше 350 тысяч устройств.



Рис. 10

1975 год. Atari выходит на рынок игровых приставок с моделью Pong (Рис. 11). Atari — американская компания по производству и изданию компьютерных игр.



Рис. 11

1976 год. Exidy выпускает аркадный автомат Death Race. Это первая игра получившая широкое осуждение общественности за высокий уровень насилия в игре, вызвавший массовые протесты и широкое освещение в СМИ, что в результате привело к быстрому завершению продаж данного автомата. Exidy — компания разработчик компьютерных игр основанная Х.Р. «Питом» Кауфманом и Сэмюэлем Хоуз в 1973 году [1][2]. Название «Exidy» было синонимом слов «Превосходство в динамике».

1977 год. В январе Radio Corporation of America выпускает свою игровую приставку основанную на микропроцессоре (собственной разработки RCA 1802) RCA Studio II (Рис. 12). Это вторая приставка второго поколения. Приставка RCA Studio II является коммерчески безуспешной — отчасти из-за слабых технических характеристик, отчасти из-за отсутствия на тот момент общего понимания вида компьютерных игр, а следовательно и отсутствия качественных игр, которые смогли бы оказаться хотя бы не скучнее игр Pong.



Рис. 12

1978 год.

Начавшаяся в 1976 году эра второго поколения игровых приставок продолжилась с новой силой в 1978 году. Состав производителей систем последнего поколения пополняется новыми участниками. В июле Magnavox

уже как подразделение Philips выпускает свою игровую приставку второго поколения Magnavox Odyssey² (Рис. 13) (в некоторых странах приставка выходит под именами Philips Odyssey² и PhilipsVideopac G7000). В отличие от других игровых приставок Magnavox Odyssey² стала попыткой выхода сразу на два рынка — полноценная клавиатура на корпусе позволяет использовать устройство не только как игровую приставку, но и как домашний компьютер.



Рис. 13

1980 год. 28 апреля Nintendo выпускает первое устройство серии Nintendo Game & Watch. Game & Watch — серия портативных карманных игровых устройств на основе специального сегментного ЖК-дисплея (Рис. 14). Одно устройство позволяло играть только в одну игру. Устройства были очень популярными и выпускались с 1980 по 1991 год. За это время было продано более 43 миллионов устройств. Популярность этих игровых устройств привела к появлению других версий устройств от прочих производителей, а также клонов устройств во всём мире (в том числе с 1984 года и в СССР под маркой «Электроника»). Кроме того, Nintendo Game & Watch можно назвать первой успешной портативной игровой приставкой.



Рис. 14

1981-1990 гг.

1981 год. 9 июля компания Nintendo выпустила аркадный автомат Donkey Kong. В этой игре впервые появились популярные персонажи видеоигр Донки Конг и Марио.

Atari выпускает новый космический шутер Tempest. Игра задумывалась как 3D версия классических SpaceInvaders, но технологически в то время эту идею реализовать не удалось. Tempest — аркадная видеоигра в жанре туннельного шутера (Рис. 15). Shoot 'em up[a] — поджанр шутеров. В этих играх игровой персонаж продвигается вперёд автоматически и часто представляет собой летающее транспортное средство типа воздушного судна или космического аппарата, которое расстреливает множество врагов, одновременно уворачиваясь от препятствий (Рис. 16).

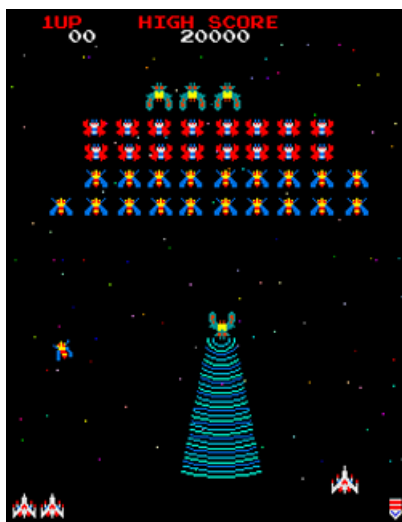


Рис. 15

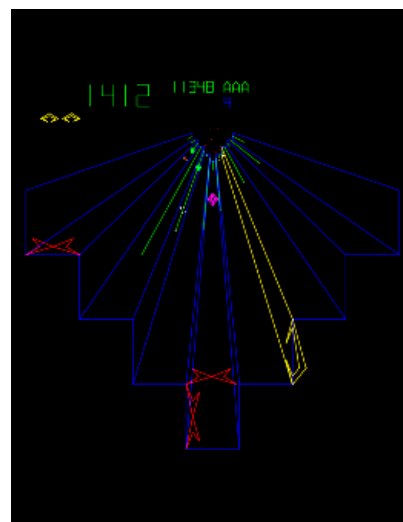


Рис. 16

1982 год. Необычная консоль была разработана General Consumer Electric и выпущена в 1982 году под маркой Vectrex (Рис. 17). Главным отличием Vectrex был встроенный в консоль экран. В отличие от большинства других игровых систем игровая консоль не подключалась к телевизору и действительно является уникальной домашней игровой системой.



Рис. 17

1983 год. 1983 год стал началом мирового кризиса рынка домашних консолей, широко известный как Кризис индустрии компьютерных игр 1983 года. Кризис продолжался до 1985 года, в результате чего многие компании были вынуждены покинуть рынок. Выбирающие себе игровую платформу игроки находятся в замешательстве. На рынке присутствует большое число разнообразных и несовместимых друг с другом игровых платформ, со своим уникальным в каждом случае набором игр.

Некоторые компании пытались быстро подстроиться под резко изменившиеся условия. Так, например, Coleco разработала очередной модуль расширения для ColecoVision, превращающий игровую консоль в компьютер. На основе этих разработок компания создала в 1983 году полноценный компьютер ColecoAdam (Рис. 18).



Рис. 18

1984 год. Популярность домашних игровых приставок минимальная. Золотой век аркадных видеоигр близится к завершению. Зато рынок домашних компьютеров продолжает расти, в первую очередь благодаря непрерывному снижению цен на популярные модели.

