

Муниципальное Бюджетное Учреждение Инзенская СШ№1
Имени Героя Советского Союза Юрия Тимофеевича Алашеева



Исследовательская работа по теме:

*«Развитие
компьютерных игр в
виртуальном
современном мире»*



Выполнила:

Ученица 11 класса Кирсанова Дарья

Игра - неперемный спутник развития человеческого общества. На разных стадиях игры выполняли чрезвычайно важные функции.

Компьютерные игры на данный момент являются культурным феноменом, возникнув как незамысловатый плод творческой мысли программистов, они с каждым годом набирают всё больше поклонников.

GameDev – это аббревиатура Game Development, то есть разработка компьютерных игр.



Актуальность моего проекта заключается в том, что в 21 веке в компьютерные игры играет большое количество людей и в наше время высокоразвитых технологий, когда компьютер стал общедоступным и необходимым элементом повседневной жизни, возникает вопрос о истории и развитии одного из любимейшего развлечения нынешнего мира. Поскольку именно игры настойчиво вытесняют все другие виды деятельности современного мира.

Сейчас я попробую выдвинуть **гипотезу** о том, что компьютерные игры служат неким «входом» в виртуальный мир, позволяют погрузиться в нереальную атмосферу жизни и скоротать свободное время человека.

Целью же моего исследовательского проекта является узнать, как развивались компьютерные игры и какую роль занимают в сегодняшнем мире.

Выделю некоторые **Задачи**:

1. Узнать, как же зародились компьютерные игры
2. Какое влияние они оказывают на человека
3. Особенности компьютерных игр в современном обществе

Но как и во всех сферах деятельности, и в моем проекте существует **Проблема** компьютерных игр, а именно их негативное влияние на человека. И я должна буду найти пути её решения.

Методы исследования: изучение литературы и интернет – источников, наблюдение и анализ.



История появления

История появления компьютерных игр начинается в 1940-х и 1950-х годах.

В 1970-х и 1980-х годах, когда появились для широкой публики аркадные автоматы, игровые консоли и домашние компьютеры, компьютерные игры постепенно становятся частью поп-культуры.





**Массачусетский
технологический
институт**

Знаменитая SpaceWar была весьма любопытна с технологической точки зрения: в те времена и на тех компьютерах еще не было привычных сейчас графических дисплеев, только текстовые терминалы и, как вершина графических возможностей, векторные графические дисплеи, где электронный луч на каждом кадре не бежит по строкам, а прямо отрисовывает заданные программой контуры объектов.



Развитие компьютерных игр с человеческим обществом

Еще в 70-х появились первые игровые девайсы для телевизоров. В 75-м Atari выпустили первую игрушку Pong - настольный теннис. Atari 2600 – первый девайс со сменным картриджем.



В 1985 Nintendo зашла на рынок с 8-битной приставкой NES Nintendo Entertainment System



Sega в 1989м году запустила 16-битную приставку под названием Genesis. Она работала на процессоре Motorola 68000.



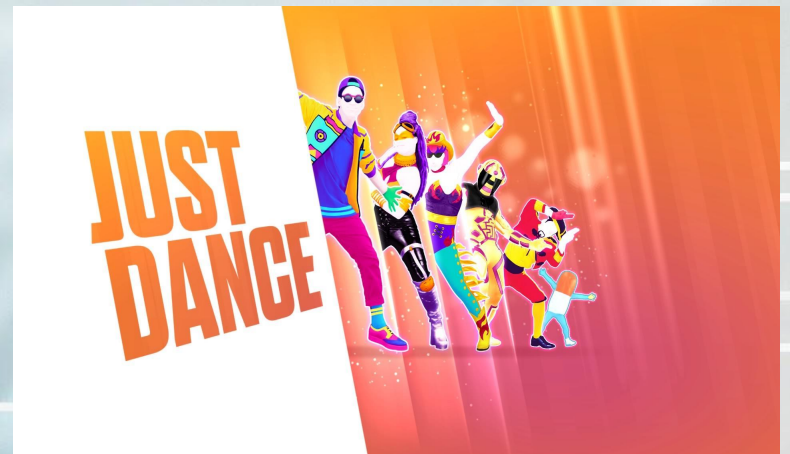
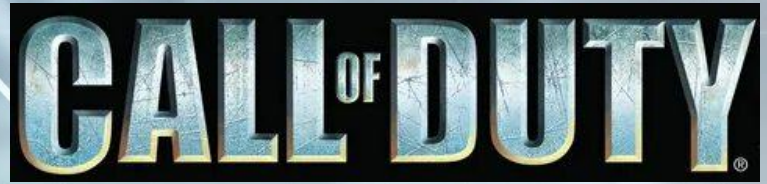
В 2008м, Apple запустил AppStore. И теперь любой разработчик мог за считанные дни создать свою игру и разместить ее для продажи. Причем эти игры были в мобильном

телефоне, что дешевле и удобнее. Вторая платформа, которая стала подтачивать индустрию видеоигр — это Facebook.

