

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ СТОРОНЫ ВЛИЯНИЯ ВИДЕОИГР НА ЧЕЛОВЕКА

Камерилов М.Д.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Арцыменя Д.Ф.

В статье затрагиваются вопросы отрицательного влияния видеоигр на жизнь человека, рассматриваются примеры негативного воздействия злоупотребления компьютерными играми, называются причины игровой зависимости, а также приводятся примеры основных «эффектов» зависимости.

Вследствие стремительного развития информационных технологий в жизни каждого человека появилось множество новых возможностей. Наряду с общим улучшением качества жизни, доступностью получения любой информации и даже самообразования, благодаря информационному прогрессу появилось огромное количество новых видов развлечений, в частности, видеоигры.

На сегодняшний день видеоигры стали неотъемлемой частью жизни людей. Однако, отношение к киберспорту и его создателям в обществе до сих пор неоднозначно. Как и любые выставки высоких технологий, игровые выставки имеют колоссальный успех у миллионов почитателей компьютерных игр. В некоторых странах киберспорт официально признан на государственном уровне, и рассматривается не только в качестве прибыльного бизнеса, но и как художественное произведение, являющееся продуктом человеческой деятельности.

И все же, большинство мнений в обществе варьируется от неодобрительного «видеоигры – это пустая трата времени и денег, глупый инфантилизм» до более враждебного «видеоигры развращают детей и делают из них неадекватных, агрессивных и морально искалеченных личностей» [1].

Фразы эти общие, но, мы полагаем, что большинство геймеров узнают в них мнение хотя бы одного из своих знакомых. В чем же причина такого отношения? И есть ли у этих суждений хоть какое-то веское основание?

Рассмотрим основные отрицательные качества, которые предъявляются видеоиграм. В первую очередь – это игровая зависимость.

Любую компьютерную игру можно классифицировать как специфический тип деятельности, принципом которого является моделирование тех или иных действий и отношений. В отличие от большинства других видов деятельности, игрок, в основном, тратит время на подобные развлечения именно для процесса, а не достижения какого-либо результата. В современных играх различного рода достижения являются дополнительными бонусами, поднимающие интерес игрока к какой-либо видеоигре, для того, чтобы процесс приносил ещё больше удовольствия.

Раньше, до появления онлайн-игр, задача производителей компьютерных игр была только одна – заставить потенциального потребителя купить диск с их игрой. После этого им становилось безразлично, сколько вы будете в неё играть, да в принципе будете ли вообще. Однако, индустрия движется вперед, и сейчас создателем видеоигр нужно, чтобы в них играли постоянно, ведь именно от количества одновременно играющих игроков зависит популярность игры и доход производителей. Возникла серьёзная проблема, поскольку заставить человека играть, не предоставив интересный, захватывающий и динамичный сюжет с четко выраженной линейностью происходящих событий, не представляется возможным. Но где взять столько фантазии, чтобы придумать такой сюжет, в который можно было бы играть годами? Такой сюжет придумать невозможно. Тогда на помощь производителям пришли психологи, и они им объяснили, как делать игры так, чтобы в них полностью отсутствовал сюжет, но при этом человек выполнял, по сути, одни и те же действия часами, месяцами и годами, забыв обо всём [2].

К основным примерам воздействия на психику человека относят: «эффект Овсянкиной», а именно эффект прерванного действия, когда оно ещё не достигнуто; «эффект Скиннера», то есть проведение анализа поведения человека с точки зрения функции стимулов и вознаграждений, а также такой феномен, как «Награда с переменной вероятностью» в теории Скиннера.

Основываясь на «эффекте Овсянкиной», критики видеоигр заявляют, что разработчики добавляют бесполезные и однотипные, ни на что не влияющие задания, чтобы заставить игроков тратить больше времени на их выполнение, так как незавершенная задача создает навязчивые мысли, направленные на то, чтобы вернуться к задаче и закончить прерванное действие. Игрок будет постоянно стремиться к завершению и прохождению полного списка задач [3].

