

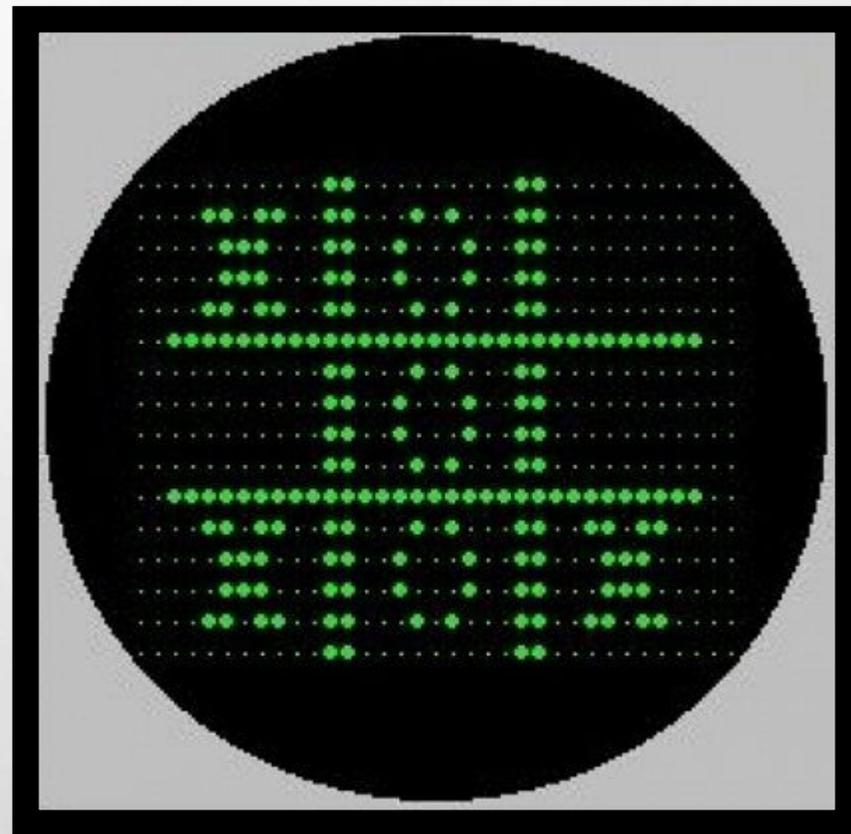
# **РАЗВИТИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И ИХ ВЛИЯНИЕ НА ПСИХИКУ**



**РАБОТУ ВЫПОЛНИЛ  
СТУДЕНТ ГР. ЭН-350002  
ЕРЕМЕЕВ ЛЕВ ВЯЧЕСЛАВОВИЧ**

# ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

- **ПОПЫТКИ СОЗДАТЬ ПРОСТЕНЬКИЕ ИГРЫ НА ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВАХ ПРЕДПРИНИМАЛИСЬ ЕЩЁ ДО НАЧАЛА ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ (А В 1947 УЖЕ БЫЛА ЗАПРОГРАММИРОВАНА ПЕРВАЯ ЭЛЕКТРОННАЯ ИГРА, МОНИТОРОМ ДЛЯ КОТОРОЙ СЛУЖИЛ ЭКРАН ВОЕННОГО РАДАРА - ЭТО БЫЛ СИМУЛЯТОР ВРАЖЕСКИХ РАКЕТ) - ОДНАКО СЧИТАЕТСЯ, ЧТО ПЕРВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРОЙ СТАЛА "ОХО" ("КРЕСТИКИ НОЛИКИ"), В ОДИНОЧКУ СДЕЛАННАЯ А.С. ДУГЛАСОМ В ДАЛЁКОМ 1952 ГОДУ.**



# ПЕРВАЯ ИГРА С ВЫВОДОМ ИЗОБРАЖЕНИЯ НА ЭКРАН ДОМАШНЕГО ТЕЛЕВИЗОРА

- **В 1966 ГОДУ РАЛЬФ БАЕР СОЗДАЛ ПЕРВУЮ "ТЕЛЕВИЗИОННУЮ" ИГРУ CHASE, СТАВШЕЙ ПЕРВОЙ ИГРОЙ, ПОИГРАТЬ В КОТОРУЮ МОЖНО БЫЛО, ВЫВЕДЯ КАРТИНКУ НА ЭКРАН ТЕЛЕВИЗОРА У СЕБЯ ДОМА. ТАКЖЕ В 1967 ВЫШЛО НЕСКОЛЬКО ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР, ДЛЯ КОТОРЫХ БЫЛ НЕОБХОДИМ ЛУЧЕВОЙ ПИСТОЛЕТ.**



