Как справиться с компьютерной зависимостью

Автор:
Коллектив авторов

Как справиться с компьютерной зависимостью

Коллектив авторов

Компьютер так прочно вошел в нашу жизнь, что большая половина человечества не может представить без него своего существования. Мы проводим за ним не только все рабочее, но и свободное время. Однако не каждый человек знает, что круглосуточное пребывание за монитором несет реальную угрозу как физическому (заболевания позвоночника, сердечно-сосудистой системы и т. д.), так и психическому здоровью (формирование психической зависимости от Интернета и компьютерных игр). С помощью данной книги вы сможете выявить у себя и своих близких признаки компьютерной зависимости, понять причины и механизмы ее возникновения и справиться с ней посредством новейших психологических методик и упражнений.

С. В. Краснова, Н. Р. Казарян, В. С. Тундалева, Е. В. Быковская, О. Е. Чапова, М. О. Носатова

Как справиться с компьютерной зависимостью

Работая за компьютером, спрашивали ли вы себя о том, какое влияние может оказать это чудо техники на ваше здоровье и здоровье близких вам людей? Задумывались ли вы над тем, сколько болезней может возникнуть после многочасового сидения в сети Интернет? Могли ли вы предположить когда-нибудь, что компьютер способен развить в человеке зависимость, подобную наркомании? Нет? Тогда данная книга раскроет вам причины появления подобной зависимости, а также предложит полезные рекомендации, психологические упражнения, советы, способные вылечить вас и ваших близких

от этой пагубной тяги. Книга рекомендована для широкого круга читателей.

Часть I. Возникновение и развитие компьютерной и интернет-зависимости

Глава 1. История Всемирной паутины

Научно-технический прогресс, набравший к концу минувшего столетия невероятную скорость, стал очевидной и закономерной базой для создания компьютера, без которого современный человек уже практически не может жить. Компьютерные технологии, войдя в нашу повседневную жизнь, стали «мостом», который соединил уже имеющиеся научные разработки и новейшие идеи будущих проектов. Повсеместная компьютеризация привносит в нашу жизнь не только положительные, но и отрицательные аспекты. Безусловно, все сферы общественной и промышленной деятельности получили дополнительные возможности развития с помощью компьютера и Интернета. На этом фоне можно смело говорить о высокой вероятности того, что в недалеком будущем человек уже не сможет полноценно жить без компьютера или Интернета. Многие организации, компании и фирмы уже не могут осуществлять свою деятельность без компьютерных сетей. Сфера компьютерных сетей развивается быстро и стабильно, постоянно предлагая потребителям свои усовершенствования и новые программы.

В настоящий момент компьютер – незаменимая составляющая нашей жизни, но при этом мы не всегда отдаем себе отчет в том, что очень часто мы буквально зависим от работоспособности этих дорогостоящих кусков цветного металла. Уже сегодня компьютерные системы внедрены в такие сферы деятельности, как банковское дело, системы безопасности, медицина, производство, наука и другие важные отрасли. Недочеты в этих сферах не допускаются (как, в прочем, и в других), а если вдруг происходят, то исправляются непомерно дорогой ценой. Но даже не этим ограничивается зависимость человека от компьютера.

Итак, компьютер. Этот предмет сравнительно недавно вошел в нашу жизнь и закрепился в ней навсегда. Теперь ни одно предприятие, ни одно учебное

заведение не обходится без компьютерных технологий. С одной стороны, компьютер значительно облегчил жизнь, а с другой – человечество столкнулось с такой глобальной проблемой, как формирование зависимости от компьютерных игр и Интернета. Как же все это началось? Давайте начнем с развития компьютерных игр. С недавних пор словосочетание «компьютерные игры» прочно вошло в нашу жизнь, любой обладатель персонального компьютера убедился в их притягательности. Вероятно, в нас природой заложено стремление к играм, которые были вторым по массовости времяпрепровождением, начиная с первобытных времен.

Игры

Игра – это, можно сказать, способ самовыражения. Каждый убитый монстр, разгаданная загадка или пройденный уровень поднимают самооценку игрока, и, наоборот, какая-то проблема или неразгаданный ребус способны довести до психоза даже самого спокойного игрока. Каждый, кто работает (или играет) за компьютером, наверняка смог почувствовать притягательность игр, видимо, игра заложена в саму природу человека, причем она обязательно сопровождается азартом. Но теперь мы лишены этого в жизни, а все свои первобытные потребности в играх заменяем компьютерными играми. Это в некоторой степени подтверждает тот факт, что мужчины подвержены компьютерным играм разного рода, например 3D-action («стрелялки», скоростные трассы), в десятки раз больше чем женщин. На наш взгляд, такая статистика возникает на основе того, что природа мужчины – это прежде всего сущность охотника, воина, выслеживающего добычу, находящегося в постоянной борьбе за свои права, территорию.

Первые компьютерные игры появились очень давно, когда еще сами ПК напоминали калькуляторы-переростки (размером с динозавра и медлительные как черепаха), хотя на тот момент времени даже они были чудом техники.