Игры в социальных сетях росли взрывообразно, набирая аудитории в несколько миллионов человек буквально за считанные месяцы после запуска.

Основными консолями по количеству продаж стали: PlayStation (Sony) — 77 млн. штук, Xbox (Microsoft) -77,2 млн.штук, Wii(Nintendo) — 99,8 млн. Штук.

А основные разработчики игр по оборотам: Activision Blizzard. («Call of Duty», «World of Warcraft»), Electronic Arts («Battlefield», «Madden NFL»), Take-Two Interactive Software. («Grand Theft Auto» and

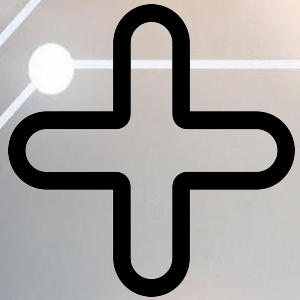


Киберспорт

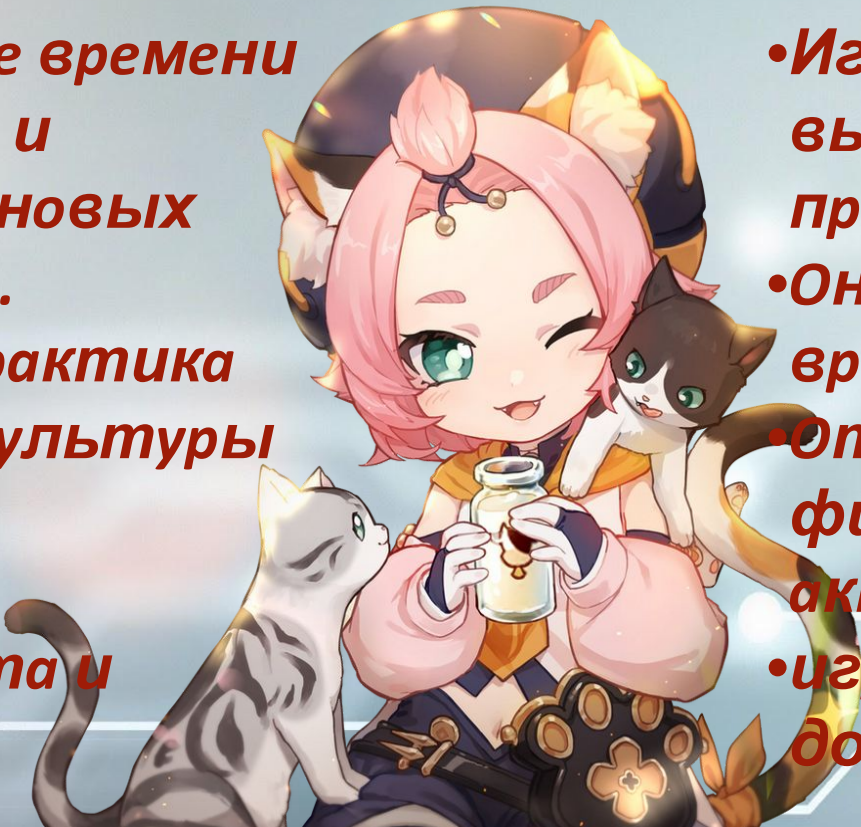
Киберспорт - один из самых динамично растущих видов современного спорта. Уже сегодня число его поклонников во всем мире не уступает количеству любителей наиболее популярных видов традиционных спортивных соревнований



