

# ПОЛОЖИТЕЛЬНОЕ ВЛИЯНИЕ ВИДЕОИГР

*Камерилов М.Д.*

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

*Арцыменя Д.Ф.*

В статье затрагиваются вопросы положительного влияния видеоигр на жизнь человека, рассматриваются примеры позитивного воздействия компьютерных игр на когнитивные функции человека, а также называются причины использования видеоигр в образовательной сфере.

Большинство из тех, кто утверждает, что различные видеоигры развивают жестокость, сами никто не играли и не ощутили этого на себе. На стороне видеоигр в подобном вопросе выступают статистические данные, которые показывают низкую вовлеченность в видеоигры среди людей, совершающих преступления на насильственной почве. Безусловно, существуют единичные исключения и совпадения, но обвинять в подобных случаях игры, не разобравшись в жизни человека, является ошибочным. Каждая игра имеет свои возрастные ограничения, которые должны соблюдаться, и если родители переживают за влияние видеоигр на их ребенка, они должны контролировать то, во что играет их ребенок.

Возрастные рейтинги вытекают из различных психологических норм и законодательства конкретных стран. Основных критериев, по которым выставляется тот или иной рейтинг, несколько:

- степень насилия в играх;
- бранная лексика;
- употребление алкоголя, сигарет, наркотиков;
- нравственно-моральные аспекты (например, пропаганда нетрадиционных сексуальных отношений);
- наличие порнографического контента;
- и много-много чего ещё [1].

Несмотря на то, что многие по-прежнему имеют негативное отношение к подобному виду развлечений, в нашем исследовании мы решили остановиться на положительных аспектах видеоигр.

Первое, что приходит на ум – игры удовлетворяют множество потребностей социально-ориентированной направленности: в онлайн играх подросток может найти новых друзей сверстников, что впоследствии может перейти во взаимоотношения в реальном мире; подросток чувствует себя успешным и эффективным, так как в онлайн играх у него получилось превзойти другого игрока; играя в видеоигры, подросток ощущает чувство автономности, ощущая только личный контроль над тем, что он делает.

Игры используются в образовательных целях. Существует множество различных симуляторов, обучающих пилотов, машинистов и многих других. Также, существует множество сюжетных игр, содержащих глубокий смысл и мораль, воспитывающих положительным образом и влияющих на моральный кодекс игроков. В игровой интерактивной форме изучают иностранные языки, путешествуют, занимаются самообразованием в различных направлениях.

Следует отметить, что многочисленные исследования, в том числе и военных ведомств, демонстрируют, что игроки превосходят людей без игрового опыта в умственных способностях, таких как: скорость реакции; точность восприятия; объем внимания; распределение внимания; пространственное мышление; мгновенный счет; контроль импульсов; рабочая память; переключаемость; вербальные способности и так далее. Опыт игры – основная причина этих преимуществ. Это доказывают специальные тренировочные эксперименты. Так, известно, что экшн-игры развивают пространственное мышление не хуже университетских курсов и лабораторных тренировок. Причем за счёт видеоигр эффект достигается быстрее и длится дольше. Эти находки, в первую очередь, интересны военным и медикам, которым необходимо готовить операторов и хирургов. Но популярность набирает также использование видеоигр в целях реабилитации людей с поражением мозга, лечения дислексии у детей, а также борьбы с деменцией и когнитивным угасанием у людей пожилого возраста [2].

Видеоигры, в первую очередь, это развлечение, следовательно, относиться к ним нужно тем же образом. Игровая индустрия – это одновременно бизнес и искусство, выступающее на равне с кино и театральной индустрией. Каждая видеоигра имеет собственное возрастное ограничение, несущее в себе рекомендательный характер. Обвинение игр родителями во всех проблемах ребенка является ничем иным, как перекладывание ответственности с себя за воспитание собственного ребенка. В хорошей семье, где

родители по-настоящему заинтересованы в жизни и развитии ребенка, у подростка всегда будет альтернативные виды развлечений или способность адекватного восприятия абсолютно любой игры независимо от наличия жестокости в ней. Большинство современных популярных проектов делаются с пометкой «Для всей семьи», что означает отсутствие контента, который может неблагоприятно повлиять на неосмысленного и неподготовленного подростка. Игровая зависимость возникает лишь только потому, что видеоигры – это развлечения, а различного рода развлечения любит каждый. Подросток играет в видеоигры, так как ему это интересно, а также из-за отсутствия других альтернативных активностей, приносящих столько же удовольствия [3].

Таким образом, можно с уверенностью сказать, что у видеоигр есть множество положительных качеств. Благодаря играм человек может найти общение, а также получать положительные эмоции, образовываться, улучшать реакцию и социально адаптироваться.

**Список использованных источников:**

1. *Видеоигры: печат депрессию, снижают преступность и аддиктивные, как казино. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://habr.com/ru/company/macloud/blog/553778/>. – Дата доступа : 23.03.2022.*
2. *В чем польза видеоигр: от увлечения к профессиональной карьере. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://mosday.ru/news/item.php?2298429&view=full>. – Дата доступа : 27.03.2022.*
3. *Как видеоигры влияют на нас? Споры и исследования. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://stopgame.ru/blogs/topic/92855>. – Дата доступа : 14.03.2022.*