Первой в гонке компьютеров нового поколения побеждает компания SinclairResearch. 12 января она выпускает первый домашний компьютер на 32-разрядной архитектуре Sinclair QL (Рис. 19). Спустя всего несколько дней после выхода Sinclair QL, 24 января, Apple начинает продажи первой модели линейки персональных компьютеров AppleMacintosh (Рис. 20). Commodore SX-64 (также известен как Executive 64, или VIP-64 в Европе) — портативный (переносной) компьютер, созданный компанией Commodore на основе её популярного домашнего компьютера Commodore 64 (Рис. 21). Компьютер был анонсирован в январе 1983 года и выпущен в следующем году. Стоимость компьютера на момент выпуска составляла 995 долларов США. SX-64 получил известность как первый портативный компьютер с цветной графикой.



Рис. 19



Рис. 20



Рис. 21

1985 год. 15 декабря 1985 года была создана первая коммерческая онлайн-игра в жанре MUD - IslandofKesmai, к которой могло подключиться одновременно до 100 игроков.

1990 год. 14 декабря студия idSoftware выпускает CommanderKeen: MaroonedonMars, первую часть эпической серии игр, распространявшихся по принципу shareware. Shareware - условно-бесплатное программное обеспечение

(англ. Shareware, от англ. share — делиться) — программное обеспечение с безвозмездным (или возмездным при определённых условиях) использованием.

1991-2000 гг.

1990-е годы были ознаменованы заметными инновациями в компьютерных играх. Основными достижениями называют переход от растровой графики к полностью полигональному 3D, снижение популярности аркадных игр и появление нескольких новых жанров - шутер от первого лица, стратегия в реальном времени и ММО (компьютерная игра, в которой жанр ролевых игр совмещается с жанром массовых онлайн-игр).

1991 год. В мае 1991 года техасская студия IdSoftware выпустила на ПК игру под названием Hovertank (Рис. 22) 3D, которая стала прорывом в 3D графике и фактически создала жанр шутера от первого лица.

Игровой процесс: Игрок должен управлять танком на воздушной подушке, ища людей, которых игрок должен спасти. На уровнях также много врагов, которые охотятся за людьми и за самим игроком. Игрок может следить за людьми и за врагами с помощью радара в углу экрана. На экране также есть таймер, показывающей сколько осталось времени до падения ядерной бомбы. Когда все живые люди собраны, на уровне появляется жёлтый телепорт, который игрок должен найти, чтобы выиграть. Игрок получает плату, в зависимости от количества спасённых людей и от того, как быстро операция была завершена. В конце уровня танк ремонтируется от полученных повреждений.



Рис. 22

1994 год. В 1994 году Electronic Arts выпустили Need for Speed (Рис. 23), которая позже породила самую успешную серию гоночных игр в мире и одну из десяти самых успешных серий видеоигр в целом.

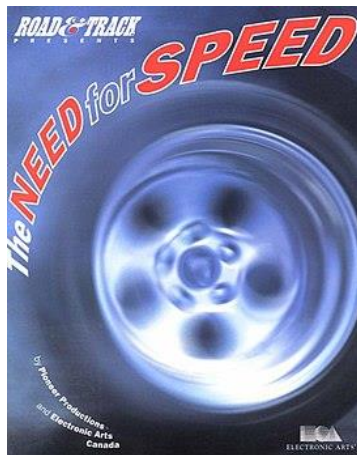


Рис. 23

Одновременно происходит развитие RPG игр (жанр компьютерных игр, в котором игрок управляет одним или несколькими персонажами, каждый из которых описан набором численных характеристик, списком способностей и умений; примерами таких характеристик могут быть очки здоровья (англ. hitpoints, HP), показатели силы, ловкости, интеллекта, защиты, уклонения, уровень развития того или иного навыка и т. п.), появляется упор на сюжетную составляющую.

2001 – 2024 гг.

За данный период было разработано не мало компьютерных игр.

Известные игры этого периода:

“S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl” (“Сталкер”) - долгожданный многолетний проект GSC Game World, отправляющий нас в заброшенные, выжженные радиацией земли Чернобыля -- жуткое, безмолвное кладбище из полуразрушенных зданий и отравленной природы. Исследуя обширную территорию в поисках артефактов, игрок должен выжить среди мутантов-зомби, ядовитых облаков и смертельных аномальных зон, добывая себе, как и в реальном мире, деньги, пропитание и оружие

2010 - “Mafia II” - видео игра в жанре шутер от третьего лица (автосимулятор), разрабатываемая компанией 2K Czech. События Mafia 2

развернутся в период 40-50ых годов XX века, в вымышленном городе EmpireBay, где заправляют три мафиозные “семьи”.

2011- Minecraft - это инди-игра в жанре песочницы с элементами выживания и открытым миром. Геймплей в игре прост - игроки добывают ресурсы, чтобы строить дома, замки и целые города. Ограничений в Minecraft фактически нет, кроме высоты уровня - в остальном игроки вольны творить все, что пожелают.

Таким образом, компьютерные игры выполняют функцию социализации молодежи в постиндустриальном обществе. Развитие и совершенствование игр тесно связано с развитием компьютерного обеспечения и технологий.

3.2. Виды компьютерных игр

Аркады имеют несложный игровой процесс, не меняющийся в течение игры. В большинстве аркадных игр для достижения результатов игроку нужно проявлять хорошую реакцию. Обычно в играх аркадах развита система бонусов: начисление очков, временное улучшение характеристик персонажа.

Головоломки — вид компьютерных игр, для прохождения которых от игрока требуется решать задачи, требующие логики, воображения и интуиции.

Гонки — один из наиболее популярных видов игр, в которых игроку, движущемуся на транспортном средстве, нужно первым прийти к финишу. Наиболее популярным видом игр гонок являются гонки на автомобилях, однако существует множество гонок на других средствах передвижения.