Первой компьютерной игрой, появившейся в 1958 г. прошлого века, считается «Теннис для двоих», ее создатель – американский ученый Вильям Хайджинботэм. Эта игра заключалась в том, что два человечка перекидывали друг другу мячик через черточку посередине экрана, т. е. сетку на экране осциллоскопа. Затем по велению времени ли, высших ли сил, но компьютерную

сферу начал испытывать, наверное, каждый, кому купили игровую приставку «Денди» – это чудо техники было первым этапом в развитии компьютерной игромании в России. Школьники бежали домой, чтобы, наскоро перекусив, включить наконец-то свои любимые «Танчики» или «Марио». (Может быть, эти словечки многим непонятны, но поколение школьников 1990-х гг. знает, о чем мы говорим.)

Потом появились и другие игровые приставки – «Sega», «Sony PlayStation». По телевизору шли программы, рассказывающие о последних новинках, раскрывались различные секреты прохождения этих игр. Конечно, графика, звук этих игр оставляли желать лучшего, а еще приставка напрочь сажала электронно-лучевую трубку телевизора, но тогда все это казалось просто величайшим достижением. Наличие игровой приставки считалось символом благополучия семьи. Дети кооперировались в группы, играли попеременно, играли днями, ночами.

Каждая новая игра, вышедшая в свет, считалась чудом, хотя надо сказать, что производители игр для приставок сочиняли эти игры со скоростью света.

Кстати, игровая волна охватила не только детей. Взрослые тоже с большим удовольствием играли в приставки, особенно папы. Но вот наконец-то из мира технологий пришел в массы компьютер, который ранее использовался только на различных производствах. Игровые автоматы, по нашему мнению, трудно отнести к компьютерным играм. Это больше наркотик, потому что человек разрушается очень быстро, превращаясь почти в зомби. Да и невозможно было назвать игрой тупое нажимание на кнопочку или рычаг с целью выиграть деньги. «Однорукие бандиты» появились три десятка лет назад, но категории зависимости, которые наблюдались тогда и у современных игроков, существенно разные. Эти поколения игровых автоматов стали отличаться друг от друга именно тогда, когда стали конструироваться на основе компьютерной программы. «Однорукие бандиты» последних разработок созданы таким образом, что предусматривают любые нюансы психофизиологии человека.

С развитием психологии и психиатрии эти автоматы все более совершенствовались, т. е., говоря языком психологов, определенное сочетание цвета, музыки и картинок способно на сегодняшний день вызвать у человека зависимость с первого раза. Это как в эксперименте с крысами. Научные опыты с

использованием лабораторных крыс, которым в зону удовольствия (в сером веществе мозга есть зона удовольствия) вживляли специальный электрод, наверное, все знают. Когда крыса нажимала на специальную педальку, эта зона раздражалась. Соответственно крысе было очень приятно, и она начинала жать на эту педальку до полного изнеможения, даже до смерти. Игровые автоматы, так же, как и любой наркотик, действуют по этому же принципу. Постепенно компьютерная техника достигла такого уровня развития, что позволила программистам создавать необыкновенно реалистичные игры с потрясающей графикой и необычными звуковыми решениями. По мере усовершенствования компьютерных технологий увеличивается число компьютерных фанатов или геймеров (от англ. game – «игра»). Основной деятельностью этих фанатов становится компьютерная игра. В остальных проявлениях геймеры обычно ведут себя, как люди замкнутые, не заинтересованные ни в чем другом, кроме как в удовлетворении физиологических потребностей. Такое описание подходит только тем, кто не может жить без виртуальной реальности, ведь такая склонность по своей сути уже аномальна.

В настоящее время такое явление, как зависимость человека от компьютерных игр, не считается чем-то сверхъестественным, оставаясь бесспорно опасным. Это привело к тому, что данное явление стало предметом изучения таких наук, как психология и психиатрия. На сегодняшний день число лиц, страдающих такой патологией, постоянно увеличивается. В обществе формируется целый класс людей – фанатов компьютерных игр. Пребывание в обществе таких личностей показывает, что почти всем из них постоянное пребывание в виртуальной реальности вредит, а кому-то даже не помешала бы и психотерапия. Как правило, геймеры – это люди с определенными личными переживаниями и проблемами, такими как низкая самооценка, отсутствие личной жизни или неудачи в ней, неправильная оценка жизненных ценностей и общее разочарование в жизни. Поэтому компьютер и все, что с этим связано, – единственное, что для них становится действительно важным. Чем реалистичнее игры и четче картинки, чем больше в игре подробностей, напоминающих ход человеческой жизни, тем степень зависимости будет выше и тем сложнее избавиться от нее. Ну и, конечно, особую роль играет такое явление, которое связано с тем, что доминирующее количество электронных игр делает ее участника агрессивным палачом, так как в ходе игры приходится убивать своих противников. Сегодняшние игры реалистичны в показе таких деталей, как человеческое тело, кровь, – в общем, все, что сопутствует насилию над человеком. При этом геймер не только смотрит – он УПРАВЛЯЕТ насилием. И это насилие он потом переносит в жизнь реальную. Но подробнее об этом в другой главе.

