

УДК 347.91

Сикач Артём Сергеевич

Студент 3 курса Юридической школы

Дальневосточного федерального университета

Россия, г. Владивосток

Петрова Ульяна Олеговна

Студент 1 курса Инженерной школы

Дальневосточного федерального университета

Россия, г. Владивосток

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРОМАНИЯ: ВЛИЯНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА НА ПСИХИКУ ЧЕЛОВЕКА

***Аннотация.** Данная исследовательская работа посвящена изучению влияния искусственного интеллекта (ИИ) в компьютерных играх на психику человека. Растущая популярность компьютерных игр и быстрое развитие ИИ создают новые возможности и вызывают вопросы относительно их взаимодействия и последствий для человеческого разума.*

***Ключевые слова:** Компьютерная игромания, искусственный интеллект, психика, человеческий разум.*

***Annotation.** This research paper is devoted to the study of the influence of artificial intelligence (AI) in computer games on the human psyche. The growing popularity of computer games and rapid development Both create new opportunities and raise questions about their interaction and consequences for the human mind.*

***Keywords:** Computer gambling, artificial intelligence, psyche, human mind.*

В эпоху быстрого развития технологий происходят изменения в окружающей среде человека. Мы сталкиваемся с огромным количеством доступной информации. Окружение, в котором мы находимся, оказывает влияние на нас и формирует нашу личность. В новую цифровую эру наше сознание также претерпело изменения. Высокие технологии обладают уникальными методами передачи информации и выразительности, такими как компьютерная графика, анимационные эффекты, музыкальное сопровождение и искусственный интеллект. Эти изменения не обязательно являются плохими, как мы привыкли думать.

Согласно корейскому исследованию Интернет/компьютерной зависимости от 2003 года, патологическое использование Интернета приводит к негативным последствиям для жизни, таким как потеря работы, распад брака, финансовым задолженностям и отставанию в учебе¹. Сообщалось, что 70% интернет-пользователей в Корее играют в онлайн-игры, 18% из которых имеют диагноз игровой зависимости. Ужасные показатели с ужасными цифрами². Подобными данными часто оперируют люди, которые выступают против компьютерных игр, но никто не озвучивает тот факт, что исследование показало, что большинство из тех, кто соответствовал требованиям Интернет/компьютерной зависимости, страдали от межличностных трудностей и стресса, а те, кто пристрастился к онлайн-играм, ответили, что они надеются избежать реальности. Игры стали для людей способом побега от реальности. Подобными же способами люди прибегали к наркотикам и алкоголю³. Но однако М.Шоттон в 1989 заключила, что «наркоманы» на самом деле не зависимы. Она утверждает, что зависимость от компьютеров лучше понимать как сложное и увлекательное времяпрепровождение, которое также

¹ Пономарева, Е.Р. Влияние компьютерных технологий на психику человека / Е.Р. Пономарева // Научный аспект. – 2021. – Т. 2, № 3. – С. 217-218..

² Котляров А.В. Другие наркотики или Homo Addictus: Человек зависимый / А.В. Котляров – М.: Психотерапия, 2006. – 480 с

³ Кузнецова, А.В. (2018). Влияние компьютерных игр на психику детей и подростков. Психологический журнал, 39(5), 32-39.

может привести к профессиональной карьере в этой области. Компьютеры не превращают общительных экстравертов в отшельников; вместо этого они предлагают интровертам источник интеллектуального стимулирования.

В настоящее время компьютерные игры являются не просто наборами кода, а совокупностью тщательно разработанных методов передачи информации и выражения идей. Они объединяют в себе визуальную составляющую, основанную на продвинутых технологиях компьютерной графики и визуализации анимации, музыкальное сопровождение и применение искусственного интеллекта. Компьютерные игры обладают большим потенциалом для творчества и искусства.