Квесты (от англ. quest — поиски приключений), или игры-приключения — обычно игры, в которых герой продвигается по сюжету, выполняет различные задания и взаимодействует с игровым миром посредством использования предметов, общения с другими персонажами и решения головоломок. Название жанру дала серия компьютерных игр .

ММОРПГ (от англ. MMORPG — Massively multiplayer online role-playing game), или массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры — вид ролевых компьютерных игр, в которых реальные игроки взаимодействуют друг с другом в виртуальном мире. Как и в большинстве обычных ролевых игр в

ММОРПГ игрок управляет персонажем, улучшая его характеристики и взаимодействуя с другими игроками. Главные отличия от РПГ (см. ниже) состоят в неограниченном числе участников и непрерывности игрового процесса, который протекает круглосуточно, в то время как игроки посещают виртуальный игровой мир по мере возможности. Кстати, как правило, играть можно в такие игры онлайн бесплатно, если конечно вы не начнете прокачивать своего персонажа за реальные деньги.

РПГ (от англ. RPG — Role-Playing Games), или компьютерные ролевые игры — игры, основанные на элементах игрового процесса традиционных настольных ролевых игр. Характерным для РПГ-игр является наличие достаточно большого количества характеристик главного героя, которые определяют его силу и способности. Эти параметры можно совершенствовать, убивая врагов и выполняя различные миссии.

Симуляторы — вид компьютерных игр, имитирующих управление каким-либо процессом, аппаратом или средством передвижения. Для симулятора очень важна реалистичность и полнота моделируемого объекта. Цель хорошего симулятора максимально приблизить условия управления объектом к реальным. Наиболее популярными являются авиасимуляторы, в которых моделируется управление реальным самолетом. Хорошие компьютерные симуляторы могут служить в качестве тренажеров.

Стратегии (стратегические компьютерные игры) — требуют от игрока планирования и выработки определенной тактики и стратегии для достижения необходимой цели, например, победы в военной операции или захвата вражеского государства. Игрок управляет не единственным персонажем, а армиями, городами, государствами или даже цивилизациями. Различают пошаговые стратегические игры, где игроки ходят поочередно, и игры стратегии в реальном времени, в которых все игроки выполняют свои действия одновременно, и течение времени не останавливается. Как особый поджанр выделяются экономические стратегии, в которых отображаются экономические, рыночные процессы. Игрок обычно руководит

предприятием, городом или государством, и зачастую его целью является прибыль.

Шутеры (от англ. shoot — стрелять), или «стрелялки» — вид игр, в котором игроку, в большинстве случаев действуя в одиночку, нужно уничтожать противников при помощи различного оружия. В зависимости от конкретной игры игрок может использовать как современные виды оружия, их футуристические аналоги, а также совершенно уникальные виды оружия.

Экшены (от англ. action — действие) — один из самых популярных видов компьютерных игр, в которых успех игрока в большой степени зависит от быстроты его реакции и способности оперативно принимать верные решения. Действие в большинстве игр экшенов развивается очень динамично и требует напряжения внимания и быстрой реакции на происходящие события. Оружие или способности героя к рукопашному бою чаще всего используются, как главные инструменты продвижения в игре.

3.3. Влияние компьютера на здоровье человека

Одна из спорных тем, горячо обсуждаемых современными врачами. До сих пор не доказано его прямое вредное воздействие на человеческий организм. Существуют лишь определенные факторы, располагающие к возникновению проблем со здоровьем у людей, являющихся активными пользователями компьютеров.

Компьютерные игры в большей мере оказывают негативное влияние не только на психику, как мы видим, но и на само здоровье в целом. Много детей и подростков жалуется на утомляемость после игры, на боль в кистях рук, тазовых органах, в области шеи и затылка, а также это и влияние на пищеварение, но в большей степени на зрение.

Мы решили выявить положительные стороны компьютерных игр.

Во-первых, видеоигры вызывают интерес к новой технике, устраняют страх перед ней, свойственный в особенности взрослым.

Во-вторых, эти игры формируют психологическую готовность к овладению компьютерной грамотностью.

В-третьих, компьютерная игра позволяет моделировать совершенно новые ситуации, даже из области будущего, в которых реальная жизнь переплетается с воображаемым миром.

В-четвертых, развиваются внимание, быстрота действий, воспитывается целеустремленность и сосредоточенность.

В-пятых, хорошая компьютерная игра позволяет не только отдохнуть и развлечься. Многие игры считаются обучающими и развивающими. Они помогают освоить работу с компьютером, помогают изучать английский язык.

В последнее время наряду с медицинскими болезнями встают и компьютерные. Мы решили выяснить, какими же болезнями грозит заболеть человек, чрезмерно увлекающийся компьютерными играми?:

Здоровье – важнейшая ценность для каждого человека. Это тот фундамент, на котором стоит вся жизнь. Только здоровый человек способен полноценно жить, реализовывать себя в обществе. Все понимают ценность здоровья, однако далеко не все стремятся сохранять и оберегать эту ценность.

В современном обществе одним из факторов, разрушающих здоровье человека, является компьютеризация. У многих детей наблюдается компьютерная зависимость.

Влияние компьютера на позвоночник.

Неподвижная поза. Это приводит к ослаблению мышечного корсета позвоночника. Длительные статические нагрузки приводят к преждевременному изнашиванию позвонков и межпозвоночных дисков. Согнутая спина. Если монитор расположен слишком низко, во время работы на компьютере человек вынужден постоянно наклоняться вперед, выгибать спину «колесом».

Синдром компьютерных глаз.

Синдромом компьютерных глаз называют проблемы с органом зрения, которые вызывает частая и длительная работа с компьютером. Это не какое-либо одно определенное состояние: термин «синдром компьютерных глаз» обозначает весь спектр нарушений, включая сухость, боль и пр. Нагрузки на глаза повышаются при плохом освещении и неправильном расположении монитора.

Почему возникает синдром компьютерных глаз? Особенности функционирования глаз во время работы на компьютере: Зрение должно постоянно фокусироваться на экране, поэтому движения глазных яблок ограничены – это неестественное состояние.