Компьютерные игры заняли в нашей жизни определенное место, практически невозможно представить персональный компьютер, не включающий в себя игровые файлы и программы. Ни для кого не тайна, что компьютеры вообще стали необходимым средством быстродействия, требуемого для работы в нормальных офисных приложениях. Расширение возможностей компьютера только закрепляет человеческое обожание компьютерных игр, создатели которых становятся все более требовательными к ресурсам компьютеров. Возрастает число людей, способных работать с компьютерными составляющими, а не только играть в электронные игры.

По наблюдениям авторов, игрушки практически для всех пользователей персональных компьютеров (ПК) являлись единственным либо первым программным обеспечением, с которыми они научились управляться. Запоминание и понимание данной программы протекает быстро, а главное, захватывающе, хотя многие другие профессиональные программы тоже представляются занимательными. Они созданы для того, чтобы помочь человеку отвлечься от рутинных повседневных забот и хлопот, но зачастую становятся самоцелью. И момент такого перехода едва уловим, вовремя установить его трудно. Можно наблюдать, как игроки сутками водят своего героя по монитору, попадая на разные уровни, уничтожая все препятствия и противников, эмоционально переживая свои неудачи и выигрыши. Компьютерная память становится заполненной только игровыми программами, а диски представляют собой по содержанию только новые игрушки.

А теперь немного истории об эволюции компьютерных игр. В 1992 г., включая прежние годы, игр было мало, в основном – приставки. Геймеры тех лет знали названия всех игр, которые присутствовали на рынке. А особо увлекающиеся могли пересказать содержание каждой игрушки, ведь они проходили их все независимо от жанровой характеристики и увлекательности. Хотя в тот момент жанров, как и игр, было очень мало. Поэтому каждая из них воспринималась с восторгом. Не суть важно, когда, как и в какое время появлялись новые игры, главное, что однажды возникло энное количество совершенно новых и очень удачных игр, которые на порядок превосходили предшественников как по содержанию, так и во всем остальном. (И все за счет наличия особой программки, не будем засорять ваш мозг ненужной информацией, это неважно.) В первую очередь, конечно, сюда попадают Doom, Warcraft; но это только наиболее яркие представители. А тенденция распространялась на многие сферы – от стратегий до квестов. Содержание этой тенденции в следующем: все увидели, сколько денег можно заработать на развитии сферы электронных игр,

желающих, конечно, оказалось много. Хотя, каким образом заработать денег на собственно компьютерных играх, никто не знал. Деление игр на жанры стало очевидным, понятие «клон» – ключевым, «бизнесмены» разделились на разные сферы. Вместе с этим развивался сбыт контрафактных компакт-дисков – люди старались приобрести любые игры, количество геймеров увеличилось за счет доступности материала. Вновь появляющиеся игроки не стремились автоматически играть в любые игры в отличие от «первооткрывателей», они искали свой жанр и не хотели знать о существовании чего-либо еще.

Продолжалось это все достаточно долго – вплоть до 1998 г., ведь сюжеты, заложившие основы исходным играм, были многообразными, кроме того, постоянные усовершенствования приводили к появлению все новых и новых клонов, непрерывная разработка 3D-ускорителей тоже сделала свое дело. Клоны оттачивали идеи, желающих играть становилось больше и больше, количество журналов увеличивалось – словом, вскоре клоны уже раздражали. Новые игры стали появляться как раз в 1998 г., когда стало происходить разрушение устоявшегося вида игр. Разработчики новых игрушек постоянно придумывали новые варианты игр, при этом смешивали любые варианты, отдельные части и приемы игр, затем заявляли об эксклюзиве, нереальном сюжете и захватывающих действиях. Все говорили о передовой технологии, но, скорее, по привычке, автоматически. Возникали все новые и новые проекты, и вместе с тем количество игр достигло своей критической массы. Игр стало настолько много, что просто нереально было попробовать на практике каждую. Клоны уходили в небытие, а игры совершенствовались и становились продуктом для человека одной игры. Сотрудники одной из передовых фирм разработали способ улучшения качества игр: для этого облепляли людей датчиками и просили сделать какие-то движения под прицелом камер, а полученный результат внедряли в игру в цифровом виде.

