

ству о том, что мы имеем и чего должны достичь не только для того, чтобы выжить, но и чтобы прожить достойно.

Блажей А., Лешко О., Нагорный Д., Хижняя С.,  
Собчук Н., Чеботарь Д., Шапран А.  
НТУ «ХПИ»

## **ГЕЙМИНГ КАК СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН**

Поскольку компьютерные технологии стали важной частью нашей жизни, мы не мыслим без них своей полноценной работы и отдыха, проблема гейминга (компьютерной зависимости) является актуальной. Для раскрытия данной темы необходимо ответить на следующие вопросы: 1. Какое значение сегодня имеют компьютерные игры для современной молодёжи? 2. Как не лишиться себя развлечения, но не утонуть в виртуальном мире? 3. Способно ли насилие на экране монитора породить жестокость в жизни?

Игровая зависимость (гейминг) в критической форме – это форма психологической зависимости, проявляющаяся в навязчивом увлечении видео- и компьютерными играми. Зависимость от компьютерных игр – это расстройство контроля импульсов, похожее на то, что возникает у пристрастившихся к азартным играм. Симптомы включают изменения веса, пренебрежение личной гигиеной, снижение социальных взаимодействий и нарушение сна. Устойчивая зависимость от компьютерных игр является проблемой, которую сложно решить без помощи врача, но такая сильная зависимость – относительно редкое явление. Для большинства тех, кто играет в компьютерные игры, это хобби, разновидность отдыха, побег в виртуальную реальность, где человек чувствует себя свободным и сильным. Насколько же увлечение компьютерными играми воздействует на развитие свойств личности и социализацию человека? Каково влияние компьютерных игр?

Производители компьютерных игр убеждают всех, что, играя, ребёнок развивает ловкость рук, улучшает компьютерную грамотность, логику и реакцию. Однако гейминг приводит к найнтендонитису и виайтису –

повреждениям сухожилий кистей рук и запястий от слишком долгих сеансов игры, а также к хронической усталости плечевого сустава и проблемам со зрением. Исследования также показали, что люди, испытывающие зависимость от компьютерных игр, чаще переживают депрессивные и беспокойные состояния, чем остальные. У детей это выражается в повышенной возбудимости, отсутствии навыков общения. Тревожные сигналы: неспособность сконцентрироваться, нарушение сна, тревога, раздражение и социальные фобии.

Степень агрессивности, проявляемая подростками, напрямую зависит от времени, которое они проводят у компьютера. Подростки, играющие в жестокие игры в течение долгого времени, становятся более агрессивными, склонными к конфронтации с учителями, участвуют в драках, у них снижается успеваемость в школе. Интерактивные игры отличаются от телевизора или кино, где восприятие насилия пассивно. В игре дети становятся активными участниками сценария. Игроки, успешно прошедшие ряд насильственных действий, переходят на следующий уровень. Исследователи утверждают, что именно подобные интерактивные забавы увеличивают агрессивное поведение, поскольку насильственные действия постоянно повторяются, то есть формируют стереотип. Игроков стимулируют также к идентификации с их персонажами (к интерактивным действиям от «первого лица»), и дети имеют возможность принимать решения. Согласно исследованиям, играющие в жестокие видеоигры ответили повышенным уровнем агрессии, когда столкнулись с реальными трудностями.

Однако компьютерные игры, несмотря на негативное влияние, могут быть полезны. В частности, такой жанр игр, как «экшен», развивает внимание, скорость реакции, быстроту мышления, ведь в этих играх необходимо очень быстро принимать правильные решения. Игры-стимуляторы предназначены для улучшения каких-либо навыков, все подобные игры в большей или меньшей степени являются обучающими, их можно использовать в процессе обучения, например, английскому языку. Отличным тренажёром для выработки стратегического мышления являются стратегии. Игры-квесты развивают логическое мышление, внимание, трениру-

ют память, усидчивость, терпение. А многопользовательские игры развивают навыки общения.

Компьютерные игры могут оказывать как негативное, так и позитивное воздействие на личность, препятствовать или способствовать социализации. Увлечение компьютерными играми, ставшее зависимостью, в основном оказывает негативное воздействие на психику, здоровье и социальные качества детей, подростков и взрослых людей. Однако при соблюдении определённых правил компьютерные игры могут стать не вредней, чем чтение увлекательных книг, а также способствовать развитию личности.

Внученко А., Пащенко Е.  
НТУ «ХПИ»

## **ПРОБЛЕМА ЦЕННОСТЕЙ ЧЕЛОВЕКА-ВИРТУАЛА**

Конец XX века ознаменовался колоссальным прорывом в научно-технической сфере, что, помимо прочего, вызвало значительный сбой как в процессе становления личности человека нового поколения, так и в его поведенческих аспектах. Заняться пристальным изучением феномена виртуальной реальности и, в частности, взаимодействием человека с объективными и субъективными средствами её отражения была призвана принципиально новая научная отрасль – виртуалистика. В её основе лежит фундаментальный принцип, согласно которому виртуальные реальности позиционируются как реалии, а человек – связующее звено между устоявшимся течением жизненной рутины и вариативными проявлениями мира виртуального.

Следует отметить, что виртуальная реальность – гибкая, искусственно созданная информационная среда, которой свойственно подменять типичное восприятие окружающей действительности массивом информации, генерируемой посредством технических ресурсов с целью последующей интерпретации человеческим сознанием. Интернет пестрит предложениями попробовать свои силы в многообразных ролевых играх формата on-line. Вся привлекательность и неповторимость таких проек-