

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ

Лиске В. О.¹, Ольвинская Ю. О.²

1 – студент, кафедра статистики,

2 – канд. экон. наук, доцент, кафедра статистики

Одесский национальный экономический университет, г. Одесса

АННОТАЦИИ

Лиске В. О., Ольвинская Ю. О. Компьютерные игры и человеческое развитие. Рассмотрена роль компьютерных игр в системе человеческого развития. Проанализированы последствия чрезмерного увлечения компьютерными играми для человека и общества.

Ключевые слова: компьютерная зависимость, человеческое развитие, киберспорт.

Лиске В. О., Ольвинська Ю. О. Комп'ютерні ігри та людський розвиток. Розглянуто роль комп'ютерних ігор в системі людського розвитку. Проаналізовано наслідки надмірного захоплення комп'ютерними іграми для людини і суспільства.

Ключові слова: комп'ютерна залежність, людський розвиток, киберспорт.

Liske V. O., Olvinskaya J. O. Computer games and human development. The role of computer games in the human development. Analyzed the effects of overuse of computer games for the individual and society.

Keywords: computer addiction, human development.

ПОСИЛАННЯ НА РЕСУРС

Лиске, В. О. Компьютерные игры и человеческое развитие [Текст] / В. О. Лиске, Ю. О. Ольвинская // Статистика – інструмент соціально-економічних досліджень : матер. конф. — Одеса, ОНЕУ. — С. 80 – 82.

Как все мы прекрасно понимаем, увлечение компьютерными играми, рано или поздно, перерастает во что-то более серьезное. Под чем-то более серьезным, понимается как зависимость от компьютерных игр (кибераддикция), так и профессиональная игровая деятельность игроков. В современных реалиях у каждого человека есть компьютер, поэтому увлечение компьютерными играми и компьютерная зависимость растет большими темпами.

Последнее время врачи и психологи обеспокоены таким социальным явлением как «компьютерная зависимость», когда человек не может «оторваться» от компьютера. Ее зачастую отождествляют с болезнью, которая имеет свои как психические, так и физические симптомы.

В большей мере данной проблемой занимаются психологи, так как физические симптомы (ухудшение зрения, искривление позвоночника, нарушение питания) присущи также людям, которые систематически ра-

ботають за комп'ютером (офіс-менеджери, программісти, системні адміністратори, дизайнери і т.д.). Важним симптомом комп'ютерної залежності вважається подразливе поведіння при зменшенні об'єму часу, проведеного за комп'ютером. Ігрова залежність притаманна не тільки дітям, підліткам, молодим людям, але і все більше захоплює людей старшого покоління. Психологи стверджують, що люди занурюються в віртуальний світ, щоб відкрити для себе щось нове, відійти від повсякденних проблем, завести нових знайомих. Наприклад, в житті людина простий студент або працівник, який виконує невисоку посаду, а по ту сторону монітора великий чарівник або, знищуючий своїх ворогів, полковник.

Всі ці негативні впливи відбиваються на людині і його діяльності в реальному житті. Всі ці захоплення тиснуть на людину. В таких умовах людина не розвивається професійно, він відокремлюється від суспільства, забуває про навчання, його цікавить тільки «інший», комп'ютерний світ. Це можна назвати своїм родом деградації людини. По своїй природі людина повинен до чогось прагнути, досягати нових горизонтів, приносити користь оточуючим, отримуючи від цього задоволення. Тільки тоді можна буде дійсно вважати людину високорозвиненою і багатогранною.

Але не все так погано, як здається. Сучасним гравцям (геймерам) є куди прагнути. В останнє час все популярніше стають онлайн ігри, де можна воювати з іншими гравцями в режимі реального часу. І не тільки один на один, але і в команді. Сьогодні дуже популярним став кіберспорт. Кіберспорт – це внутрішні змагання між гравцями в режимі онлайн. Якщо запитати, що спільного між спортом і кіберспортом? На перший погляд здавалося б нічого. Але, як і в інших видах спорту в кіберспорті існують організовані за певними правилами діяльність, задіяні фізичні та інтелектуальні здібності, підготовча діяльність. Чимось кіберспорт нагадує футбол: в кіберспорті є свої ліги, кожна команда під егідою спонсора змагається в своїй або іншій дисципліні, існують такі ж міжсезонні трансфери гравців. Це кіберспорт також є свого роду спортом, незважаючи на те, що «інструментом кіберспортсменів» є комп'ютер.