В середине 1970-х гг. студия Уолта Диснея для реалистичной анимации своих героев ввела такую технологию, как ротоскопия. Мультипликаторы вырывали участки кинопленки и на специальном оборудовании перерисовывали настоящих людей, добавляя черты персонажей создаваемого мультфильма. Можно представить, какое количество времени и сколько усилий требовалось для полного создания хотя бы одного героя. Компьютеры на тот момент еще не могли выполнять подобных функций, поэтому вся процедура производилась вручную (примечательно, что в советской мультипликации для обозначения этого процесса использовался термин «эклер» – так назывался трофейный немецкий агрегат ротоскопии, пришедший от немцев, которые создавали на нем пропагандистскую кинохронику). Так на свет появился самый первый «ручной»

Motion Capture. В начале 1980-х гг. медики в американских университетах применили компьютер для изучения нашего тела. Том Калверт, профессор кинезиологии и компьютерных наук, одним из первых стал применять потенциометры, размещая их на всех суставах исследуемого человека. Компьютер выявлял нужные данные и отображал на мониторе человеческий скелет в движении. Данное применение продвинуло Калверта в его кинематических исследованиях, так как давало реальное изображение человеческого организма, дефектов мускулатуры. С успехом использовали метод для демонстрации па-де-де в хореографических классах. Чуть позже, в 1982 – 1983 гг., компьютерные установки, отображающие человеческие движения, вошли и в область компьютерной графики. Первые комплексы Motion Capture были оптическими. Все действия заключались в следующем: на человека в местах суставов прикреплялись небольшие лампочки или же обычные светоотражающие элементы, после чего движения фигуры снимались на видео.

Если была необходимость в объемной картинке, то человека снимали с разных точек уже две камеры. Затем места расположения светящихся точек сопоставлялись, и в заключение устанавливалось их точное пространственное положение. Данные оптические системы не отличались особой точностью, а также не давали видимых быстрых результатов. Да и отснятый материал требовал дополнительной обработки и фильтрации. В 1988 г. разработчики другой компании придумали достаточно оригинальный способ, а именно: управлять мимикой компьютерного героя можно было, применяя марионетку. Именно таким образом создавался «Майк-болтающая-голова» – компьютерный персонаж, способный шевелить губами, моргать глазами и шмыгать носом. Впоследствии фирма усовершенствовала Майка и создала полноценный компьютерный персонаж, двигающий всеми частями тела. Движение его создавалось методом специального механизма, сделанного в виде механической руки, крепившейся к руке человеческой. С течением времени разработки Motion Capture все улучшались: вместо светодиодов стали применять магнитное поле (человека обклеивали маленькими металлическими детекторами) и даже изобрели специальные костюмы exoskeleton, позволявшие отследить даже малейшие движения мускулов.

В 1990-х гг. Motion Capture расширяет сферу деятельности за пределы компьютерной индустрии. На американском телевидении несколько лет подряд транслировалась программа для маленьких «Canaille Peluche». Основным действующим лицо там было доброе приведение Мат, которое разговаривало и задавало вопросы гостям студии (происходило это, как в фильме «Кто подставил кролика Роджера»). Своим происхождением Мат обязан огромной команде

кукловодов, создавших все движения героя, используя системы Motion Capture. Для запуска в эфир семиминутной передачи уходило около 6 – 8 ч работы. В 1992 г. компания SimGraphics ввела в оборот систему слежения и обработки мимики. Одним из первых героев – герой Марио – появился на выставке видеоигр, где он общался с публикой с монитора, отвечал на вопросы, смеялся и корчил забавные рожицы. Конечно, всеми эмоциями мордашки Марио управлял сидевший за компьютером подставной человек. В дальнейшем SimGraphics предложила особую перчатку «кукловода», преобразовывавшую движения актера в движения фигурки на экране.

В 1993 г. появился Mortal Kombat. Процесс Motion Capture производился при помощи оптической технологии, несколькими различными камерами. Сейчас Motion Capture используют все-все. Трехмерные нереальные драки, сексапильные движения а-ля Лара Крофт, психоэмоциональные движения лица в Half-Life – все это и много другое есть Motion Capture, технология, заключающая в себе все достижения киноиндустрии и цифровой индустрии. При всем многообразии игр надо было как-то разбираться и классифицировать все варианты игр для удобства продавцов и потребителей.

В настоящее время производители выпускают следующие игры:

• логические игры;

• игры на быстроту реакции и сообразительность;

• азартные игры;

• игры на бирже (игры с прогнозированием, ставками);

• логические игры или «паззловые» игры (от англ. puzzle – «головоломка»). Это компьютерные варианты различных настольных игр (шахмат, шашек, нардов и т. д.), головоломки, языковое тестирование (перевод слов, фраз, предложений с русского и на русский язык с последующим подсчетом результата), кроссворды, ребусы, логические задачи. Мотивы головоломок – азарт, желанием обыграть компьютер, доказать свое превосходство над машиной. Примеры логических задач «Пятеро разведчиков»: пятеро разведчиков подошли к реке, через которую лежал их дальнейший путь. Река была глубокая, а моста через нее не было. У берега стояла лодка с сидящими в ней двумя мальчиками. Разведчики

попросили перевезти всех на тот берег. Требуется логически рассудить и определить, как сумели переправиться разведчики и сколько рейсов сделала лодка, если известно, что она могла перевозить только или двух мальчиков, или одного разведчика? За рейс следует считать движение лодки в одном направлении. Или «Кто посетил кинотеатр?» В Москве живут четыре подруги: Вера, Ира, Люба и Маша. В выходной день они встретили своих друзей – Морозова, Ларина, Попона и Степанова – и отправились каждая со своим приятелем по заранее намеченным маршрутам.