«Эффект Скиннера» также вызывает отрицательные эмоции, так как основан на опытах Берреса Фредерика Скиннера с животными. Проводя эксперименты со специально изготовленной для этих целей коробкой, Скиннер узнал, что если подавать еду в ящик случайным образом или через определенное количество нажатий, то животные ещё охотнее совершают действия, чтобы получить награду. Ровно до тех пор, пока еда вовсе не перестаёт поступать. Таким образом Скиннер обнаружил, что с помощью поощрений можно гораздо эффективнее заставить животное сделать что-то, нежели с помощью наказаний. Позже выяснилось, что работает это не только с животными, но и с людьми. Таким образом, Скиннер пришёл к выводу, что поведение человека лучше всего рассматривать как функцию стимулов и вознаграждений. Сам того не зная, он еще в 60-х годах разработал механизм, который с удовольствием используют производители современных компьютерных игр. Он создал устройство, которое сильно повлияло на развитие психологии. Благодаря ему многие игры сейчас такие, какие они есть [4].

Следующей популярной точкой зрения является то, что игры развивают жестокость и агрессию, а также негативно влияют на психику подростка. В основе данной теории лежит то, что в отличие от взрослого сформированного человека, ребенок не может до конца осознавать свои действия; вся новая информация является для него обучающей; подросток сживается с персонажем и совершает любые действия, прописанные разработчиками. Однако, не стоит в этом винить только создателей видеоигр. Проблема зависимости у подростков является временной, а именно в тот период, когда проведение времени в видеоигре приносит им удовольствие, так как это точно такое же развлечение, как кино или театр, только с большей интерактивностью. Подросток проводит большую часть своего времени в видеоиграх из-за отсутствия альтернативных активностей, а также отсутствия самоконтроля и должного воспитания. Всё вышесказанное приводит к выводу о том, что решение данной проблемы лежит на родителях и воспитателях. Имеется в виду то, что родителям, вместо того, чтобы требовать запрета всех игр и обвинять разработчиков, необходимо тщательно разобраться в вопросе и заниматься воспитанием собственного ребенка с самого раннего детства, чтобы никакая видеоигра не могла развить в нем жестокость и агрессию.

Таким образом, современные противники видеоигр винят разработчиков в том, что те, в свою очередь, вырабатывают зависимость различными психологическими способами, заставляя игроков проводить всё время за игрой; насаждают агрессию и безнаказанность, оказывая тем самым негативное влияние на нервную систему и психику; а также провоцируют жестокость и насилие. Злоупотребление аудиторией для коммерческой выгоды, создание элементов неестественного психологического азарта в проектах видеоигр не может не вызывать негативное отношение в обществе. Однако, следует понимать, что существуют несколько факторов, влияющих на развитие игровой зависимости. Особенно среди них выделяется личностный фактор: несформированная или неустойчивая психика, отсутствие навыков самоконтроля, неудовлетворенность реальной жизнью, желание компенсировать нереализованные жизненные потребности. Всё это делает человека более подверженным развитию зависимости от компьютерных игр. А значит, в наших силах минимизировать последствия видеоигр.

58-я Научная Конференция Аспирантов, Магистрантов и Студентов БГУИР, Минск, 2022

Список использованных источников:

1. *Как видеоигры влияют на нас? Споры и исследования. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://stopgame.ru/blogs/topic/92855>. – Дата доступа : 14.03.2022.*
2. *Афанасьев, А. Дети интернета. Что они смотрят, и кто ими управляет. Книга для родителей, педагогов, и специалистов по работе с детьми / А. Афанасьев [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://narasputye.ru/archives/7399>. – Дата доступа : 17.03.2022.*
3. *Психологические основы геймификации. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.gamification-now.ru/blog/kak-nauchnye-otkrytiya-v-psihologii-pomogayut-sovershenstvovat-ix-dizayn>. – Дата доступа : 18.03.2022.*
4. *Дешёвый геймдизайн и Ящик Скиннера. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : https://skillbox.ru/media/gamedev/deshyevyyu_geymdizayn_i_yashchik_skinnera/ – Дата доступа : 18.03.2022..*