

РАЗРАБОТКА ПРОГРАММНОЙ КОМПОНЕНТЫ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОЙ СИСТЕМЫ «GAMELAND»

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

Карнаушенко А.Л., Лишик О.А.

Искра Н. А. – ассистент кафедры ЭВМ

С каждым годом компьютеры всё больше входят в нашу жизнь. С появлением сети Интернет этот процесс стал ещё более активным. Всемирная паутина является почти неиссякаемым источником различной информации от научных статей до любимых фильмов или музыки. Мало того, она открыла широкие возможности для общения: многочисленные форумы, чаты и социальные сети позволяют без труда найти единомышленников. Но здесь обнаружилась и обратная сторона, и вот уже тысячи и тысячи людей (преимущественно молодёжь) часы напролёт сидят у мониторов, подменяя реальное, живое общение виртуальным. Исследования показывают, что нередко это ведёт к навязчивой потребности в использовании Интернета, сопровождающейся социальной дезадаптацией и выраженными психологическими симптомами.

Учитывая потребности и проблемы современной молодежи, задачей проекта «Gameland» стало привлечение внимания к активному и увлекательному общению вне социальных сетей. Идея проекта состоит в следующем: имеется некое «игровое пространство», т.е. место, где можно найти самые разнообразные игры от настольных до X-Box, с соответствующей атмосферой, располагающей к общению.

Основной функцией разрабатываемой программной компоненты развлекательной системы «Gameland» является организация людей в группы для совместного проведения свободного времени. Всё, что требуется от пользователя, пройдя несложную процедуру регистрации, оставить запрос на участие с указанием предпочтительного времени и некоторых других критериев, и дождаться пока система предоставит возможные варианты.



Рис. 1 – Альтернатива виртуальной реальности – настоящий социальный опыт

Особенностью данного проекта является то, что мы используем Интернет для отвлечения от него же. Таким образом, ничуть не отрицая его широких возможностей социальных сетей, мы стараемся предоставить альтернативу в виде реального социального опыта.

Список использованных источников:

1. Войскунский, А. Е. Психологические исследования феномена интернет-аддикции // 2-ая Российская конференция по экологической психологии. Тезисы. - Москва, 12-14 апреля 2000 г. - М.: Экопсицентр РОСС. - С. 251-253.
2. McGonigal, J. Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world / J.McGonigal. – The Penguin Press, New York, 2011. – 388 p.
3. Koster, R. The theory of fun in game design / R. Koster. – Paraglyph press, 2004 – 256 p.