1. Вера со своим другом совершила увлекательную прогулку по Москве-реке на речном трамвае.

2. Люба в Театре эстрады со своим приятелем просмотрела интересную программу с участием Петросяна и Хазанова.

3. Жених Маши увлек свою невесту в зоопарк.

4. Ларин, встретив Машу, сожалел, что она не побывала на эстрадном концерте.

5. После рассказа Морозова Вера решила в следующий выходной день посетить зоопарк.

6. Степанов встретился в метро с Ирой, возвращаясь с речного вокзала.

7. Двое из этой компании предпочли побывать в кинотеатре на новом американском кинофильме.

Требуется определить, кто из четырех пар посетил кинотеатр.

В результате всех нововведений игры можно разделить на две основные группы: ролевые игры, о которых уже упоминалось, и неролевые. Ролевые компьютерные игры: их главное качество – максимальное воздействие на психику играющего, особое личное «вхождение» в игру, а также игровая деятельность, возникшая на необходимости вхождения в роль, чтобы отключиться от действительности. Такие игры можно разбить на три группы: по характеру своего воздействия на участника, силе «засасывания» в игру и степени, глубине психологической зависимости.

Неролевые компьютерные игры. Основанием для выделения этого типа можно назвать то, что участник не отождествляет себя с виртуальным героем, поэтому психологические процессы формирования зависимости и воздействие игр на личность индивида имеют свою особенность и в целом не так ярко выражены. Предпосылки игрового процесса заключаются в азарте прохождения и (или) набора большего количества баллов.

Ролевые игры

1. Игры от первого лица.

Такая разновидность игр отличается максимальнойсилой «затягивания» или «вхождения» в виртуальный мир. Главная особенность в том, что вид от первого лица дает участнику видимое сращение с компьютерным героем, целиком вводит человека в роль. В течение даже короткого отрезка времени (которое зависит от личностных психологических особенностей и опыта участника) игрок начинает все более удаляться от действительности, сосредоточивая свое внимание только на виртуальной реальности. Участник может абсолютно серьезно относиться к игре и приравнивать качества своего персонажа к своим качествам. У человека возникает мотивационное внедрение в сюжет игры.

2. Игры от третьего лица.

Такие игры отличаются меньшим врастанием в персонаж. Участник видит героя со стороны и управляет его действиями. Отождествление себя с виртуальным героем не происходит слишком явно, а соответственно мотивационная включенность и личностные переживания не выражены так, как в играх с видом от первого лица. В момент игрового процесса последних человек переживает судьбу своего персонажа, как свою собственную, например уворачивается от выстрелов компьютерных врагов, а в случае вида извне внешние проявления не так явны, хотя выход из игры компьютерного героя переживается играющим не менее сильно.

3. Руководительские игры. Особенность этих игр заключается в том, что участнику предоставляется право руководить деятельностью подчиненных ему компьютерных героев. Погружаясь в игру, он может становиться начальником

всевозможных спецификаций: командиром отряда спецназа, главнокомандующим, президентом государства, даже богом, который руководит историческим процессом. При этом участник не видит на мониторе своего виртуального персонажа, а сам домысливает свою роль. Это единственная серия ролевых игр, где роль не определена конкретно, а придумывается участником. Благодаря этому глубина погружения в игру и свою роль может стать максимальной только у лиц, отличающихся болезненным воображением. Впрочем, эмоциональная включенность в игровой процесс и приобретение психологической потребности в игре так же сильны, как при участии в других ролевых играх. Частый выбор участником игр данного типа можно упоминать при диагностике, определяя как замещение необходимости в доминировании и власти.

Неролевые игры

1. Аркадные игры.

Этот тип совпадает с одноименным в жанровой классификации. Данные игры еще именуются приставочными, так как в связи с невысокой требовательностью к возможностям компьютера могут существовать и с приставками. Сюжет обычно незамысловатый, линейный. Единственное, что должен осуществлять участник, – быстро двигаться, стрелять и выигрывать бонусы, управляя виртуальным героем или, например, машиной, мотоциклом. Такие игры в основном весьма безобидны в отношении психологического влияния на участника, так как зависимость от них в основном быстро проходит.

2. Головоломки.

К этому типу игр относятся компьютерные разновидности всевозможных настольных игр (шахматы, карты, шашки, нарды и т. д.), а также разного рода головоломки, реализованные в виде компьютерных программ. Мотивация держится на эмоциональном напряжении и объединяется в них с желанием обыграть компьютер.

3. Игры на быстроту реакции.

К ним причисляются программы, в которых участнику необходимо показать ловкость и скорость реакции. Отличаются от аркадных игр абсолютным отсутствием сюжета и преимущественной обобщенностью, а также никак не перекликаются с реальной жизнью. Мотивация, построенная на азарте, необходимости закончить игру, собрать максимальное количество баллов, способна стать причиной устойчивой психологической зависимости человека от этого типа игр.

4. Традиционно азартные варианты игр.

