

TMN

Видеоигры, превратившиеся в массовое хобби, покорили мир и создали впечатляющую размерами отрасль экономики. Забавное увлечение, превратилось в очень доходное предприятие. Число геймеров по всему миру составляет около 3 миллиардов, и индустрия видеоигр остается одной из самых быстрорастущих отраслей экономики.

Но при этом, образовавшийся мейнстрим имеет множество побочных эффектов.

Некоторые очень интересные факты раскрываются на YouTube-канале:



People Make Games

[Расследование: как Roblox эксплуатирует молодых разработчиков игр](#)
[Roblox заставил нас удалить наше видео. Итак, мы копнули глубже.](#)

Ранее изложенный материал:

[Виртуальные империи | Киберспорт и Видеоигры](#)
[Киберспорт | Видеоигры](#)

Один из интересных фактов, опубликован на сайте: <https://www.bloomberg.com/>

Bloomberg

Дети, увлеченные видеоиграми, вызвали шквал судебных исков

May 13, 2024

Адвокаты родителей говорят, что издатели вызывают у пользователей зависимость и вызывают проблемы со здоровьем, такие как СДВГ и депрессия.

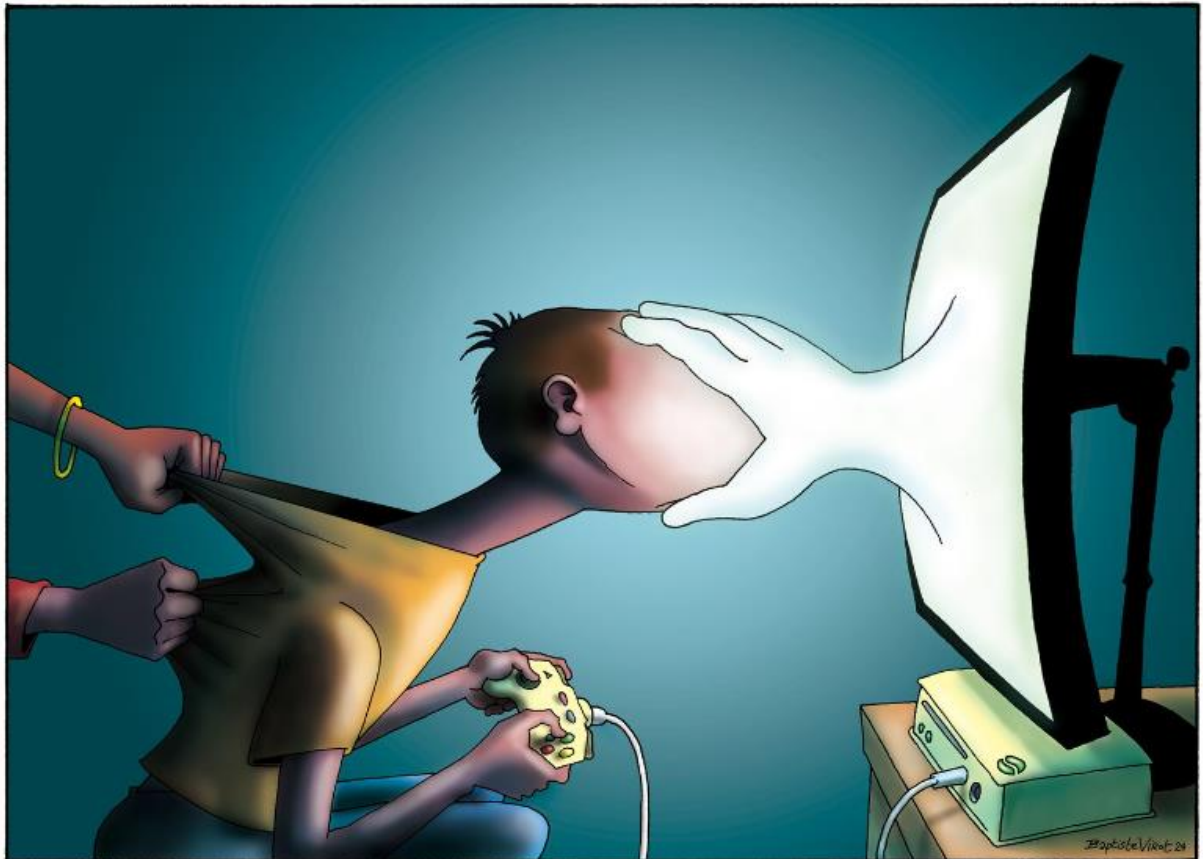


Illustration: Baptiste Virot for Bloomberg Businessweek

Кушанель Донерсон говорит, что ее 14-летний ребенок так много играл в игры Call of Duty, NBA 2K, Grand Theft Auto V и Roblox за последние девять лет, что это привело к повреждению головного мозга, инсульту и судорогам. Жаклин Анджелилли говорит, что ее 9-летний ребенок с 6 лет играет во многие одни и те же видеоигры «нарастающим и неконтролируемым темпом», и у него диагностировано множественные психические расстройства.

