

ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА ПСИХІКУ ЛЮДИНИ

Запорізька державна інженерна академія, кафедра УФСН

Кількість любителів комп'ютерних ігор у сучасному світі становить цифру із більше ніж шістьма нулями і дорівнює населенню не найменшої країни. І кожен з них після роботи чи навчання живе у вибраному ним для себе куточку світу ілюзій. Існуючи вже близько тридцяти років, комп'ютерна гра давно перестала бути дріб'язком, не вартим уваги, як безкоштовний та приємний додаток до серйозної обчислювальної апаратури. Перетворившись на елемент сучасної культури як найпопулярніший вид пасивного відпочинку, комп'ютерна гра стала не тільки новим виміром гри як такої, не тільки новим видом мистецтва, а й набула якості симптому нової людини, життя якої протікає у кіберпросторі.

Що таке комп'ютерна гра? Щоб відповісти на це питання треба розібратися з таким загальним поняттям як «гра». Гра – діяльність людини з моделювання іншого виду діяльності з розважальною чи навчальною метою. Гра відрізняється від роботи тим, що не ставить перед собою безпосередньо корисної мети (хоча сама гра може мати свою власну корисність), а також тісно межує з мистецтвом, хоч зазвичай не створює художніх цінностей. Комп'ютерна гра – це відеогра, в яку грають на персональному комп'ютері, а не на, наприклад, аркадному ігровому автоматі або гральній консолі. В свій час відеогра – це електронна гра, програма, в ігровому процесі якої гравець використовує інтерфейс користувача, щоб отримати зворотну інформацію з відеопристрою. Електронні пристрої, які використовуються для того щоб грати, називають ігровими платформами. Наприклад, до таких платформ належать персональний комп'ютер та гральна консоль. Пристрій введення, який використовується для керування грою, називається ігровим контролером. Це може бути, наприклад, джойстик, клавіатура та «мишка», геймпад або сенсорний екран.

ПК-ігри створюються як одним розробником відеоігор, так і кількома, часто в співпраці з іншими фахівцями, а публікуються самостійно або через третю особу. Також, вони можуть поширюватися як на фізичних носіях, таких як DVD і CD, так і шляхом цифрової дистрибуції, а також часто вимагають спеціалізованого апаратного забезпечення на комп'ютері користувача для того, щоб повноцінно функціонувати, наприклад, певного обсягу оперативної пам'яті або Інтернет-з'єднання для онлайн ігор.

Якщо історія комп'ютерів почалася з сороких років ХХ ст., коли військова концентрація сили дозволила зробити ривок і створити перші електронні обчислювальні пристрої, то народження комп'ютерної гри як своєрідний акт примирення людства з електронікою, стався набагато пізніше.

Зараз в комп'ютерні ігри грають як чоловіки, так і жінки, а також діти майже всіх вікових категорій. Але якою ціною люди поринають у віртуальний світ? Про вплив ігор на загальний стан людини (особливо на психічний) сказано дуже багато як негативного, так і позитивного. Але, все ж таки, негативні наслідки обговорюються дуже часто, на відміну від позитивних. І це вкрай невірно. В чому ж причина таких неоднозначних тверджень? Віртуал, на відміну від інших психічних похідних типів уяви, характеризується тим, що людина сприймає і переживає віртуальний світ не як породження свого власного розуму, а як об'єктивну реальність. Комп'ютерна гра віртуальна без сумніву. Але її переживання скоріше не спричинені, а обумовлені технологіями. Достатньо місця залишається для інших факторів психологічного впливу, серед яких чимало дрібних, але багатозначних деталей.