Плюсы и минусы

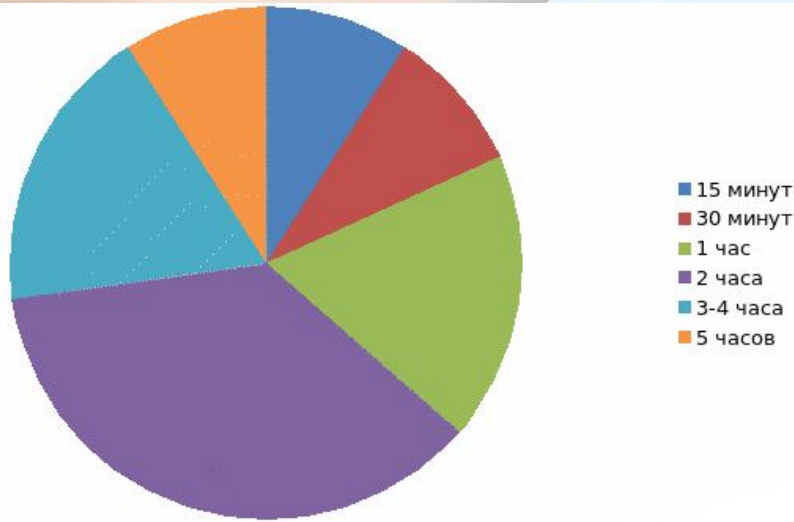


- **Проведение времени с друзьями и получение новых знакомств.**
- **Игра как практика**
- **Изучение культуры и наследия**
- **Развитие интеллекта и реакции**

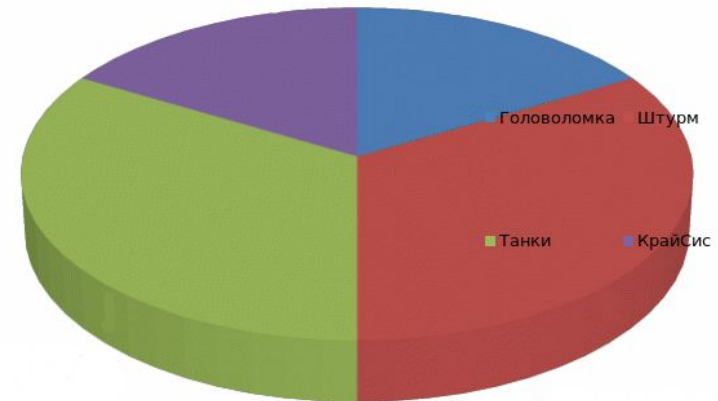


- **Игры могут вызывать привыкание**
- **Они занимают много времени**
- **Отсутствие физической активности**
- **Игры являются дорогим развлечением**

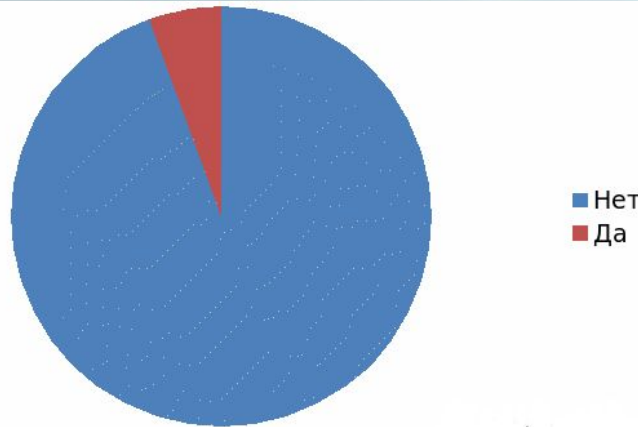
Практическая часть



1. Сколько времени вы проводите за играми?



2. Какие игры вы предпочитаете?



3. Вы тратите на компьютерные игры более 100 рублей?

Заключение

Игры действительно в современном мире стали частью нашей жизни и основным способом проведения досуга. Благодаря компьютерным играм, тот пользователь, который имел какие-либо не воплотившиеся в реальность желания и мечты, способен целиком и полностью окунуться в них в виртуальном мире, тем самым, обеспечив себе вполне реальные ощущения несбывшихся фантазий. Именно из-за огромного многообразия выбора компьютерных игр, сегодня каждый пользователь может подобрать для себя то, что более ли менее или полностью соответствует его мироощущениям. Компьютерные игры с каждым годом все больше развиваются, становясь, при этом, более реалистичными и полифункциональными, что вовлекает еще большее количество людей в мир компьютерных игр.



ИСТОЧНИКИ

Для написания данной работы были также использованы ресурсы Сети Интернет.

1. Бурлаков И.В. Психология компьютерных игр. — М.: Независимая фирма Класс, 2000. (Библиотека психологии и психотерапии, вып. 86).
2. Галкин Д.В., Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования// Гуманитарная информатика. 2007. № 3
3. Иванов М. С. Психология зависимости: хрестоматия / сост. к.В. Сельченко. — Минск: Харвест, 2004. — 345 с.
4. Курносков И. Н. Информационное общество в России: особый путь // Информревю. 1997. № 4.
5. Позитивные последствия игр
http://read.navigaming.com/team_news/positive_outcomes_of_gaming
6. Черешкин Д. С., Смолян Г. Л. Сетевая информационная революция // Информационные ресурсы России. 1997. № 4.