

Комп'ютерні ігри та їх вплив на людину

Виконав:

учень 10-В класу

Дударчук Богдан

Вчитель: Білл Гейтс

- Перші комп'ютерні ігри
- Еволюція ігор. Жанри.
- Технологія Motion Capture
- Кіберспорт - коли розвага стає професією
- Які комп'ютерні ігри зараз найпопулярніші
- Вплив комп'ютерних ігор на людину

КІНЕЦЬ

Дякую за увагу!!!

Перші комп'ютерні ігри з'явилися дуже давно, коли ще комп'ютерів як таких не існувало, просто язик не повертається називати комп'ютером ці калькулятори-переростки, розміром з динозавра і такі ж повільні. Хоча на той момент часу навіть вони були дивом техніки. Першою комп'ютерною грою вважається "Теніс для двох" винайдена в 1958р. американським вченим Вільямом Хайджінботемом. Ця гра полягала в тому, що два чоловічка намальовані на екрані осцилоскопа перекидали м'яч через сітку (риску посередині екрану). Про те, що пішло далі, знає, напевно, кожен - удосконалювалися комп'ютери, удосконалювалися комп'ютерні ігри. На сьогоднішній момент ми маємо кілька напрямків, в яких розвинулися комп'ютерні ігри - це ігрові автомати, телевізійні приставки і, звичайно, безпосередньо комп'ютерні ігри.

Перші ігри були примітивними і навіть не заслуговують згадки, потім були *Galaxy, Wolf 3D, Doom, Duke Nukem, Doom II, Dune II, Q*



Отже, у 1992 ігор було мало. Тодішні геймери з легкістю могли перерахувати все цікаве, що було на ринку, - усіх жанрів. А хардкорщики могли дати ще і коротку характеристику кожній грі, оскільки грали в усе. Знову ж таки, все і у всіх жанрах. Насправді, жанрів просто не було: мала кількість ігор дозволяло перебрати їх всі і далі ділити на хороші й погані, а вже на вертольоті літати або правити королівством - яка різниця? Відповідно, єдиною була тусовка.

Ми розуміли один одного з півслова, і "хіти" у нас були одні - Dune 2, King's Bounty, Star Control 2, F-117, Wolfenstein. Очевидно, цариця ігор - Civilization.

Не має значення, коли саме що виходило і коли саме ситуація почала змінюватися; важливо те, що в якийсь момент з'явилося кілька дуже хороших ігор. Речей, на голову вище всіх попередніх, - і самих по собі, і - в деяких випадках - за рахунок наявності multiplayer'a.



Сама технологія Motion Capture з'явилася на світ разом з Mortal Kombat. Що саме Acclaim першому спала на думку ідея обліпити акторів проводами і змусити танцювати перед камерами, а знятий матеріал перевести потім в цифровий вигляд і вставити в гру. Ви теж так думали, чи не так?

Причому, якщо ви досить давно граєте в комп'ютерні ігри, то швидше всього пригадайте чудовий файтинг фірми Acclaim - Mortal Kombat. У Mortal Kombat Motion Capture вперше прийшов в ігри - а в самої технології є довга і цікава історія, комп'ютери в якій, до речі, присутні далеко не з перших днів.

У середині 70-х студія Уолта Діснея, для реалістичної анімації людських персонажів стала використовувати техніку, яка називається ротоскопія. Аніматори брали фрагменти кіноплівки і на спеціальному верстаті перемальовували з реальних акторів фігурки героїв майбутнього мультфільму. Уявляєте, скільки на це йшло сил і часу? Тоді ще не було достатньо потужних комп'ютерів і художникам доводилося кожен кадр малювати. Так на світ з'явився найперший "ручний" Motion Capture.



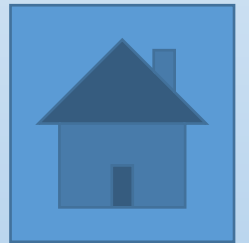
Перші комп'ютерні ігри з підтримкою режиму мережевої гри з'явилися ще в середині 90-х і практично відразу привернули до себе увагу. Тепер можна було грати в гру з нормальним живим суперником, а не з запрограмованими "болванчики". Практично відразу гравці починають об'єднуватися в команди і проводити змагання. Сьогодні ж кіберспорт офіційно визнаний, і змагання в рамках CPL (Cyberathlete Professional League - Професійна ліга кібератлетів) привертають до себе все більше увагу.

Кіберспорт - одна з найбільш динамічно зростаючих видів сучасного спорту. Вже сьогодні кількість його прихильників у всьому світі не поступається кількості любителів найбільш популярних видів традиційних спортивних змагань.

Кіберспорт став масовим рухом, який об'єднує багато мільйонів людей, незалежно від їх національності, віку та громадянства, і очевидно, що з кожним роком його ряди будуть тільки множитися в міру подальшого зростання парку персональних комп'ютерів. Так чи інакше, це веде до заходів щодо включення комп'ютерного спорту в офіційні спортивні змагання.



- найвищий рядок популярності комп'ютерних ігор в Україні знову займає *World of Tanks*. Вона збирає понад 3 млн. пошукових запитів за місяць, а також згадується в пресі більше ніж 200 разів за той же інтервал часу. В соціальних мережах про неї згадують ще частіше. Друге місце в Україні займає знаменитий *World of Warcraft*, який вважається культовою грою усього світу, що не втрачає популярності. Причина не згасаючої популярності криється в постійних оновленнях гри, а також в її онлайн версіях. Ну а третє місце ділять відразу кілька комп'ютерних іграшок. Це *Counter-Strike: Global Offensive*, *Dota 2* і *Diablo III*, які є лідерами за кількістю попередніх замовлень на н



- розробники комп'ютерних онлайн ігор з білоруської компанії *Wargaming.net* можуть по праву похвалитися своїм неймовірно популярним проектом безкоштовної військової гри *World of Tanks*. Згідно з підрахунками рейтингової компанії з аналізу ігор, сайту *DFC Intelligence*, на одному з серверів гри було зібрано найбільше число гравців в історії, а саме 91 311 осіб, серед яких зустрічаються навіть гравці з жіночої аудиторії

Термін «комп'ютерна залежність» з'явився порівняно недавно — 1990 року. Її психологи класифікують як різновид емоційної «наркоманії», спричиненої технічними засобами. Для залежного підлітка стає важливим не результат гри, а процес, у якому він втрачає контроль над часом.

М. Іванов виділяє три основні причини депресивних відхилень у сфері емоційних психічних станів у ігрових комп'ютерних адиктів:

1. Наявність постійної потреби в комп'ютерній грі, водночас неможливість повного задоволення цієї потреби.

2. Суб'єктивне переживання адиктами на свідомому рівні практичної марності комп'ютерних ігор і внаслідок цього — марності власного існування.

3. Неадекватне ставлення до себе в результаті невідповідності «Я реального» і «Я віртуального».

А ось протилежна точка зору: вчені Чиказького університету, які займалися вивченням складних соціальних взаємодій, прийшли до висновку, що комп'ютерні online-ігри приносять людям користь. Дослідники зуміли «докопатися» до складної культури цих ігор, а також чому вони цікаві для людей. Професор Телмадж Райт і його колеги провели не одну годину за Counter-Strike. Ретельно проаналізували й текстові файли з жартами, що з'являються в програмі, а також відповіді гравців на запитання вчених.

За словами Райта, манера поведінки гравців у «стрілялку» дуже схожа з манерою поведінки у звичайному житті.