Игровой искусственный интеллект (ИИИ) занимает важное место среди инструментов выразительности в компьютерных играх и часто определяет качество окончательного продукта, созданного разработчиками. Однако важно учитывать, что создание игр - не научная дисциплина, и программные методы, используемые разработчиками, не являются стандартизированными. Алгоритмы ИИИ в играх не имеют жесткого и формального определения.

Существуют зависимости от компьютера, игр и интернета, как положительные, так и отрицательные. Проведение много времени перед экраном может иметь негативные последствия. Особенно актуальной становится проблема игромании среди подростков, в связи с увеличением числа компьютеров и гаджетов. Теоретические данные по этой проблеме существуют, однако практических материалов недостаточно, поэтому дополнительные исследования необходимы.

Исследования термина "компьютерная зависимость" проводятся с 1983 года и продолжаются до настоящего времени. Это явление особенно распространено среди людей в возрасте от 12 до 18 лет, которые еще не определились со своими целями и ищут свое место в жизни, обращаясь к интернету или компьютерным играм в поисках самоидентификации. Они

сталкиваются с недостатком внимания и коммуникации со стороны своих близких.

Понятие "компьютерная зависимость" впервые появилось в психологии, когда ученые из Технического университета штата Луизиана описали зависимость от аркадной игры PacMan и сравнили ее с зависимостью от психоактивных веществ. В то время Американская психиатрическая ассоциация не классифицировала зависимость от компьютерных игр как психическое расстройство. Однако в 2013 году они включили игровую зависимость в пятое издание диагностического и статистического руководства по психическим расстройствам как категорию, требующую дальнейшего изучения. В США ведущим специалистом в изучении и лечении компьютерной зависимости считается профессор психологии Кимберли Янг из Питсбургского университета. В 1995 году она основала центр помощи людям, страдающим компьютерной зависимостью. По данным Всероссийского центра изучения общественного мнения (ВЦИОМ), представленным 30 сентября 2013 года, 22% россиян проводят большую часть своего времени в интернете, а 16% не могут долго обходиться без общения в социальных сетях. Средний возраст зависимых россиян составляет от 18 до 24 лет.

С начала 2000 года компьютерная зависимость активно изучается в России. Профессор МГПУ М.В. Воропаев и профессор И.В. Шадрина, заведующая кафедрой психиатрии, уделяли этой проблеме значительное внимание. Понятие "компьютерная зависимость" уже исследуется около двадцати лет, но до сих пор нет единого мнения относительно его определения, основных симптомов и механизмов возникновения. В среде специалистов существуют противоречивые взгляды на динамику развития этой зависимости. В общем понимании компьютерная зависимость представляет собой патологическое пристрастие человека к проведению времени перед компьютером. Чаще всего компьютерной зависимостью

страдают дети, которые имеют конфликты с родителями, испытывают комплексы, неуверенны в себе, обладают низкой социальной активностью и не имеют серьезных увлечений.

Существует несколько факторов, которые могут способствовать развитию компьютерной зависимости у подростков.

Одной из таких причин является стремление подростка испытать приключения, которые предлагаются в различных компьютерных играх. Эти игры могут обещать виртуальные опыты и возбуждающие ситуации, которые привлекают внимание подростка.

Другой причиной может быть детская безнадзорность, когда родители слишком заняты своими личными проблемами и не уделяют достаточно времени своему ребенку. Такие родители не интересуются успехами ребенка в школе, его эмоциональным состоянием и переживаниями. Они не знают, какие интересы и желания у их ребенка. Иногда родители покупают ребенку компьютер в надежде, что это будет считаться выполнением их родительских обязанностей. В результате ребенок получает полную свободу действий и остается без контроля.