К ним относятся компьютерные разновидности карточных игр, рулетки, игровых автоматов, т. е. компьютерные разновидности игр в казино. Психологические принципы появления потребности в данных компьютерных программах и настоящих прототипах одинаковы, соответственно мы не будем акцентировать на них внимание.

Итак, ролевые игры максимально помогают окунуться в мир компьютерной реальности, уйти (как минимум на время игры) от действительности и остаться в виртуальном мире. Поэтому ролевые компьютерные программы действуют на индивидуальные психологические особенности человека: устраняя проблемы «спасения человечества» в компьютерной реальности, игрок получает трудности в настоящей жизни.

А вот первые компьютерные игры с поддержкой режима сетевой игры (т. е. игры по Интернету) появились еще в середине 1990-х гг. Они пользуются успехом и впоследствии даже стали хитом, ведь теперь процесс игры происходил с настоящим живым соперником, а не с запрограммированными «болванчиками». Практически сразу игроки начинают объединяться в команды и проводить соревнования. Сегодня же киберспорт официально признан и является одним из самых быстро развивающихся видов современного спорта. В данный момент количество его почитателей на планете не отличается от числа фанатов некоторых других известных видов спортивных классических состязаний. Киберспорт представляет собой массовое движение, включающее огромное количество людей различных национальностей, возраста, вероисповедания и гражданства, и, вероятно, год от года его ряды будут только пополняться в связи с увеличением числа персональных компьютеров. В настоящее время существует мнение о необходимости введения виртуального спорта в программу Олимпийских игр. Единственная проблема заключается в том, что мощность современных компьютеров постоянно возрастает, и компьютерные игры вслед за

этим видоизменяются, появляются новые хиты на игровом рынке, которые постепенно вытесняют старые игры. Остановимся на некоторых из них.

Сетевые игры – это особенная разновидность игр, которая сочетает в себе игру и непосредственное общение с другим человеком или даже с несколькими. Этим они и привлекают к себе огромное количество пользователей. Здесь обитают совершенно разные «виртуалы» в зависимости от разновидности игры, ее доступности или недоступности для «первооткрывателя», условий, существующих там, и т. д., но имеется свод универсальных для многих игр условий: не стоит одному участнику появляться в одной игре под двумя (тремя) разными никами (именами) или в роли более одного персонажа.

В остальном все многообразие игр (за редким исключением) можно разделить на:

• «бродилки» – с эльфами, страшилками, тайниками и тому подобными вещицами, хотя данная сетевая игра не особо различается с таковой же, но не по Интернету, только тут можно путешествовать целой компанией, оказывать друг другу поддержку и общаться между собой по ходу дела. Обычно они сконструированы на основе известных книг в жанре фэнтези, довольно закрыты от посторонних, там действует немного разноплановых персонажей (каждый со своими личностными качествами, игровыми возможностями, оружием, манерой поведения и т. д.). Их имена могут быть придуманы участниками, а могут быть четко оговоренными установленным сюжетом. А также, естественно, здесь общение: театральные подмостки, диалоги масок. Хороши сетевые «бродилки» тем, что можно непосредственно общаться со своим коллегой;

• стратегические игры, которые не очень отличаются от несетевых стратегических, хотя настоящих врагов побеждать занимательнее, чем компьютерных, кроме того, с ними можно общаться;

• quake, гонки и др. Здесь гораздо сильнее действие азарта, чем в «мирных» играх, что создает первопричины для компьютерной зависимости.

Известно, что экспериментальные исследования показали перемену поведения и настроения многих игроков в агрессивное всего лишь после нескольких часов участия в данных играх. Идентичный результат возникал и от просмотра боевиков по телевидению и в кино, хотя в таких ситуациях его проявления были

сильнее, ведь здесь личность не только наблюдает, но и принимает непосредственное участие. А в сетевой игре наблюдение только увеличивается, потому что здесь «по разные стороны Сети» дерутся между собой настоящие люди. В принципе, уверенность, что против тебя играет не какая-то железяка, а реальный человек, усиливает ощущения. Отдельно можно выделить преферанс и тому подобные интеллектуальные игры, особенно большим успехом пользуются нарды по Сети.

К логическим играм также относятся следующие: «Седьмой гость», «Aqua Words», «Treasures of Persia», «Age of Japan», «Птички на проводе», «Beeline».

1. Игры на быстроту реакции и сообразительность. Эти игры не имеют сюжета, абстрактны (т. е. не связаны с реальной жизнью). Мотив тот же, что и у головоломок, – азарт, желание пройти игру, набрать большее количество очков. Данный тип игр опасен для психики личности играющего, так как формирует устойчивую психологическую зависимость человека. Примеры игр на быстроту реакции и сообразительность: Tetris, Arkanoid, Bomberman, «Автомобильные гонки», «Футбол», «Хоккей»; Bubbles (игры с шариками): Swap & Fall 2, Aqua Bubble («Водяной шарик»), Aqua Bubble 2 («Водяной шарик 2»), Bubble Xmas. В эту же группу можно отнести и аналоги телевизионных игр «Кто хочет стать миллионером?», «Поле чудес», «Слабое звено» и т. д.