# СОЗДАНИЕ ОС UNIX РАДИ ИГРЫ И ПЕРВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ МЫШИ

- В 1969 году не по годам упорный программист Кен Томпсон создал игру для ОС Multics. Она была названа Space Travel. В ST игрок мог путешествовать на космическом корабле меж планет небольшой солнечной системы и посадить корабль на одну из них, что и являлось целью игры.
- Но после закрытия проекта Multics Кену пришлось искать новый компьютер для своей игры, коим стала ЭВМ компании General Electric. Но работать за ней было очень дорого, поэтому стойкий Томпсон портировал свою многострадальную игру на старенький PDP-7. Для портирования игры на этот компьютер и была создана ОС UNIX. Кроме того, 1970 год стал годом рождения компьютерной мыши (автора - Дуглас Энгельбарт). Впрочем, в играх её стали использовать гораздо позже.

# **ХРОНОЛОГИЯ РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР**

- **ПЕРВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ИГР НА ИГРОВЫХ АВТОМАТАХ (1971-1977 Г.) - ПОЯВЛЕНИЕ ATARI И СОЗДАНИЕ ИГР PONG, SPACE INVADERS И ASTEROIDS, ПЕРВЫЕ ШУТЕРЫ, СТРЕЛЯЛКИ, КВЕСТЫ И СЕТЕВЫЕ ИГРЫ НА КОМПЬЮТЕР – 1971 Г.;**
- **ВТОРОЕ ПОКОЛЕНИЕ РАЗВИТИЯ ВИДЕОИГР (1976-1983) - СОЗДАНИЕ КОНСОЛЕЙ, КАТРИДЖЕЙ, КОМПЬЮТЕРА APPLE II (ЭППЛ 2);**
- **ТРЕТЬЕ ПОКОЛЕНИЕ ВИДЕОИГР (1982-1988) - ПЕРВЫЕ ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ NINTENDO И СОВЕТСКИЕ ИГРЫ ОТ ФИРМЫ ЭЛЕКТРОНИКА, ТЕТРИС И СОЗДАНИЕ МАРИО, ПЕРВАЯ КАРМАННАЯ ПРИСТАВКА ДЛЯ ИГР 1979 Г.;**
- **ЧЕТВЕРТОЕ ПОКОЛЕНИЕ ВИДЕОИГР (1988-1994) - ПОЯВЛЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНЫХ КОМПАНИЙ ПО РАЗРАБОТКЕ ИГР И ВЕЛИКИХ ИГРОВЫХ СЕРИЙ, ПОЯВЛЕНИЕ ЦВЕТНЫХ 2D ИГР;**

- **ПЯТОЕ ПОКОЛЕНИЕ ВИДЕОИГР (1994-1999) - ПОЯВЛЕНИЕ 3D В ИГРАХ, ВЫХОД ПЕРВОЙ GTA, NFS, STARCRAFT, HALF-LIFE, UNREAL И QUAKE;**
- **ШЕСТОЕ ПОКОЛЕНИЕ ВИДЕОИГР (1999-2005) – РАЗВИТИЕ ИГР В ДВУХТЫСЯЧНЫХ, ПОЯВЛЕНИЕ ATI, AMD И NVIDIA;**
- **СЕДЬМОЕ ПОКОЛЕНИЕ ВИДЕОИГР (2005-2015) - ИГРЫ СТАНОВЯТСЯ ВСЁ ТРЕБОВАТЕЛЬНЕЕ К ЖЕЛЕЗУ, ПОЯВЛЯЮТСЯ НОВЫЕ КОНСОЛИ, МНОГОЯДЕРНЫЕ ПРОЦЕССОРЫ;**
- **ВОСЬМОЕ ПОКОЛЕНИЕ ВИДЕОИГР (2015- НАШЕ ВРЕМЯ) - ВОЗНИКНОВЕНИЕ VR И ШЛЕМОВ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ, ПРОГНОЗЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ.**

# ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

- **КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ СЕГОДНЯ РЕГУЛЯРНО ИГРАЮТ ОТ 60 ДО 90% ПОДРОСТКОВ. МНОГИЕ РОДИТЕЛИ В РАСТЕРЯННОСТИ, ВЕДЬ ОНИ УВЕРЕНЫ, ЧТО АКТИВНАЯ ВИРТУАЛЬНАЯ ЖИЗНЬ МЕШАЕТ УЧЕБЕ, ТОРМОЗИТ РАЗВИТИЕ СОЦИАЛЬНЫХ НАВЫКОВ И, ГЛАВНОЕ, ЧТО ИГРЫ С ЭЛЕМЕНТАМИ НАСИЛИЯ ЗАРАЖАЮТ ПОДРОСТКА СВОЕЙ ЖЕСТОКОСТЬЮ.**



# **ПО МНЕНИЮ ПСИХОЛОГА ИВАНОВА М. С., ДИНАМИКА РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ, ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ ЧЕТЫРЕ СТАДИИ:**