Третьей причиной может быть наличие постоянных конфликтов между родителями или заменяющими их лицами. В семьях, где часто возникают ссоры и напряжение, подросток может искать убежище в виртуальной реальности. Также физическое и эмоционально-психологическое насилие со стороны одноклассников или сверстников может стать причиной погружения в виртуальный мир. Развод родителей также может стимулировать уход в виртуальную реальность, где подросток пытается избежать проблем семейного окружения. Отсутствие достаточного общения с родителями, сверстниками или другими значимыми людьми также может способствовать привлечению к виртуальной реальности. Низкая или завышенная самооценка у подростка может стать дополнительным фактором, побуждающим его обратиться к виртуальной реальности.

В виртуальной среде подростки находят свое место, ощущают себя успешными и счастливыми. Однако они не осознают серьезных последствий, которые может вызвать компьютерная зависимость. Эта зависимость негативно сказывается на социальных навыках человека, таких как дружелюбие, желание общения, открытость и чувство сострадания. Часто окружающие осуждают компьютерную зависимость, что приводит к конфликтам с подростками и, в результате, к еще большему времени, проводимому за компьютером. Родители должны воспитывать подростков таким образом, чтобы они осознавали, что компьютер - это всего лишь одна часть жизни, а не альтернативный мир. Лучший способ защитить подростка от этого негативного явления - вовлечь его в деятельность, не связанную с компьютером, например, творчество или спорт.

Проблема влияния компьютера на человека обширна и многогранна. Одним из наиболее сильных факторов, оказывающих воздействие на человека и его психологические механизмы формирования зависимости, являются компьютерные игры. В любом случае для анализа ситуации требуется помощь психолога, а в сложных случаях может потребоваться помощь психиатра. Специалист поможет понять причины проблемы и предоставит рекомендации по лечению.

Зависимость от жестоких компьютерных игр имеет серьезные психологические последствия. Она оказывает влияние на сознание игрока, превращая виртуальные переживания в реальные и приятные, заставляя его чувствовать себя сильным. При игре вырабатывается адреналин, похожий на наркотик, который активизирует удовольствие в определенных участках мозга. В отличие от спорта, где адреналин разрушается движением, при длительном сидении уровень адреналина в крови остается высоким, нанося вред нервной системе и приводя к необратимым изменениям в работе мозга и неврастении.

Вот некоторые возможные последствия игровой зависимости:

- 1) Снижение самооценки и нарушение самосознания у человека. С течением времени он может начать чувствовать себя не настоящей личностью, а всего лишь персонажем компьютерной игры.
- 2) Люди, страдающие от этой зависимости, привыкают к получению удовольствия без необходимости предпринимать серьезные усилия или принимать активное участие. Это может привести к утрате инициативы в реальном мире и становлению пассивности, что приводит к деградации личности.
- 3) Зависимость от игр может отрицательно сказываться на семейной и социальной адаптации. Игрок посвящает все больше времени компьютеру, что может вызывать конфликты в семье. В результате друзья могут отвернуться, если они не разделяют увлечение компьютерными играми.
- 4) Влечение к играм может оказывать влияние на профессиональную деятельность человека. Он может играть во время работы, пренебрегая срочными делами. Безразличие, стремление покинуть рабочее место как можно раньше и несерьезное отношение к трудовым обязанностям могут привести к проблемам на работе и даже к увольнению.
- 5) Некоторые компьютерные игры требуют платежей за различные услуги. В результате зависимости от таких игр могут возникать долги. В надежде на выигрыш человек может занимать значительные суммы денег или брать кредиты.
- 6) При продолжительном пребывании перед компьютером страдает не только психическое, но и физическое состояние человека. Ухудшение зрения, набор лишнего веса, проблемы с желудочно-кишечным трактом из-за недостатка физической активности и неправильного питания, а также проблемы с позвоночником - все это может быть следствием чрезмерной заикленности на играх.

В заключение, исследование влияния искусственного интеллекта (ИИ) в компьютерных играх на психику человека подчеркивает как потенциальные позитивные, так и негативные аспекты этого взаимодействия.