2. Азартные игры. К азартным играм относят компьютерные варианты карточных игр, рулетки, игровых автоматов, казино. Мотив – азарт, желание и возможность заработать деньги. Поэтому этот вид компьютерных игр наиболее опасен для психики играющего, так как способен вызвать стойкую психологическую зависимость.

3. Игры с прогнозированием, ставками («Форекс-клуб»), различные виды биржевых игр (с угадыванием, прогнозированием курса валют), букмекерские игры (прогнозирование исходов спортивных матчей, ставки в лошадиных бегах, собачьих боях), прогнозирование исходов различных телевизионных игр, реалити-шоу «Последний герой», «Дом», «Фабрика звезд», «Народный артист», «Формула успеха», интеллектуальных программ «Что? Где? Когда?».

4. Детские игры. Различные игры, предлагающие поиск чего-либо или кого-либо (персонажей, предметов («Гарри Потер» и т. д.)), применение фантазии («Одень куклу» и т. д.)

5. Аркадные игры. Такие игры называются также приставочными, так как широко распространены на игровых приставках. Задачи играющего в аркадных играх – быстро передвигаться, стрелять и выигрывать всевозможные бонусы, играя виртуальным героем или средством передвижения. Аркадные игры считаются безобидными в плане влияния на личность играющего, психологическая зависимость от них, как правило, носит кратковременный характер. Сюжеты игр берутся из популярных кинофильмов, телепередач, сказок, мифов. Сюжеты и цели, которые игрок должен достигнуть в компьютерной игре, бывают различными.

Сюжеты компьютерных игр

Выделяют немало сюжетов компьютерных игр, такие как:

• эпоха Древнего мира до нашей эры (динозавры, древние ящеры);

• эпоха Древнего мира, зарождение человеческой цивилизации, (например, игра «Начало нового мира»);

• фантастика: далекое будущее, несуществующие планеты, персонажи («Тайна Третьей планеты», «Терминация», «Тито», «Ярость. Восстание на Кронусе»);

• скорость, гонки («Формула-1» в компьютерном варианте с прохождением препятствий, максимальным ускорением, «Максимальное ускорение», «Тормозилки», «Colin McRae Rally 2005», «Crashday», «Crazy Frog Racer», «Cross Racing Championship 2005», «FIM Speedway Grand Prix»);

• детективные игры с поиском преступников, похищенного, угоном автотранспорта («Розовая пантера. Наследство дядюшки Кука», «CSI: Место преступления»);

• разведка и шпионаж, в том числе и военный («Area 51», «10 врагов Америки»);

• государственная политика или серия стратегий – игры, где предлагается стать президентом какой-либо страны, мэром города, издавать свои законы («Age of

Empires III»);

Для того чтобы игры были интересными и захватывающими, их создатели стараются придумать и воспроизвести как можно больше новых и оригинальных сюжетов игр.

• войны («1944: Огненные рубежи»), в том числе морские («Aquanox 2: Откровение»), воздушные («Рыцари неба. Асы королевских ВВС») и космические («Жестокие звезды». Враждебные небеса», «Astrobatics. Звездная бойня», «Exit»);

• путешествия, география: «Вокруг света за 80 дней»;

• подводный мир («Aquanox: Сумерки Аквы»);

• борьба добра и зла («BGE. За гранью добра и зла», «Сокрушитель», «Убить дракона 2», «Убить дракона 3»);

• приключения, пираты, робин гуды, поиск сокровищ («Сандокан. Остров мертвых», «3 черепа Тольтеков», «Golden Palace. В поисках золотого жука», «Губка Боб Квадратные штаны»);

• праздники («Санта Клаус. Новогодний кавардак», «Удар молнии» (о путешествии Санта Клауса));

• животные в невероятных ролях и сюжетах («Снежок: приключения в Египте», «Снежок. Приключения в космосе», «Снежок. Приключения на островах», «Снежок. Рыбнадзор» (игры про медвежонка Снежка); «Спасти рядовую Жабу», «Страусиные бега», «Фрогман» (приключения отважного лягушонка), «Цыпленок Цыпа», «Алик. Летние каникулы» (приключения щенка Алика));

• быт и семья («Суперсемейка», «Суперсемейка: забавные приключения»);

• мистика, фэнтези, несуществующие животные и существа «Танкистадоры», «Creatures. Жизнь в деревне» (о невиданных существах норнах), «Тень вампира.

