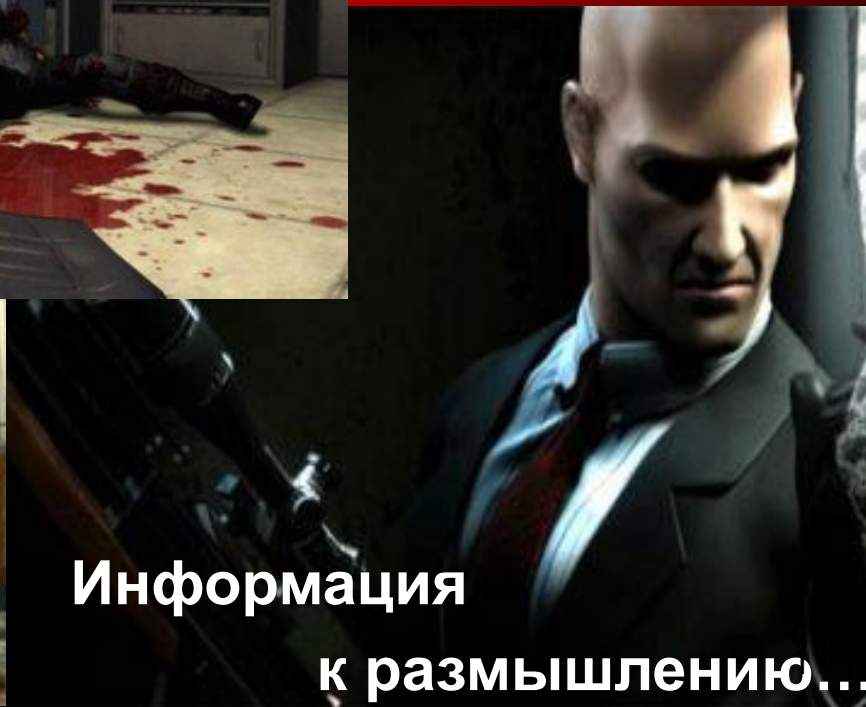


# КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Плюсы ???



Минусы ???



Информация

к размышлению...

# Немного из истории компьютерных игр...

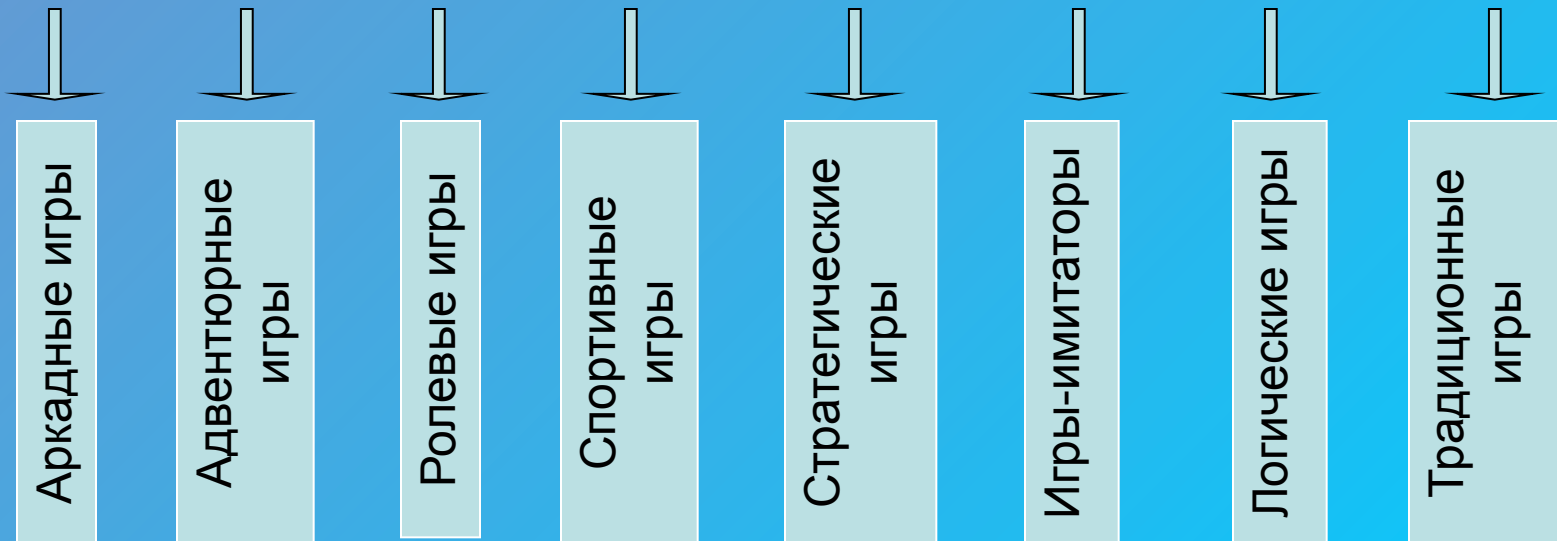
- Первая игра с использованием графического экрана компьютера IBM была создана в 1980 г. Называлась она "Flogger".
- Аспект использования компьютерных игрушек был задуман первоначально исключительно как элемент рекламы, а затем как элементы развлечения и отдыха.
- Компьютерные игры в настоящее время 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. Покачи показал:



- 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><i>1</i></b>	<b>17 лет</b>	<b>3</b>	<b>3,94%</b>
<b><i>2</i></b>	<b>16 лет</b>	<b>8</b>	<b>10,52%</b>
<b><i>3</i></b>	<b>15 лет</b>	<b>10</b>	<b>13,15%</b>
<b><i>4</i></b>	<b>14 лет</b>	<b>10</b>	<b>13,15%</b>
<b><i>5</i></b>	<b>13 лет</b>	<b>11</b>	<b>14,47%</b>
<b><i>6</i></b>	<b>12 лет</b>	<b>10</b>	<b>13,15%</b>
<b><i>7</i></b>	<b>11 лет</b>	<b>6</b>	<b>7,89%</b>
<b><i>8</i></b>	<b>10 лет</b>	<b>9</b>	<b>11,84%</b>
<b><i>9</i></b>	<b>9 лет</b>	<b>4</b>	<b>5,26%</b>
<b><i>10</i></b>	<b>8 лет</b>	<b>4</b>	<b>5,26%</b>
<b><i>11</i></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 респондентов:</i>	<i>Количество человек данного возраста:</i>	<i>Количество выборов РОЛЕВЫХ игр</i>	<i>Количество выборов НЕРОЛЕВЫХ 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.

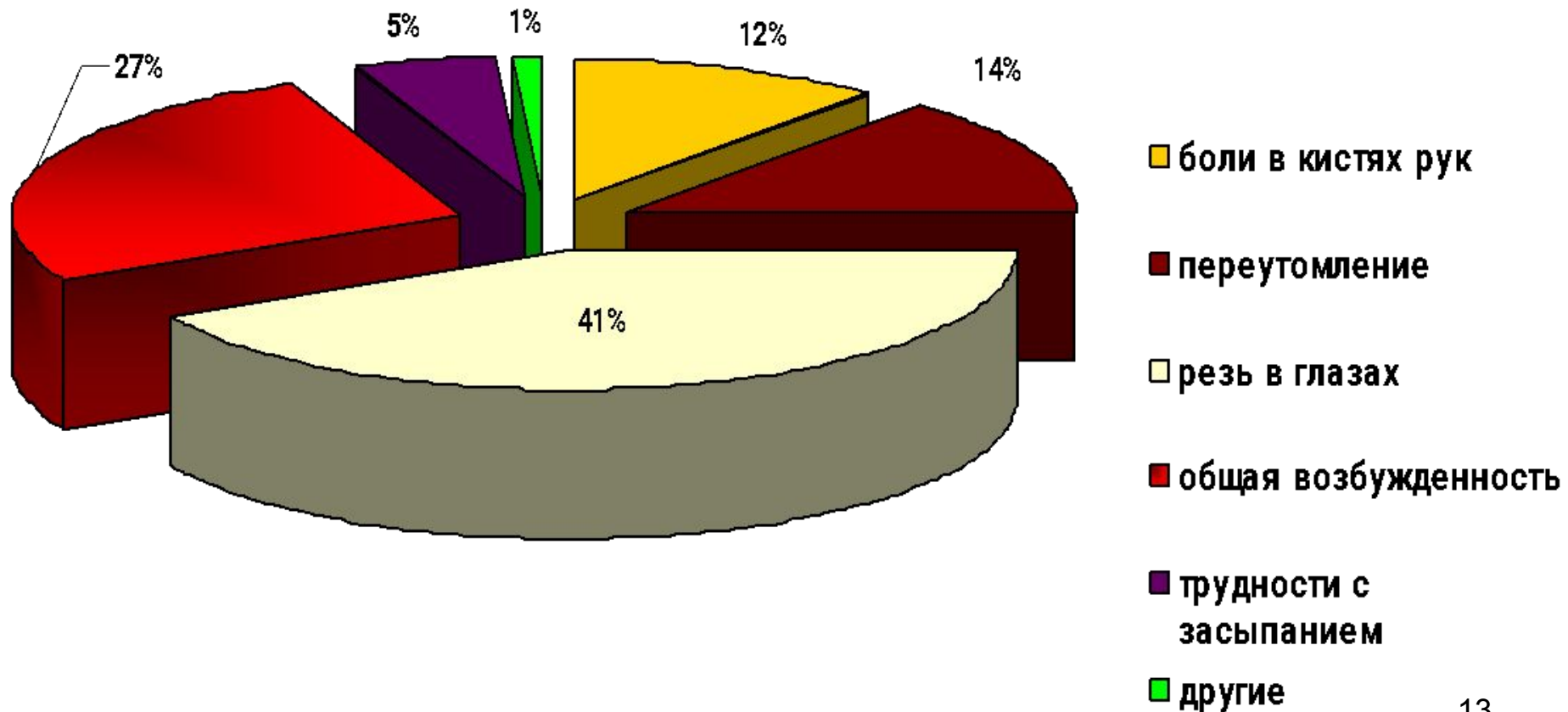
# Физиологические изменения в организме школьника (после 3 ч непрерывной игры на ПК)

## 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!**