

## ВЛИЯНИЕ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ НА ОБЩЕСТВО

Индустрия компьютерных игр зародилась как движение энтузиастов и за несколько десятилетий переросла в настоящую массовую культуру и индустрию. Как подчеркивает исследование IAB UK, геймеры разбираются в технологических новинках и ориентированы на их приобретение онлайн. Исследование Российского Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» показало, что 2,5 миллиарда человек в мире играют в компьютерные игры. Средний возраст геймера — 34 года. Радикальных гендерных различий в мире среди геймеров нет: 54% игроков — мужчины, а 46% — женщины. Компьютерные игры могут развивать множество положительных навыков человека. Например, могут улучшить ловкость рук. Специальные видеоигры использовались в качестве физиотерапии, чтобы помочь жертвам инсульта восстановить контроль над руками и запястьями. Исследования с участием детей показали, что те, кто больше играл в видеоигры лучше учились и строили отношения с другими учениками из-за социальной составляющей и совместной работы в некоторых типах игр. Порой игры созданы как сложные головоломки, на решение которых уходит несколько часов. Научиться думать на ходу и разрабатывать стратегии в быстро меняющейся фантастической среде — это навык, который можно применить в реальном мире. Игры способствуют физической активности. Большинство основных консолей теперь оснащены технологией, позволяющей игрокам встать с дивана. Программисты также начали создавать игры, в которые играют в физическом пространстве, строят их на основе реальных данных о местоположении и вдохновляют геймеров перемещаться в реальном мире, для продвижения в виртуальном. Однако видеоигры опасны тем, что вызывают зависимость. Более того, чем раньше человек начинает играть в видеоигры, тем больше вероятность для игровой зависимости. По мере того, как человек участвует в игре, увеличивается возбуждение коры

головного мозга и высвобождение дофамина, поэтому усиливается возбуждение и интерес к игре растёт. Чтобы получить такую же степень возбуждения, необходимо снова играть. Таким образом, интерес к другим видам деятельности у человека постепенно уменьшается. По мере развития зависимости от игр у детей возникают побочные эффекты: ожирение, ухудшения зрения, головные боли, боль в спине, недостаток физических упражнений, отсутствие желания учиться, нарушение режима дня, агрессивность. Частью современной игровой индустрии является киберспорт. На сегодняшний день о нем слышал каждый пользователь интернета. Киберспорт — это соревнования на основе компьютерных игр, главную роль в которых играют навыки и опыт. Соревнования могут быть командными и индивидуальными. В современном мире компьютерный спорт перестает быть развлечением, а плавно переходит в профессиональный спорт со своими звездами. Турниры превращаются в зрелище и собирают у экранов миллионы зрителей. Сегодня в большинстве стран мира соревнования по компьютерным играм признаны официальной спортивной дисциплиной. Соревнуются в основном в шутерах и стратегиях. Киберспортивная индустрия имеет развлекательную составляющую. Исходя из представленной информации, можно сказать, что компьютерными играми увлекаются люди разного возраста. Огромное количество людей ежедневно проводят свободное время за видеоиграми. Игровая индустрия становится частью экономики, сферы развлечений, культуры и образа жизни людей, способствует развитию компьютерных технологий. Современные персональные компьютеры множеством новшеств обязаны игровой индустрии.

### *Список литературы*

1. Преимущества видеоигр для детей и взрослых [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://www.geico.com/living/home/technology/9-reasons-to-give-video-games-a-try/>

*Велентей Антон Николаевич*, студент 2 курса ФИТУ БГУИР, anton.velentey@gmail.com.  
*Научный руководитель:* *Сугако Наталья Анатольевна*, доцент БГУИР, кандидат исторических наук, доцент, Sugako@bsuir.by