Кистевой туннельный синдром.

Кистевой туннельный синдром (синдром запястного канала) – заболевание, которое возникает из-за сдавления одного из нервов, иннервирующих кисть, между мышцами и сухожилиями. Разные виды монотонной работы, во время которых человек вынужден постоянно сгибать и разгибать руку в лучезапястном суставе, в том числе работа на клавиатуре, повышают риск развития синдрома лучезапястного канала.

Наряду с этими оказалось не мало и отрицательных: очень часто эти игры настолько захватывают человека, что он перестает общаться с друзьями, заниматься спортом, туризмом и другими полезными для него видами деятельности, а так же:

1. Увеличивается уровень агрессии.
2. Нарушается работа головного мозга.
3. Появляется жестокость и эгоизм.
4. Происходит постепенное разрушение личности.
5. Наблюдаются психические отклонения.
6. Искажение человеческих ценностей.
7. Нарушение зрения.
8. Нарушение осанки.
9. Ослабление иммунитета.
10. Заболевания кистей рук.

Стадии компьютерной зависимости (Приложение 1).

Стадии зависимости	Описание
Легкая увлеченность	На этой стадии происходит ознакомление игрока с игрой, его адаптация к игровой вселенной, к

	персонажам, правилам и т.д.
Увлеченность	На этой стадии наступает быстрая зависимость, резкий рост интереса к игре.
Зависимость	На этой стадии происходит зависимость от игры, полное погружение в виртуальный мир.
Привязанность	Человек на протяжении долгого времени увлечен игрой, имеет стабильную устойчивость к игровому процессу на длительное время.

4. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

4.1. Анкетирование

Наша практическая работа началась с проведения социального опроса, т.е. анкетирования среди студентов колледжа (Приложение 2).

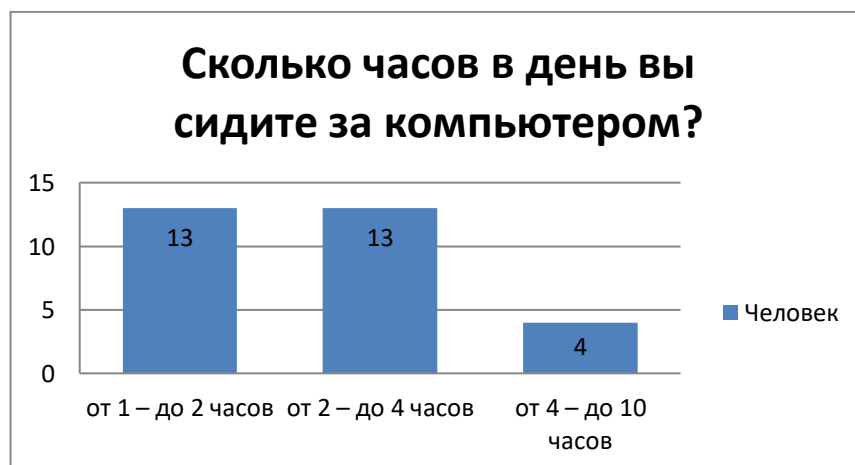
Нами были опрошены 30 обучающихся.

Из них дома компьютер имеют 100%. Проведена обработка данных по выявлению влияния компьютера на жизнь человека. Зависимость студентов от компьютера и компьютерных игр.

Анкета состояла из 4-х блоков вопросов:

- Время работы за компьютером (2 вопроса)
- Зависимость от компьютера (8 вопросов)
- Психологические симптомы (2 вопроса)
- Влияние компьютера на развитие интеллекта (2 вопроса)

ВРЕМЯ РАБОТЫ ЗА КОМПЬЮТЕРОМ





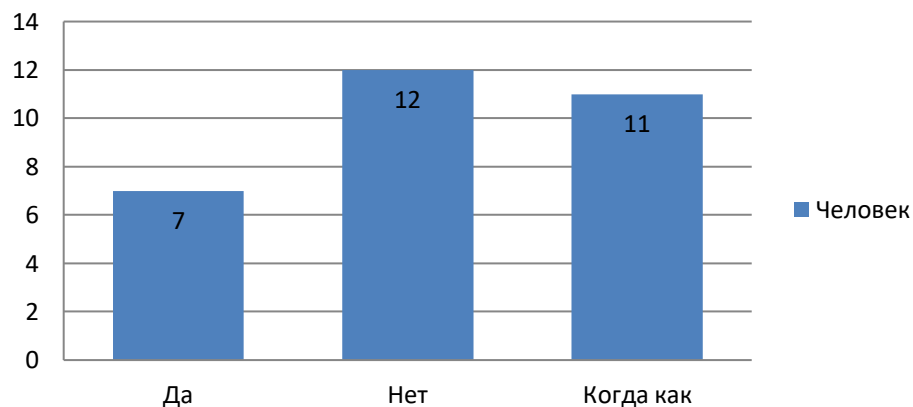
ЗАВИСИМОСТЬ ОТ КОМПЬЮТЕРА



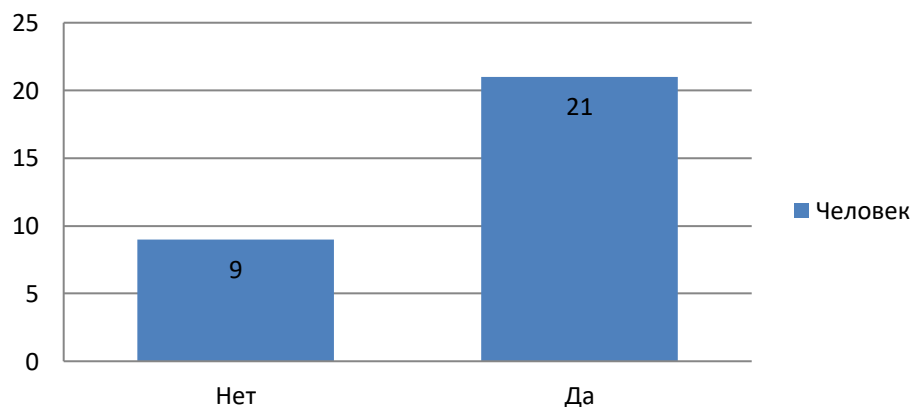
Какое общение вы предпочитаете?