Кожний кіберспортсмен – геймер, але не кожен геймер – кіберспортсмен. Бо кіберспортсмен – це гравець, який досяг певних успіхів і виступає на професійній арені в якійсь дисципліні, його хоббі приносить йому дохід. Здавалося б, що в цьому щось, ну граєш, тобі за це платять. Це мрія кожного геймера – заробляти на хоббі. В середньому кіберспортсмени на професійному рівні в рік отримують в середньому близько 100 тис. дол. США. Великі змагання проходять в різних куточках світу і збирають велику кількість фанатів. Тому гравці починають вивчати іноземні мови, а не це ли

развитие самого человека. Спортсмены других видов спорта борются за звание чемпионов. Киберспортсмены не являются исключением. Для каждого геймера стать чемпионом в какой-то игре – мечта.

В последние годы появилось предложение приравнять киберспорт к официальным видам спорта, и даже ввести киберспортивные дисциплины в Олимпийские игры. К примеру, в США одной из киберспортивных дисциплин присвоили официальный статус спортивного мероприятия. И теперь игроки этой дисциплины со всего мира смогут получать американские визы на тех же условиях, что и хоккеисты или баскетболисты из NHL и NBA.

Но не все так радужно. Чтобы стать действительно лучшим нужно, очень много тренироваться и проводить много времени за компьютером (на пример, Южнокорейские киберспортсмены тратят на ежедневные тренировки около 14 часов в сутки). А это, в свою очередь может негативно сказываться на здоровье. Нередко из-за чрезмерного увлечения играми в семьях происходят ссоры. Находясь в виртуальном мире человек не развивается, многие вещи ему становятся попросту не интересны. В основном это относится к подросткам. Очень подвержены пагубному влиянию дети. Поэтому детям с неразвитой психикой не стоит злоупотреблять компьютерными играми. Стать поистине отличным игроком удастся не многим. Да и сложно в дальнейшем поддерживать это звание. Поэтому будущее у киберспортсменов не однозначно.

ЛИТЕРАТУРА

1. Витковская, Е. В. Статистические методы – инструмент изучения социально-экономических процессов / Е. В. Витковская, А. З. Подгорный, Ю.О. Ольвинская [и другие] // Историк-экономист С.Я.Боровой и проблемы современной истории экономики: к 110-летию со дня рождения С.Я.Борового: монографія. - 2013. – С. 211-256.
2. Самотоєнкова, О. В. Економічна статистика: навчальний посібник / О. В. Самотоєнкова, Ю. О. Ольвінська. - Одеса: ОДЕУ, 2010. – 182 с.
3. Самотоєнкова О. В. Соціальна статистика: навчальний посібник / О. В. Самотоєнкова, Ю. О. Ольвінська. - Одеса: ОДЕУ, 2009. – 102 с.
4. Підгорний, А. З. Статистика ринків: навчальний посібник / А. З. Підгорний, О. В. Самотоєнкова. - Одеса: Атлант, 2014. – 408 с.
5. Ольвінська Ю. О. Теоретичні основи аналізу стану розвитку малого бізнесу / Ю. О. Ольвінська, Т. В. Уманець, О. В. Лучакова // Методи і моделі оцінювання розвитку малого бізнесу: мезо- та макрорівень: монографія. - Донецьк: ВІК, 2010. – С. 9-51.
6. Підгорний А. З. Статистика: навчальний посібник / А. З. Підгорний, І. Г. Готліб, К. В. Вітківська [та інші] / за ред. А. З. Підгорного. - Одеса, 2013. – 106 с.