

Панчук Екатерина Юрьевна,
к.п.с.н., доцент, Ангарский государственный технический университет,
e-mail: epanchuk05@mail.ru

Самчук Роман Максимович,
обучающийся, Ангарский государственный технический университет

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, ИХ ВЛИЯНИЕ НА ЧЕЛОВЕКА

Panchuk E.Yu., Samchuk R.M.

COMPUTER GAMES, THEIR IMPACT ON HUMAN

Аннотация. В данной статье приводится краткий анализ жанров компьютерных игр, предпринята попытка определить влияние компьютерных игр на человека.

Ключевые слова: компьютерные игры, геймплей, сюжет, эмоции, токсичность.

Abstract. This article provides a brief analysis of the genres of computer games, an attempt is made to determine the impact of computer games on a person.

Keywords: computer games, gameplay, plot, emotions, toxicity.

Компьютер стремительно вошёл в нашу жизнь, начиная с самого первого «десктопного» или же «настольного» компьютера, проданного в 1965 году. К нашему времени они уже распространились почти по всей планете. И не без причины. Огромная вычислительная мощь, удобное и долговечное хранение данных, а с введением в 1991 году Всемирной паутины – Интернета, ещё и источник огромного количества информации.

Такой внушительный список достоинств не мог остаться незамеченным: люди стали более усердно подходить к изучению данного чуда техники. Началась массовая разработка программ, позволяющих эффективно пользоваться возможностями компьютера. Однако, работа есть работа, но как гласит известное выражение, «людям нужно хлеба и зрелищ». И, видимо, под этим девизом рынок стали заполнять компьютерные игры, позволяющие уставшим после работы людям отдохнуть и расслабиться.

В мире множество игр, поэтому для удобства ввели жанровую классификацию. Самые распространённые жанры – это:

1) Action. Сущность экшенов отражает их название – в переводе с английского оно означает «действие», и здесь игрок находится в самом центре действия и управляет им. Главным образом, оно связано с физическими испытаниями, которые нужно преодолеть. К этому жанру относились самые первые видеоигры, например, galaga и donkey kong [1].

2) Action-adventure. Экшен механики теперь разбавляются приключениями, а также головоломками, в играх данного жанра зачастую присутствует глубокий сюжет.

3) Приключения. В отличие от предыдущих жанров упор сделан на сюжет в ущерб экшен составляющей.

4) Ролевые игры – на данный момент один из самых распространённых жанров. В нём вы можете примерить на себя образ или личность персонажа, за которого играете, или наоборот, наградить персонажа выбранными вами чертами внешности и характера.

5) Симуляторы. У представителей жанра симуляторов есть одна общая черта – все они созданы для симуляции реальных или вымышленных систем, ситуаций или событий. Например, градостроительный симулятор, политический симулятор, симулятор пилотирования самолёта или даже симулятор бога [1].

6) Стратегии. Геймплей этого жанра уходит своими корнями в традиционные настольные стратегические игры. Часто в этих играх вам доступен целый мир и все его ресурсы, а чтобы справиться с испытаниями, игроку требуется тщательно продумывать стратегию и тактику. Со временем значительная часть этого жанра перешла от пошаговых систем к реальному времени, следуя желаниям игроков [1].

Каждый день разработчики раздвигают границы известного и узнаваемого, создавая всё новые и новые игры, не подходящие под типичные жанры, тем самым создавая новые жанры.

Что же так тянет людей в компьютерные игры, узнать достаточно легко. Если человек хочет что-то получить, чего-то добиться, то все его мечты могут исполниться в виртуальном мире. Например, ребёнок, мечтающий однажды оказаться на одном поле с великими футболистами, может зайти в условную Fifa, а любитель тактики и стратегии – обратить свой взор на Civilization или Dune. И подобных примеров может быть множество. В искусственно созданном мире возможно всё, и каждый, даже самый ярый скептик, найдёт что-либо себе по душе.

Многим знакомо это чувство, когда после тяжёлого рабочего или учебного дня человек приходит домой и садится за хорошую книгу, смотрит интересный фильм или же вообще возвращается к любимому сериалу. Вот те же чувства, но более яркие, связаны со временем, проведённым в игре, ведь в ней можно не просто наблюдать за действиями персонажей, а напрямую влиять на них, что само по себе уже намного интереснее.

Различный спектр эмоций можно получить, играя в игры. Например, самые очевидные можно получить от двух составляющих – геймплей и сюжет.