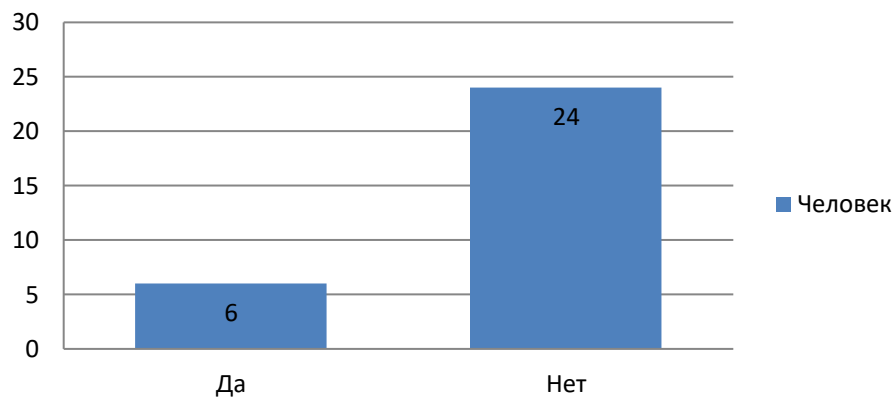
Вы кушаете, пьёте чай, готовите уроки за компьютером?



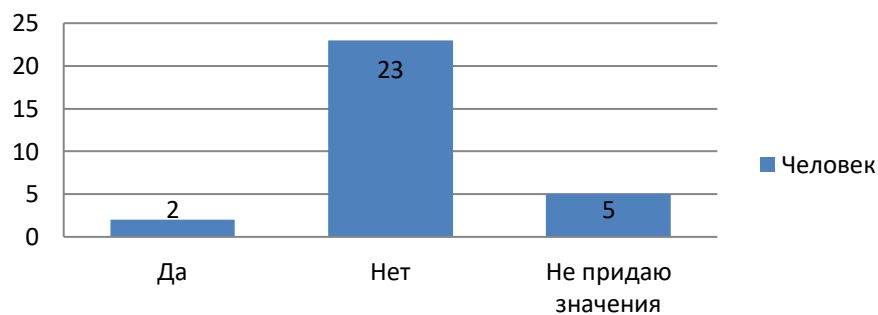
Проводили вы хоть одну ночь за компьютером?



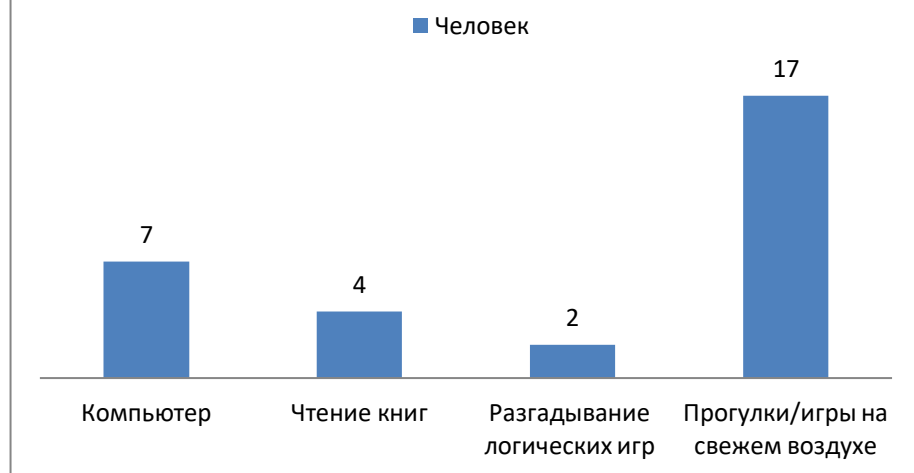
Придя домой вы сразу садитесь за компьютер?



Вы забывали чистить зубы и кушать заигравшись за компьютером?

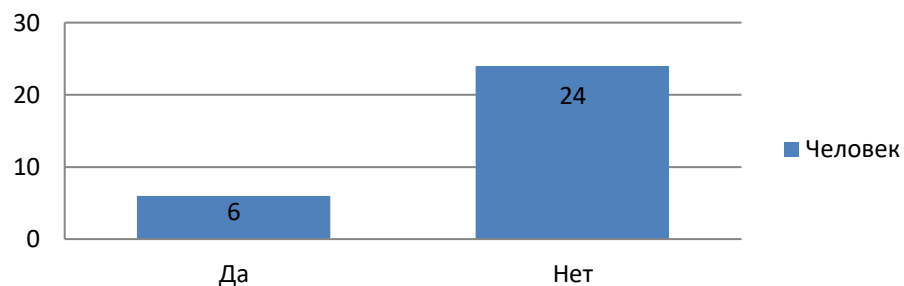


Что вас больше интересует?

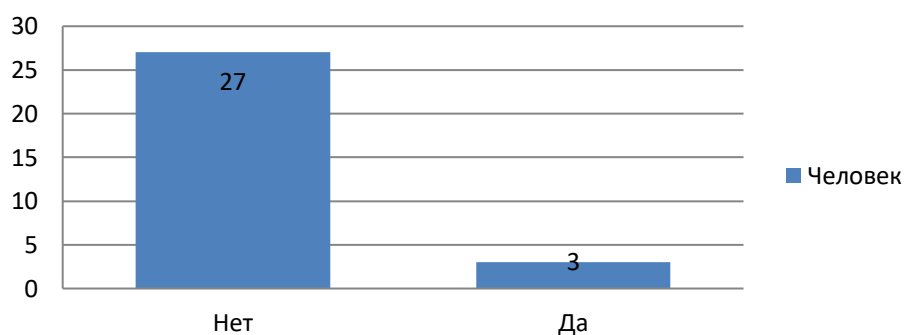


ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ СИМПТОМЫ

Пребывали вы в плохом, раздраженном настроении, не могли ни чем заняться, если был сломан компьютер?

