

УДК 740

DOI 10.21661/r-370548

*А.М. Голиков, Т.В. Маркова*

## ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА РАЗВИТИЕ И ДЕГРАДАЦИЮ СОЦИУМА

*Аннотация:* статья посвящена изучению влияния продуктов игровой индустрии, как на личность, так и на общество. Для полного анализа обозначаются истоки такого явления как компьютерные игры. После этого просматривается темп роста «игроков». Обозначив наличие большого количества людей, увлекающихся играми, ставится тезис о вреде компьютерных игр по ряду причин. Утверждается актуальность исследования вреда, получаемого от продуктов игровой индустрии. Просмотрев положительные воздействия игр на личность, утверждается наличие благих сторон у данного действия. В завершении ставится вопрос об истинном влиянии продуктов игровой индустрии на социум, а также о последствии этого влияния.

*Ключевые слова:* компьютерные игры, общество, компьютерные технологии, интернет, виртуальное развлечение.

*A.M. Golikov, T.V. Markova*

## THE INFLUENCE OF COMPUTER GAMES ON THE DEVELOPMENT AND DEGRADATION OF SOCIETY

*Abstract:* the article is devoted to the study of the influence of game industry products, both on the individual and on society. For a full analysis origin of such phenomena as computer games is represented. After that, the growth rate of the "players" is seen. Revealing the most popular game theme, the thesis about the harm of computer games for a number of reasons. The relevance of studying the harm resulting from the products of the gaming industry is argued. Having reviewed the positive effects of the games on the person, the presence of the good sides of this action is claimed. In conclusion, the question is raised about the true impact of the products of the gaming industry on society, as well as the consequences of this influence.

*Keywords: computer games, society, computer technology, Internet, virtual entertainment.*

### *Введение*

Компьютерные игры имеют довольно обширную историю. Простые представители жанра появились в середине 20 века, когда в академической среде разрабатывались простые симуляции. Такие игры длительное время не были популярны, и только в 1970-х и 1980-х годах, когда появились для широкой публики аркадные автоматы, игровые консоли и домашние компьютеры, продукты игровой индустрии становятся частью культуры.

### *Роль компьютерных игр в настоящее время*

Трудно отрицать, что в 21 веке людей, предпочитающих пассивный отдых активному и проводящих свободное время, сидя за компьютером, не сосчитать. По своей натуре человек ленив, поэтому для него свойственно наслаждаться, проходя очередную игру, нежели устроив внеплановую пробежку. И из таких личностей и состоит наше общество. Поэтому, изучение влияния этих самых компьютерных игр на социум крайне важно, ведь каждый из нас состоит в нём, являясь его неотъемлемой частью.

Можно смело утверждать, что анализ продуктов игровой индустрии – не только актуален, но и необходим, т.к. количество сторонников такого времяпрепровождения увеличивается каждый день, а быть частью культуры – значит, иметь представление обо всех её составляющих.

Как мы уже сказали, число людей, которых затянули компьютерные игры, растёт в геометрической прогрессии. Для доказательства этого утверждения мы обратились за помощью к диаграмме темпа роста сторонников виртуальных развлечений. Результат дал нам понять, что с постепенным переходом к информационному обществу идёт глобальное увеличение «игроков» (Диаграмма 1).