Ночной охотник», «Магия вуду», «Evil Twin» (реализация детских страхов и фантазий));

• игры по мотивам популярных мультфильмов («Тарзан», «Шрек», «Шрек-2»), книг («Хоббит» (по книге Дж. Р. Р. Толкиена «Хоббит, или Повесть о путешествии Туда и Обратно»), «Гарри Поттер и Узник Азкабана», «Гарри Поттер и философский камень»), музыкальных произведений («Щелкунчик»), кинофильмов («12 стульев. Как это было на самом деле»);

• ужасы («Ужастик в доме на холме»);

• супергерои («Чико и Пуэрито-рико»);

• закон («Чужие»);

• современные сюжеты: клоны, мутанты («Чужие звезды», «Чужие звезды 2: Атака клонов»);

• шахматы, шашки, карты («Шахматные баталии» «Турбо Маджонг» (аналог древней восточной игры с элементами карт, домино, шахмат));

• обучающие спортивные («Barbie. Спортивная гимнастика»);

• обучающие интеллектуальные («Алик. Занимательная математика» (обучение детей счету от простого сложения до дробей и пропорций при помощи помощника – щенка Алика), «Алик. Моя первая английская азбука» (знакомство с английским алфавитом), «Алик. Скоро в школу» (обучение дошкольников основным понятиям: цвета, формы, направления));

• логические игры, игры на эрудицию, сообразительность («Эрудит» (игра в слова), «Морской бой», «ChessMaster 9000», «Лабиринты смерти», «Баланс» (логическая головоломка));

• эротические игры («11 минут» (управление борделем), «Erotic Empire» («Стань боссом концерна – производителя эротической продукции»), «Singles-2: Любовь втроем», «Singles: расширенное издание» («Создай любовное гнездышко для двоих»), «Алиса в погоне за мечтой», «Бабцовский клуб», «В бикини и без»);

• спорт, футбол («Championship Manager 2006», «11 : 11» (футбольный матч), «NBA Live 06», «NHL 06», «Pro beach soccer» (пляжный спорт), «Битвы тяжеловесов» (компьютерный бокс), «Ночные гонщики», «Пятикратный футбол» (английский футбол), «Футбол 2000», «Футбол без правил» (футбол без стадионов, судей, тренеров), «Этот безумный велоспорт», «Лучшие из лучших. Футбол 2006»);

• безумный город, ганстеры («Crazy Drive Away» (городские мафиози), «25 to Life», «American Chopper»);

• биржевые игры, менеджмент («Кофейный магнат», «Курортный магнат», игра в Форекс-клубе).

Ниже приводится список игр, которые современная игровая индустрия выпустила в последнее время, в 2006 г. (так называемые новинки).

1. Aqua Pearls («Водяная жемчужина» – «найди украденное ожерелье»).

2. «Птички на проводе».

3. «Приключения забавных пташек».

4. «Радужная паутинка».

5. «Путешествие в страну эльфов и фей».

6. «Разрушьте игрушечный пейзаж!»

7. Аркадные игры («Turtle Odyssey», «Abandoned Well», «Real Ball», «Супершар»).

8. Racing (гонки) («Mad Cars», «Tiny Cars», «Tiny Cars 2»).

9. Shooters-игры («Alien Shooter», «Last Galaxy Hero», «Tanks Evolution»).

10. On-line (игры в режиме онлайн) («Feed the Cat», «Aqua Bubble Online»).

Наибольшей популярностью пользуются следующие: «Turtle Odyssey», «Aqua Pearls», «Treasure of Persia», «Swap & Fall 2», «Aqua Words». Последним «детищем» игровой индустрии является биржевая компьютерная игра в Форекс-клубе. Форекс-клуб (Forex-Club) – это Интернет-игра (биржевая) с прогнозированием курсов валют и участием в торгах. В Форекс-клубе играют и всем известные знатоки из интеллектуального клуба «Что? Где? Когда?». Компания «Форекс-клуб» делится со своими клиентами новостями, информацией о мировой экономической ситуации, показатели которой существенно могут влиять на принимаемые участниками рынка Forex решения. Так, например, действия с английскими фунтами и американскими долларами. У игрока в банке лежит 3000 долларов США, он получает проценты и следит за курсами валют ежедневно. Допустим, что ожидается повышение стоимости американской валюты против основных мировых валют и игрок принимает решение продать британский фунт против доллара. Но продает он не всю сумму, а только ее часть (допустим, 30 000 британских фунтов против доллара США по цене 1,8000). По прошествии 10 – 12 дней игрок принимает решение закрыть свою позицию на продажу и покупает британский фунт по цене 1,7540. Таким образом, его прибыль (по версии Форекс-клуба) может составить: (1,8000 – 1,7540) х 30 000 = 1380 долларов (примерно 36 000 рублей). Для успешной торговли (постоянного получения прибыли) и снижения рисков при принятии торговых решений игрокам предлагается получить образование, пройти основной этап обучения в Международной академии биржевой торговли «Форекс-клуба». После прохождения базового обучения игрокам также предлагается совершенствовать свои знания в области биржевой торговли. Цифры, конечно, впечатляют, перспективы вроде бы открываются радужные. Но никто не может дать гарантию, что может произойти завтра в мировой экономике, тем более неустойчивой российской. Да и не все игроки – способные ученики, не всем дан аналитический склад ума, способность к математике и экономике, тем более не все обладают экстрасенсорными способностями, многие не склонны доверять своей интуиции, в конце концов, есть просто фатально невезучие люди.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.com/kollektiv-avtorov_/kak-spravit-sya-s-komp-yuternoy-zavisimost-yu

надано
Прочитайте цю книгу цілком, купивши повну легальну версію: Купити