- НА ПЕРВОЙ СТАДИИ ПРОИСХОДИТ ПРОЦЕСС АДАПТАЦИИ (СТАДИЯ ЛЕГКОЙ УВЛЕЧЁННОСТИ);**
- ВТОРАЯ СТАДИЯ ХАРАКТЕРИЗУЕТСЯ ПЕРИОДОМ БЫСТРОГО ФОРМИРОВАНИЯ ЗАВИСИМОСТИ (СТАДИЯ УВЛЕЧЁННОСТИ);**
- СТАДИЯ ЗАВИСИМОСТИ ДОСТИГАЕТ МАКСИМУМА И СООТНОСИТСЯ С ИНДИВИДУАЛЬНЫМИ ОСОБЕННОСТЯМИ ЛИЧНОСТИ, А ТАКЖЕ ФАКТОРОВ СРЕДЫ (СТАДИЯ ЗАВИСИМОСТИ);**
- ВПОСЛЕДСТВИИ, ЗАВИСИМОСТЬ НА ОПРЕДЕЛЕННОМ ПРОМЕЖУТКЕ ВРЕМЕНИ ОСТАЕТСЯ УСТОЙЧИВОЙ, А ЗАТЕМ ИДЕТ НА СПАД И ОПЯТЬ ЖЕ ФИКСИРУЕТСЯ НА ОПРЕДЕЛЕННОМ УРОВНЕ И ОСТАЕТСЯ УСТОЙЧИВОЙ В ТЕЧЕНИЕ ДЛИТЕЛЬНОГО ВРЕМЕНИ (СТАДИЯ ПРИВЯЗАННОСТИ).**

# **ПОЛОЖИТЕЛЬНОЕ ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР**

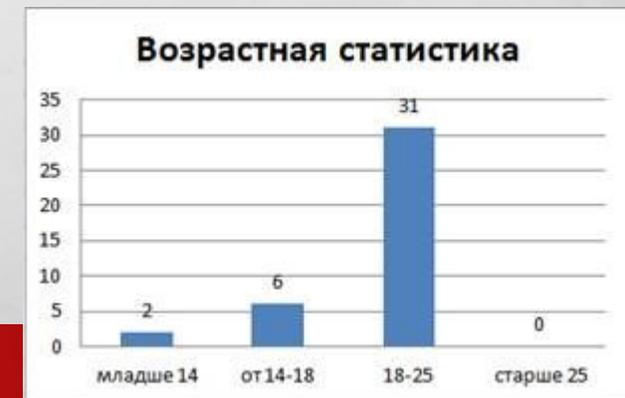
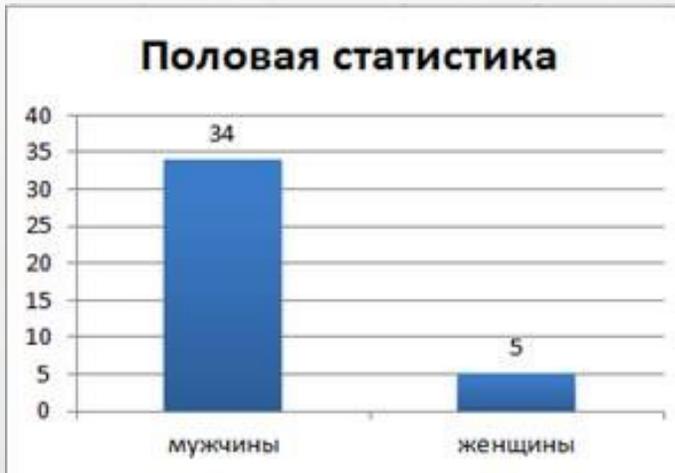
- **ЛОГИЧЕСКИЕ И СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПОВЫШАЮТ ИНТЕЛЛЕКТ, СПОСОБСТВУЮТ РАЗВИТИЮ МЫШЛЕНИЯ;**
- **ИСТОРИЧЕСКИЕ ИГРЫ СПОСОБСТВУЮТ ЗАПОМИНАНИЮ ИСТОРИЧЕСКИХ ФАКТОВ;**
- **ЖАНР ИГРЫ СТРАТЕГИЯ, ПОДРОСТОК РАЗВИВАЕТ СПОСОБНОСТЬ К ПЛАНИРОВАНИЮ, ПРОГНОЗИРОВАНИЮ СИТУАЦИИ И ПОИСКУ РЕШЕНИЯ ПРОБЛЕМ;**
- **РОЛЬ ПОЛОЖИТЕЛЬНОГО ГЕРОЯ, СПОСОБСТВУЕТ К ПРИВИВАНИЮ ЛЮБВИ И СОСТРАДАНИЮ БЛИЖНЕГО, ВЫРАБАТЫВАЕТСЯ ГЕРОИЗМ, РЕШИТЕЛЬНОСТЬ И БЛАГОРОДИЕ.**