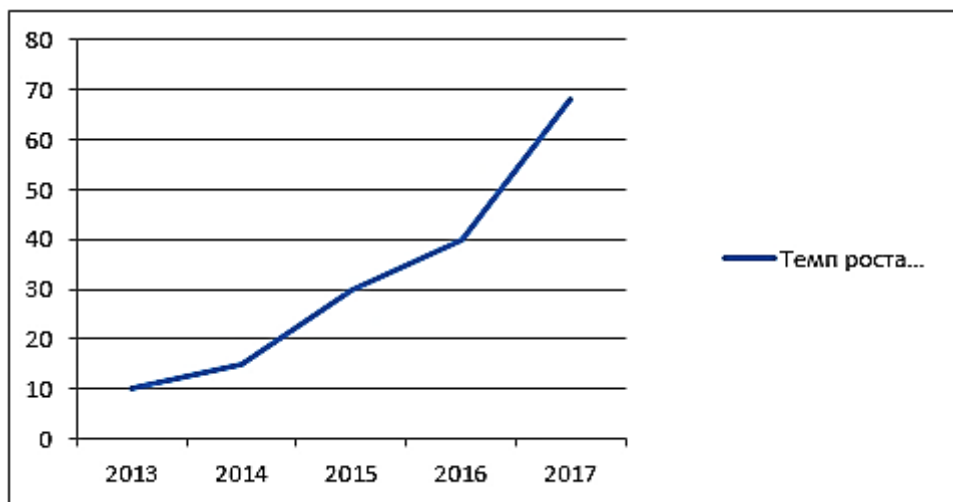


Рис. 1. Диаграмма 1. Темп роста сторонников компьютерных игр

*Источник: fedstat.ru*

Стоит понимать, что за обществом стоит каждый конкретный индивидуум, поэтому говоря о каком-либо влиянии на социум, нельзя забывать, что оно происходит и на каждого отдельного человека.

Однако столь высокий темп не означал наличие только положительных факторов у продуктов игровой индустрии. При всей своей заманчивости игры имеют множество ярко выраженных минусов.

Для четкого формулирования пунктов, отражающих отрицательное влияние игр как на конкретного человека, так и на социум в целом, мы обратились к исследованиям московского психолога Игоря Владимировича Бурлакова. Его материал был посвящён не только тенденциям развития компьютерных игр, их связи с культурой прошлого и настоящего, но и, что самое важное, психологическим корням, которые питают этот феномен, и последствиям компьютерной «игромании».

Соединив его размышления с собственным опытом, мы обозначили конкретные отрицательные последствия продуктов игровой индустрии:

1. Подрывание здоровья. Пребывая долгое время перед монитором в сидячем положении, человек рискует заработать искривление позвоночника, болезни глаз, а также проблемы с кровообращением. В последствии такой досуг может привести и к ожирению.

2. Повышенная агрессивность. Игры-шутеры в своём основании могут нарушить инстинкты человека, вследствие чего он уже не будет осознавать, где заканчивается грань между игровым весельем и угаром и начинается реальная жизнь, в которой проблемы не решаются путём насилия и кровопролития. Такие качества как терпение, усидчивость и доброта стираются из его сознания.

3. Игровая зависимость. Наряду с алкогольной или наркотической зависимостью игры увлекают человека, погружая его целиком и полностью в себя. Они как бы уговаривают игрока посещать их каждый день, заманивая дополнительными привилегиями, игнорировать которые сможет далеко не каждый.

4. Социальная изоляция. Используя компьютерные игры для отдыха, человек рискует измениться не только внешне, но и внутренне. Сам того не замечая, он сужает круг общения до тех, от кого ему будет польза в дальнейших игровых завоеваниях. Также он абстрагируется от общества, желая остаться наедине со своей игрушкой.

Данные негативные факторы натолкнули нас на мысль о том, что при текущем темпе поглощения виртуального досуга человечество неминуемо движется к падению нравственных и моральных ценностей, а также к деградации общества.

Но всё же стоит отметить, что при весомых отрицательных моментах, в играх есть и плюсы. Существуют не только аркады, шутеры и гонки, но также логические игры и стратегии, которые тренируют способность к логическому мышлению, пространственному воображению, планированию и умению учиться на ошибках. *Компьютерные игры помогают детям найти себе занятие, вместо бесцельного блуждания по дворам и посиделок со спиртным и сигаретами.*

#### *Заключение*

Изложенное позволяет сделать ряд выводов. Во-первых, компьютерные игры стоят далеко не на последнем месте в списке приоритетов как отдельного человека, так и общества в целом. Во-вторых, продукты игровой индустрии вредят социуму, т.к. приводят к деконструкции человеческих ценностей. В-третьих,

анализ и практика показали, что темп роста компьютерных игр превосходит другие средства для проведения отдыха.