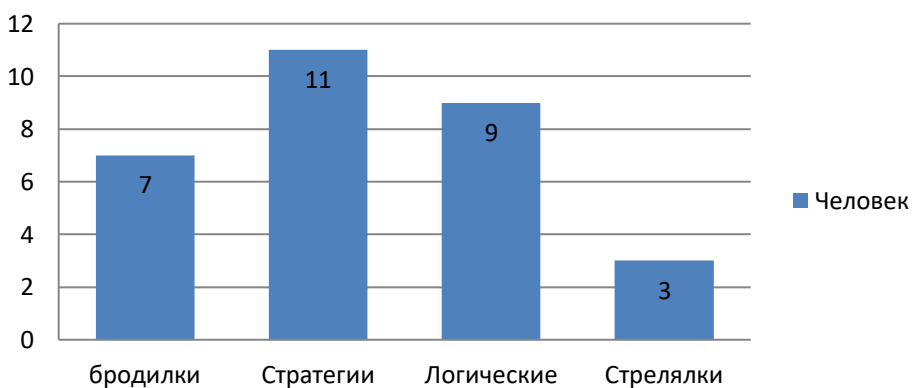


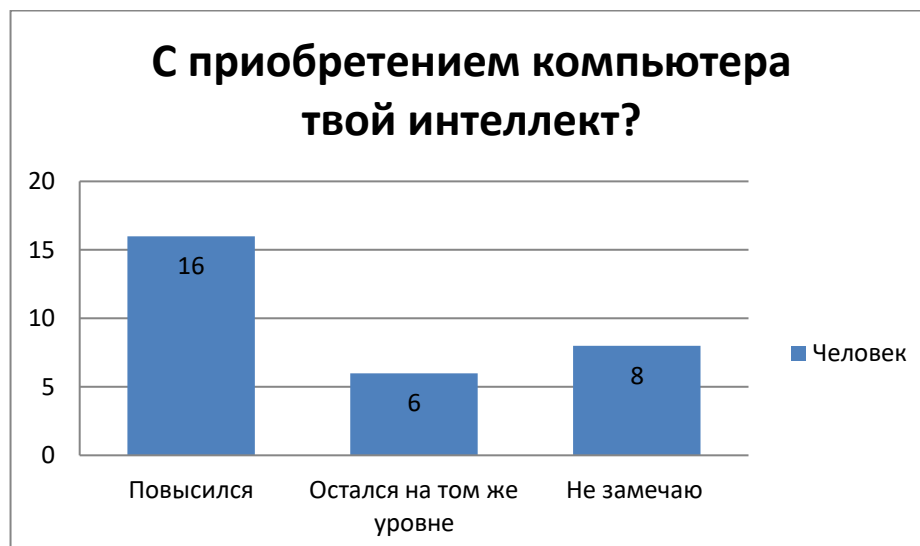
Конфликтовали вы, угрожали, шантажировали в ответ на запрет сидеть за компьютером?



ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРА НА РАЗВИТИЕ ИНТЕЛЛЕКТА

В какие игры вы предпочитаете играть?





Вывод: В ходе анкетирования зависимости и привязанности студентов к компьютерным играм выявлено не было. Но некоторые студенты находятся в группе риска, так как конфликтовали с окружающими из-за запрета игры за компьютером, а также из-за длительного пребывания за компьютером может сбиться биоритм.

5. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Выводы по проекту рабочей группы:

- Собрали и проанализировали информацию по своей теме.
- В результате социального опроса мы пришли к выводу, что компьютеры компьютерные игры оказывают и положительное, и отрицательное воздействие на жизнь человека.
- Создали тесты на определение психологического состояния и зависимости от компьютерных игр (Приложение 3).
- Создали рекомендации по правильному использованию компьютерных игр в жизни человека: детей, подростков и их родителей (Приложение 4).

Можно очень долго размышлять на тему пользы и вреда компьютерных игр. Нужно понимать как, кем и с какой целью они используются. Но если мы будем соблюдать правила работы за компьютером, следить за длительностью пребывания за экраном монитора, прислушиваться к полезным советам, то компьютер в информационном обществе будет человеку только другом.

6. СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРА

Печатные материалы:

1. Войскунский, А.Е. Феномен зависимости от Интернета [Текст] / А.Е. Войскунский // Гуманитарные исследования в Интернете / Под ред. А.Е. Войскунского. М, 2015. С 100-131.
2. Минакова А.В. Психологические особенности лиц, склонных к Интернет – зависимости. <http://nedug.ru>
3. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 2001.
4. Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. Сер 14. Психология. 2003. №3.

Интернет-ресурсы:

1. https://ru.wikipedia.org/wiki/История_компьютерных_игр
2. https://ru.wikipedia.org/wiki/Классификация_компьютерных_игр

Словарь терминов.

Агрессия — свойство личности, характеризующееся наличием деструктивных тенденций, в основном в области субъектно-субъектных отношений.

Виртуальный мир — это жанр интернет-сообщества, который часто принимает форму компьютерно-моделированной среды. Находясь в этой среде пользователи могут взаимодействовать друг с другом, пользоваться заранее созданными компьютерными объектами или самостоятельно создавать их.

Депрессия (от deprimō «давить», «подавить») — это психическое расстройство, характеризующееся депрессивной триадой: снижением настроения, утратой способности переживать радость нарушениями мышления (негативные суждения, пессимистический взгляд на происходящее и т. д.).

Игромания — чрезмерное увлечение азартными или компьютерными играми.

Компьютерная зависимость - поведение со сниженным уровнем самоконтроля, грозящее вытеснить нормальную жизнь

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

Стресс – Стресс (от англ. stress — давление, нажим, напор; гнёт; нагрузка; напряжение) — неспецифическая (общая) реакция организма на воздействие (физическое или психологическое), нарушающее его обычную работу а также соответствующее состояние нервной системы организма.