С сюжетом всё понятно, если история, рассказываемая игрой, интересна, то и эмоции вы получите положительные. Но не всё так просто. Если в книге или фильме потребитель следит за конкретной сюжетной линией, то в большинстве игр предусмотрено разделение сюжета на основной и второстепенный. Игрок сам вправе выбирать как ему играть: проходить только основную сюжетную кампанию или же потратить время и пройти второстепенные задания. Второстепенные задания, в свою очередь, имеют куда меньшую продолжительность, и, соответственно, если вы прошли множество интересных заданий, то

потратите столько же времени, а положительные эмоции получите за каждое отдельно.

Только, если сюжет может быть либо хорошим, либо нет, то геймплей всё же рассчитан на любителя. Сам по себе геймплей – это взаимодействие игрока с миром игры, и те законы, которые это взаимодействие регулируют. Например, будет это управление непосредственно персонажем или только возможность выбирать ему направление, возможности перемещения, такие как 2D измерение, где нужно двигаться лишь в стороны, как в «Марио», или же 3D передвижение, как в привычной нам реальности. И это только геймплей, связанный с перемещением персонажа в игре, в целом всё ещё куда более разнообразно.

Подходящий предпочтениям геймплей способен вызвать не меньше, а иногда и больше восторга, чем сюжетная составляющая игры. И, увы, фильмы и книги на данный момент этого дать не могут, а значит компьютерные игры являются монополистами в этом вопросе.

Также к положительным чувствам, получаемым от игры, можно отнести радость от победы, гордость за впечатляющий рост персонажа в процессе игры, счастье после преодоления игровых трудностей.

По поводу последнего, кстати, очень известна компания «From Software» с их знаменитой серией «Souls» игр, которая в рядах геймеров уже стала очень популярна за счёт своей сложности и недружелюбия к игрокам. И, несмотря на столь явные сложности, люди получают в этой игре огромное удовольствие. Дело в том, что чем больше усилий надо приложить для прохождения игры, тем больше радости будет от преодоления этой трудности. Подобное встречается и в реальном мире. Куда приятнее путём долгих тренировок получить разряд в спорте или место на значимых соревнованиях, чем довольно легко победить в любительском соревновании. Еще древний философ Еврипид писал: «Чем больше трудных дел, тем больше счастья».

Однако не всё так радужно, как может показаться на первый взгляд, или же как могут обещать нам разработчики игр. Начнём с того, что выше описаны исключительно идеальные варианты, но, как мы знаем, нет в мире ничего идеального. А значит, плохой сюжет или геймплей игры может испортить вам настроение ровно также, как ужасное блюдо в ресторане. Человек – заложник своих ожиданий, именно поэтому, представив очередное хорошее времяпрепровождение, очень неприятно обнаружить низкопробное некачественное творение.

И это только пол беды. Настоящие проблемы начинаются в онлайн-играх или режимах. В последнее время очень распространён термин «токсичность», который как нельзя лучше описывает ситуации, зачастую происходящие в подобных играх. Например, раздосадованные поражением игроки захотят выместить свою злость на тех игроках, которые попадутся под горячую руку [2].

Трудно объяснить, почему даже добрые и спокойные люди в онлайн игре ведут себя крайне враждебно и агрессивно. Особенно ярко эта враждебность проявляется по отношению к новичкам. Подобное часто можно наблюдать ещё в одной ситуации – на дороге: многие автолюбители, садясь за руль, становятся более раздражительными и злыми.

Также крайне сильно подпортить нервы способен и провайдер, который решит в важный момент провести отключение самого игрока или его союзника – не важно, игра всё равно проиграна, а нервы подпорчены.

Но самое страшное начинается, когда появляется зависимость от игр. Зависимости от игр сопутствует малоподвижный образ жизни, который, в свою очередь, тоже несёт за собой множество неприятностей: ухудшение зрения, нерегулярное питание, которое приведёт к проблемам ЖКТ, смещённый режим сна и бодрствования, который усугубит вышеперечисленные проблемы и т.д. [3].

ЛИТЕРАТУРА

1. **Loveless M.** Жанры компьютерных игр / M. Loveless. – Текст: электронный // Интернет платформа «Cubiq». – URL: <https://cubiq.ru/zhanry-kompyuternyh-igr> (дата обращения: 28.04.2022).

2. **Sports S.** Как избежать токсичности в онлайн играх / S. Sports. – Текст: электронный // Интернет платформа Cybersport. – URL: <https://www.cybersport.ru/blog/post/303190/kak-izbezhat-toksichnosti-v-onlain-igrakh> (дата обращения: 28.04.2022).

3. **Слатвицкая Д.П.** Как видеоигры влияют на мозг / Слатвицкая Д.П. – Текст: электронный // ДНК «Дом научной коллаборации». – URL: https://dnk-rostobl.donstu.ru/?SECTION_ID=72 (дата обращения: 01.05.2022).