Отвечая на поставленные вопросы, хочется сказать, что компьютерные игры – в первую очередь представляют собой разновидность проведения досуга. Однако это развлечение оказывается губительной как для самого человека, так и для всего социума в целом. Можно лишь сделать прогнозы о том, что в ближайший век человечество ждёт утеря истинных духовных устоев, а также уничтожение как социально спокойного, так и думающего человека. Информационные периоды отражаются во всех сферах жизни общества.

### *Список литературы*

1. Фомичева Ю.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми / Ю.В. Фомичева, А.Г. Шмелев, И.В. Бурмистров // Вестник МГУ. – 1991. – №3. – С. 27–39.
2. Фромм Э. Бегство от свободы. – М., 1995.
3. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал. – 1999. – Т. 20. – №1. – С. 86–102.
4. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.
5. Бурлаков компьютерных игр // Наука и жизнь. – 2006. – №5, 6, 8, 9.
6. Здоровье, берегающие технологии: школьник и компьютер.
7. Вред и польза компьютерных игр.
8. Полтева С. Около компьютера: ужастики и страшилки, правда и вымысел // Здоровье. – 2003. – №4.
9. Говорухина М.Ю. Виртуализация современного мира: раздвоение реальности. – Екатеринбург, 2004. – 15 с.
10. Перфильев Ю.Ю. Кибергеография // Энергия. – 2003. – №11. – С. 57–61.
11. Говорухина М.Ю. Виртуализация современного мира: раздвоение реальности. – Екатеринбург, 2004. – 15 с.
12. Перфильев Ю.Ю. Российское Интернет – пространство: развитие и структура // ИНО-Центр (Информация. Наука. Образование). – М.: Гардарики, 2003.

13. Леонтьев В.П. Знакомства и общение в Интернете.
14. Перфильев Ю.Ю. Кибергеография // Энергия. – 2003. – №11. – С. 57–61.
15. Говорухина М.Ю. Виртуализация современного мира: раздвоение реальности. – Екатеринбург, 2004. – 15 с.

### *References*

1. Fomichev V. Psychological correlates of passion for computer games / V. Fomichev, A.G. Shmelev, I.V. Burmistrov // Vestnik MGU. – 1991. – №3. – P. 27–39.
2. Fromm E. Escape from freedom. – M., 1995.
3. Shapkin S.A. Computer game: a new area of psychological research // Psychological journal. – 1999. – Vol. 20. – №1. – P. 86–102.
4. Elkonin D.B. Psychology of the game. – M.
5. Burlakov computer games // Science and life. – 2006. – №5, 6, 8, 9.
6. Health, saving technologies: schoolboy and computer.
7. Harm and benefit of computer games.
8. Polteva S. Near the computer: horror stories and horror stories, truth and fiction // Health. – 2003. – №4.
9. Govorukhina M.Yu. Virtualization of the modern world: the split of reality. – Yekaterinburg, 2004. – 15 p.
10. Perfiliev Yu.Yu. Cybergeography // Energy. – 2003. – №11. – Pp. 57–61.
11. Govorukhin M.Y. Virtualization Sovremennaya: a split reality. – Yekaterinburg, 2004. – 15 p.
12. Perfiliev Yu.Yu. Russian Internet space: development and structure // INO-Center (Information. Science. Education). – M.: Gardariki, 2003.
13. Leont'ev V.P. Dating and chat in Internet.
14. Perfiliev Yu.Yu. Cybergeography // Energy. – 2003. – №11. – Pp. 57–61.
15. Govorukhina M.Yu. Virtualization of the modern world: the split of reality. – Yekaterinburg, 2004. – 15 p.

**Голиков Андрей Михайлович** – студент ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный технический университет им. Р.Е. Алексеева», Россия, Нижний Новгород.

**Golikov Andrei Mikhailovich** – student at the Nizhny Novgorod State Technical University n.a. R.E. Alekseev, Russia, Nizhny Novgorod.

**Маркова Татьяна Владиславовна** – канд. филос. наук, доцент ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный технический университет им. Р.Е. Алексеева», Россия, Нижний Новгород.

**Markova Tatiana Vladislavovna** – candidate of philosophical sciences, associate professor at the Nizhny Novgorod State Technical University n.a. R.E. Alekseev, Russia, Nizhny Novgorod.

---