Анкета

Время работы за компьютером.

1. Сколько часов в день вы сидите за компьютером?

а) от 1 – до 2 часов; б) от 2 – до 4 часов; в) от 4 – до 10 часов

2. Со скольки лет вы работаете на компьютере?

а) с 4 лет; б) с 10 лет; в) свой вариант ответа _____

Зависимость от компьютера.

1. Есть ли постоянное желание играть в компьютерные игры?

а) да; б) нет; в) не знаю

2. С лёгкостью можете оторваться от компьютерной игры?

а) да; б) нет; в) не знаю

3. Какое общение вы предпочитаете?

а) общение по электронной почте, в мессенджерах; б) с другом на яву; в) не важно как

4. Вы кушаете, пьете чай, готовите уроки у компьютера?

а) да; б) нет; в) когда как

5. Проводили вы хоть одну ночь за компьютером?

а) нет; б) да;

6. Придя, домой вы сразу садитесь за компьютер?

а) да; б) нет;

7. Вы забывали чистить зубы и кушать заигравшись за компьютером?

а) да; б) нет; в) не придаю значения

8. Что вас больше всего интересует?

а) компьютер; б) чтение книг; в) разгадывание логических игр г) прогулки/игры на свежем воздухе

Психологические симптомы.

1. Пребывали вы в плохом, раздраженном настроении, не могли ничем заняться, если был сломан компьютер?

а) да; б) нет;

2. Конфликтовали вы, угрожали, шантажировали в ответ на запрет сидеть за компьютером?

а) нет; б) да

Влияние компьютера на развитие интеллекта.

1. В какие игры вы предпочитаете играть?

а) бродилки; б) стратегии; в) логические; г) стрелялки

2. С приобретением компьютера твой интеллект?

а) повысился; б) остался на том же уровне; в) не замечаю

Тест №1

**на тему «Особенности психологического состояния обучающихся:
уровень агрессии, тревожности и депрессии
и уровень объективного ощущения одиночества»**

Критерий оценивания психологических изменений.

1. Общие вопросы: ответ «нет» - 1 балл, ответ «да» - 0 баллов.
2. Уровень состояния агрессии: ответ «да» - 1 балл, ответ «нет» - 0 баллов.
3. Уровень тревоги и депрессии: «никогда» - 0 баллов, «редко» - 1 балл, «иногда» - 2 балла, «часто» - 3 балла.
4. Уровень объективного ощущения одиночества: «никогда» - 0 баллов, «редко» - 1 балл, «иногда» - 2 балла, «часто» - 3 балла.

Максимально возможный показатель изменения психического состояния - 62 балла. Итоговая сумма определяет одновременно уровень психологических изменений и степень вашей сопротивляемости стрессу. Большое количество баллов — это сигнал тревоги, предупреждающий вас об опасности. Следовательно, вам необходимо срочно что-либо предпринять, чтобы ликвидировать стресс. Подсчитанная сумма имеет еще одно важное значение — она выражает (в цифрах) вашу степень стрессовой нагрузки.

1. Играете ли вы в компьютерные игры?
2. Ваша успеваемость в школе?
3. Всегда ли выполняют домашнее задание?
4. Часто ли вы гуляете?

Уровень состояния агрессии (да или нет)

5. Иногда сплетничаю о людях, которых не люблю.
6. Я легко раздражаюсь, но быстро успокаиваюсь.
7. Я никогда не раздражаюсь настолько, чтобы кидаться предметами.
8. Если кто-то воображает себя начальником, я всегда поступаю ему наперекор.
9. Я не могу удержаться от спора, если люди не согласны со мной.
10. Меня охватывает ярость, когда надо мной насмеются.
11. Почти каждую неделю я вижу кого-нибудь, кто мне не нравится.

12.Хотя я и не показываю этого, меня иногда гложет зависть.

Уровень тревоги и депрессии (никогда, редко, иногда, часто)

13.Замечаете ли Вы, что стали более медлительны и вялы, что нет прежней энергичности?

14.Бывает ли у Вас ощущение какого-либо беспокойства, хотя особых причин нет?

15.Замечаете ли Вы, что сейчас испытываете меньшую потребность в дружбе и ласке, чем раньше?

16.Приходит ли Вам мысль, что в Вашей жизни мало радости и счастья?

17.Ожидание Вас тревожит и нервирует?

18.Вам часто хочется побыть одному?

19.Вы чувствуете себя скованно и неуверенно в обществе?

Уровень объективного ощущения одиночества (никогда, редко, иногда, часто)

Часто ли вы ощущаете что...

20.Вы несчастлив, занимаясь столькими вещами в одиночку?

21.Вам не с кем поговорить?

22.Застаете себя в ожидании, что люди позвонят или напишут вам?

23.Те, кто вас окружает, не разделяют ваши интересы и идеи?

24.В действительности никто как следует не знает вас?

25.Вам трудно заводить друзей?

Тест №2

на тему «Компьютерная зависимость»

1. Как часто ты играешь в компьютер?

- а) каждый день - 3 балла
- б) день через день - 2 балла
- в) когда не чем заняться - 1 балл

2. По сколько часов в день играешь?

- а) 2-3 часа и больше - 3 балла
- б) час или 2 часа (заигрываюсь) - 2 балла
- в) часик максимум - 1 балл

3. Сам ли ты выключаешь компьютер?

- а) Пока компьютер не перегреется или родители не выдернут сетевой фильтр, или пока сам не засну, или пока цвета перестаю различать, или пока спина не разболится, вообще не выключаю - 3 балла
- б) когда как, иногда сам выключаю компьютер - 2 балла
- в) сам и по своей воле выключаю - 1 балл

4. Когда есть время, ты его тратишь на ...

- а) на компьютер на, что же ещё - 3 балла
- б) всё зависит от случая (могу и за компьютером посидеть)- 2 балла
- в) вряд ли сяду за этот ящик - 1 балл

5. Прогуливал ли ты учёбу, другое важное мероприятие ради того, чтобы поиграть в компьютер?