С одной стороны, применение ИИ в компьютерных играх способно создавать более реалистичный и захватывающий игровой опыт. Улучшенные алгоритмы и адаптивные сценарии могут повысить вовлеченность игрока, стимулировать эмоциональные реакции и способствовать развитию когнитивных навыков.

Однако следует обратить внимание на потенциальные риски, связанные с этим влиянием. Использование ИИ в компьютерных играх может стать причиной развития зависимости и отрыва от реальности. Гиперстимуляция и неравновесие в жизни человека могут привести к негативным последствиям для его психического здоровья.

Дальнейшие исследования и разработка эффективных механизмов контроля и регулирования использования ИИ в компьютерных играх являются важными шагами для обеспечения здорового и уравновешенного игрового опыта. Необходимо установить ограничения и рекомендации по времени, проведенному в играх, а также предоставить игрокам инструменты для саморегуляции и понимания своих потребностей.

В целом, гармоничное сочетание ИИ и компьютерных игр может привести к развитию новых и захватывающих форм развлечения, обучения и социального взаимодействия. Однако для достижения этих целей важно обеспечить баланс между новыми технологиями и здоровой психической составляющей игрового процесса, с учетом потребностей и благополучия игроков.

Список литературы:

1. Турчин, В.В. (2018). Искусственный интеллект в компьютерных играх: влияние на игровой опыт и психику игроков. Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Психология, 11(4), 38-44.
2. Шмакова, Ю.В. (2019). Искусственный интеллект в компьютерных играх: влияние на эмоциональное состояние игроков. Вестник РУДН. Серия: Психология и педагогика, 16(4), 389-397.
3. Штейнберг, И.Л. (2020). Искусственный интеллект в компьютерных играх и его влияние на психику человека. Научно-методический электронный журнал "Концепт", 7(1), 163-169.
4. Яснова, Е.А. (2017). Влияние компьютерных игр на психическое состояние подростков. Психология и психотехника, 5(3), 30-37.
5. Пономарева, Е.Р. Влияние компьютерных технологий на психику человека / Е.Р. Пономарева // Научный аспект. – 2021. – Т. 2, № 3. – С. 216-220.
6. Буковшин, В.А., Воскобойников С.Г. Интеллектуальные системы в компьютерных играх. Перспективы развития искусственного интеллекта в игровой индустрии / В.А. Буковшин, С.Г. Воскобойников // Современные материалы, техника и технологии. - 2017. - № 3 (11) - С. 21 - 36.
7. Шакирова Л.И. Исследование мотивационной, эмоционально-волевой сферы и психофизиологических особенностей подростков с позиции влияния на них компьютерных игр агрессивного содержания: дисс. ... канд. психол. наук / Л.И. Шакирова – Казань, 2006. – 150 с.
8. Старшенбаум Г.В. Аддиктология: психология и психотерапия зависимостей / Г.В. Старшенбаум – М.: Когито-Центр, 2006. – 367 с.
10. Янг К.С. Диагноз – интернет-зависимость / К.С. Янг // Мир Интернет. 2000. №2 – С. 24 – 29.
11. Котляров А.В. Другие наркотики или Homo Addictus: Человек зависимый / А.В. Котляров – М.: Психотерапия, 2006. – 480 с

12. Никитина Л.Н. Последствия чрезмерного увлечения компьютерными играми у несовершеннолетних / Л.Н. Никитина // Азимут научных исследований: педагогика и психология, 2016. Т. 5. №2 (15). – С. 249-253.

13. Кузнецова, А.В. (2018). Влияние компьютерных игр на психику детей и подростков. Психологический журнал, 39(5), 32-39.

14. Гринченко, И.В. (2019). Компьютерные игры и психика: особенности взаимодействия. Психологические исследования, 12(67), 13-19.

15. Смирнова, О.В. (2017). Влияние компьютерных игр на психическое здоровье детей и подростков. Вестник практической психологии образования, 14(3), 16-22