# **ОТРИЦАТЕЛЬНОЕ ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР**

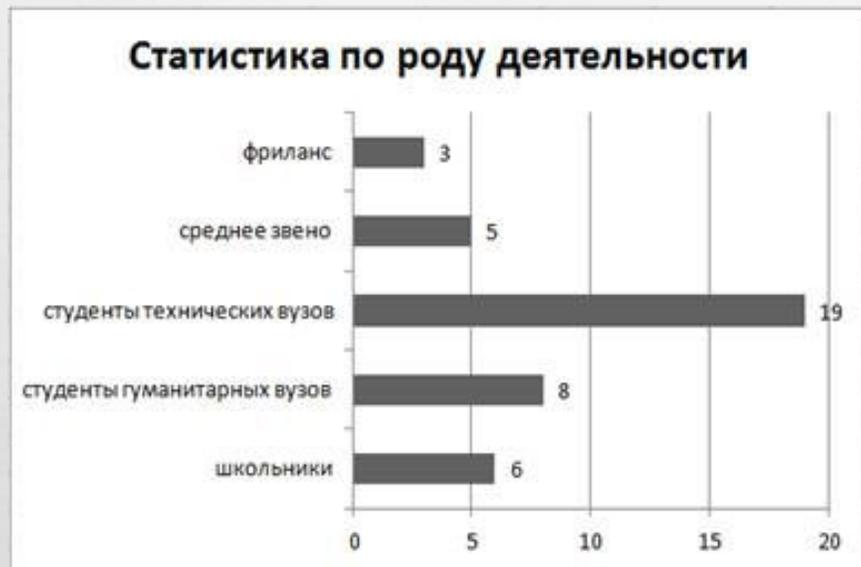
- **«СТРЕЛЯЛКИ-УБИВАЛКИ» РАЗВИВАЮТ АГРЕССИЮ И РАЗДРАЖИТЕЛЬНОСТЬ;**
- **ДЕПРЕССИЯ, АПАТИЯ;**
- **МЫШЕЧНОЕ НАПРЯЖЕНИЕ, УХУДШЕНИЕ ОСАНКИ И ДЕФОРМАЦИЯ ПОЗВОНОЧНИКА, НАРУШЕНИЕ ЗРЕНИЯ, СПАЗМ МУСКУЛАТУРЫ ЛИЦА, ГОЛОВНАЯ БОЛЬ;**
- **ПРОИСХОДИТ ИСКАЖЕНИЕ ВОСПРИЯТИЕ РЕАЛЬНОГО МИРА НА ПОДСОЗНАТЕЛЬНОМ УРОВНЕ У ПОДРОСТКА;**
- **ОНЛАЙН ИГР ПРИВОДЯТ К ТОМУ, ЧТО РЕБЕНОК ТЕРЯЕТСЯ ВО ВРЕМЕНИ;**
- **СНИЖЕНИЕ ТВОРЧЕСКИХ ФУНКЦИЙ.**

# ИССЛЕДОВАНИЯ ВЛИЯНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

- **БЫЛ ПРОВЕДЁН ИНТЕРНЕТ-ОПРОС СРЕДИ ПЯТИДЕСЯТИ УЧАСТНИКОВ ФОРУМА ЛЮБИТЕЛЕЙ ВИДЕОИГР. ПО ДАННЫМ ПРОВЕДЕННОГО ОПРОСА МОЖНО СДЕЛАТЬ ВЫВОД ОБ ОСНОВНОЙ АУДИТОРИИ ВИДЕОИГР, А ТАК ЖЕ ОБ ИХ ВЛИЯНИИ НА ПОВСЕДНЕВНУЮ ЖИЗНЬ ЧЕЛОВЕКА.**



- **ТАКЖЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ПОКАЗАЛО, ЧТО В ОСНОВНОМ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ ПОДВЕРЖЕНЫ МУЖЧИНЫ В ВОЗРАСТЕ ОТ 18 ДО 25 ЛЕТ, СТУДЕНТЫ ВУЗОВ ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ.**



- **ТАКИМ ОБРАЗОМ, УЖЕ НЕ СЕКРЕТ, ЧТО СУЩЕСТВУЕТ ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ПСИХИКУ ЧЕЛОВЕКА. ИГРЫ – НЕОТЪЕМЛЕМАЯ ЧАСТЬ ПРИРОДЫ. НО ГЛАВНОЕ КОНТРОЛИРОВАТЬ СЕБЯ И НЕ ПОДДАВАТЬСЯ ВОЗДЕЙСТВИЮ ИГРЫ В РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ.**