- а) да прогуливал - 3 балла
- б) было пару раз, да и то не такое важное событие - 2 балла
- в) нет - 1 балл

6. Часто ли ты думаешь о самом компьютере или играх на компьютере?

- а) да постоянно - 3 балла
- б) пару раз на день вспоминаю - 2 балла
- в) редко, почти не вспоминаю - 1 балл

7. Какую роль для тебя играет компьютер?

- а) всё или почти всё - 3 балла

б) значит много, но ещё есть много вещей, которые для меня значат не меньше - 2 балла

в) ни какой роли он для меня не играет - 1 балл

8. *Приходя домой ты первым делом...*

а) сажусь за компьютер -3 балла

б) всегда по-разному могу и за компьютер сесть - 2 балла

в) ну уж точно не сяду за компьютер - 1 балл

Подсчитайте суммарный балл:

От 8 до 12 баллов: норма

От 13 до 18 баллов: пока зависимости нет, но стоит обратить пристальное внимание на свой досуг.

От 19 до 24 баллов: компьютерная зависимость, необходимо обратиться к психологу.

РЕКОМЕНДАЦИИ № 1 ОБЩИЕ

1. Групповые психокоррекционные занятия.

Специалисты советуют проводить специальные встречи людей страдающих такими же проблемами, создавая при этом гармонию и уют.

2. Использование специальных программ.

Иногда человек, работающий за компьютером (не только ребенок, играющий в компьютерные игры, но и взрослый) так увлекается, что не замечает стремительно уходящего времени. А результат - переутомление. Существуют специальные компьютерные программы, которые заботятся о здоровье человека. Было разработано специальное программное обеспечение, которое не дает возможности игроку играть в игру большой промежуток времени. После того, как лимит времени заканчивается - происходит автоматическое выключение компьютера или запрет на продолжение игры, уменьшение скорости интернета и так.

Программа Eyes Guard и Computer and Vision:

Программу можно установить таким образом, чтобы через каждые 20 минут работа компьютера блокировалась на пять минут. Таким образом, обижайтесь - не обижайтесь на компьютер, но независимо от желания придется делать пятиминутный перерыв в своей работе. Работа программы (блокировка и разблокировка) не несет никаких отрицательных последствий для компьютера, операционной системы и всех установленных на нем приложений.

Программа Break Tame и Safe-Computer:

Возможности программы позволяют вести постоянное наблюдение за утомляемостью человека, работающего за компьютером, и показывать время работы (как с начала дня, так и продолжительность последнего сеанса работы). Принцип работы приложения программы заключается в анализе продолжительности работы и степени активности клавиатуры и мыши. На основании этого формируется вывод утомляемости пользователя.

3. Ограничить время игры.

Этот совет можно использовать для младшей возрастной группы детей, так как подростки все равно будут находить способ поиграть.

4. Контролировать расстояние.

Для персональных компьютеров рекомендуется расстояние от монитора до уровня глаз 40 сантиметров.

5. Должен поступать свежий воздух.

Важно в помещении проводить влажную уборку, постоянно проветривать. Рекомендуется размещать комнатные растения.

6. Фильтровать содержание игр.

Важно детально изучить описание компьютерной игры прежде чем играть в нее. Следует отменить жестокие, азартные, игры с насилием или распушенностью.

7. Не нарушать биоритмы.

Очень важно, чтобы человек не нарушал биоритмы. Нельзя играть перед сном.

8. Забота о здоровье человека.

Общая продолжительность общения с компьютером в течение дня должна быть не более:

- 45 минут – для детей 8-10 лет;
- 1 час 30 минут – для детей 11-13 лет
- 2 часа 15 минут – для детей 14-16 лет.

РЕКОМЕНДАЦИИ № 2

ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ ПО ПРОФИЛАКТИКЕ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ЗАВИСИМОСТИ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Запрещать ребенку играть в компьютерные игры для детей не нужно. Чтобы игра не навредила здоровью ребенка - постарайтесь вместе соблюдать некоторые правила:

1. Лучше играть в компьютерные игры в первой половине дня.
2. Мебель (стол и стул) по размерам должны соответствовать росту ребенка.
3. Расстояние от глаз ребенка до монитора не должно превышать 60 см.
4. В процессе игры ребенка на компьютере необходимо следить за соблюдением правильной осанки ребенком.
5. Помните, что только после 12 лет дети могут хотя бы отчасти научиться разделять реальности – виртуальную и действительную.
6. Компьютер должен быть установлен правильно и иметь высокие технические характеристики, освещение должно быть естественным и достаточным.
7. Игры выбирайте по возрасту ребенка, имеющие смысловые задачи,
8. Играть в развивающие компьютерные игры для детей можно не более 15 минут подряд (в зависимости от возраста ребенка продолжительность игры может немного увеличиться, однако не должна превышать 40 минут подряд).
9. Анализируйте сюжеты компьютерных игр, в которые играет ваш ребёнок. Чаще всего это будут сцены насилия, подавления, жестокости, убийства противника. Случается, что ребёнок совершает акт виртуального убийства до несколько сотен (!) раз за одну игру.
10. Обратите внимание на то, что в виртуальной действительности отсутствует масштаб человеческих чувств: убивая и подавляя, ребёнок не переживает обычных эмоций (боли, сочувствия, сопереживания). Наоборот, привычная человеческая шкала перевернута: ребёнок получает удовольствие от удара, оскорбления, убийства.

11. Следите не только за тем, во что играют их дети, но и как они играют. Ребенок должен управлять игрой легко и без напряжения - так, как играют на музыкальных инструментах. Если у него это не получается, смените игру. Игр много и всегда найдется, что выбрать.
12. Заводите будильник (таймер) на определенное время, чтобы, увлекшись игрой, не потерять ощущение времени.
13. После игры предложите ребенку сделать самую простейшую гимнастику для глаз.