Обе матери присоединились к волне судебных исков, в которых индустрию видеоигр обвиняют в получении прибыли от преднамеренной пропаганды массовой зависимости. Жалобы накапливались с прошлого года, когда сотни других семей добились решения, позволяющего им подавать аналогичные иски против крупнейших платформ социальных сетей. Спустя десятилетия после того, как табачные компании пострадали от множества судебных исков о зависимости, все больше и больше технологических гигантов сталкиваются с собственным расплатой в судах.

TMN

Сегодня, [киберспорт](#) и [видеоигры](#), это не просто массовое хобби и прибыльный бизнес для некоторых деятелей данного направления, но это также - зависимость, которая поглощает ресурсы: детей, подростков и взрослых по всему миру.

К сожалению, не знаю кто автор этого оригинального высказывания (неточная цитата):

Привычки, это цепи. Сначала они настолько легки, что мы их даже не замечаем. Но со временем, они становятся настолько тяжелыми, что мы уже не в силах их разорвать.

Компании, которые продают зависимость:

- никотин содержащая продукция;
- алкогольные напитки;
- безалкогольные сладкие напитки;
- кофе;
- чай;
- фаст-фуд;
- и так далее...

И конечно же, **Производители видеоигр:**

[Activision Blizzard, Inc.](#) (приобретенная компанией [Microsoft Corporation](#))

[Microsoft Corporation](#)

[Minecraft](#)

[Roblox](#)

[Electronic Arts Inc.](#)

[Take-Two Interactive Software, Inc.](#)

[Sony Group Corporation](#)

[Nintendo](#)

Отчасти, эта образовавшаяся культура развлечений, **основана на насилии!**



List of best-selling video games (Список самых продаваемых видеоигр)

Title	Sales	Series	Platform(s)	Initial release date	Developer(s) ^[b]	Publisher(s) ^[b]	Ref.
<i>Minecraft</i>	300,000,000	<i>Minecraft</i>	Multi-platform	November 18, 2011 ^[c]	Mojang Studios	Mojang Studios	[4]
<i>Grand Theft Auto V</i>	200,000,000	<i>Grand Theft Auto</i>	Multi-platform	September 17, 2013	Rockstar North	Rockstar Games	[5]
<i>Tetris (EA)</i>	100,000,000	<i>Tetris</i>	Multi-platform	September 12, 2006	EA Mobile	Electronic Arts	[6]
<i>Wii Sports</i>	82,900,000	<i>Wii</i>	<i>Wii</i>	November 19, 2006	Nintendo EAD	Nintendo	[7]
<i>PUBG: Battlegrounds</i>	75,000,000	<i>PUBG Universe</i>	Multi-platform	December 20, 2017	PUBG Studios	Krafton	[8]
<i>Mario Kart 8 / Deluxe</i>	70,430,000	<i>Mario Kart</i>	Wii U / Switch	May 29, 2014	Nintendo EAD / Nintendo EPD (Deluxe)	Nintendo	[d]
<i>Red Dead Redemption 2</i>	63,000,000	<i>Red Dead</i>	Multi-platform	October 26, 2018	Rockstar Games	Rockstar Games	[5]
<i>Super Mario Bros.</i>	58,000,000	<i>Super Mario</i>	Multi-platform	September 13, 1985	Nintendo R&D4	Nintendo	[e]
<i>Overwatch</i>	50,000,000	<i>Overwatch</i>	Multi-platform	May 24, 2016	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	[14]
<i>Human: Fall Flat</i>		<i>Human: Fall Flat</i>	Multi-platform	July 22, 2016	No Brakes Games	Curve Digital	[15]
<i>The Witcher 3: Wild Hunt</i>		<i>The Witcher</i>	Multi-platform	May 19, 2015	CD Projekt Red	CD Projekt	[16]
<i>Tetris (Game Boy / NES)</i>	48,000,000	<i>Tetris</i>	Game Boy / NES	June 14, 1989	Nintendo R&D1	Nintendo	[f]
<i>Pokémon Red / Green / Blue / Yellow</i>	47,520,000	<i>Pokémon</i>	Multi-platform	February 27, 1996	Game Freak	Nintendo	[9]
<i>Animal Crossing: New Horizons</i>	45,360,000	<i>Animal Crossing</i>	Nintendo Switch	March 20, 2020	Nintendo EPD	Nintendo	[10]

Среди 50 самых продаваемых видеоигр в этом списке более половины были разработаны или изданы [Nintendo](#); четыре игры Nintendo были опубликованы совместно с их дочерней компанией [The Pokémon Company](#). Другие издатели, неоднократно входившие в топ-50, включают [Activision](#) и [Rockstar Games](#) с четырьмя играми, а также [Blizzard Entertainment](#), [CD Projekt](#) и [Electronic Arts](#) с двумя играми. [Nintendo EAD](#) — разработчик с наибольшим количеством игр в топ-50, с двенадцатью играми в списке, за ним следует [Game Freak](#) с шестью играми^[a] [Pokémon](#) games. Самая старая игра в топ-50 — [Pac-Man](#), выпущенная в мае 1980 года, а самая последняя — [Hogwarts Legacy](#), выпущенная в феврале 2023 года.

Следует привести еще некоторые примеры распространившегося недуга.



[The harm caused by video games](#) (Вред, причиняемый видеоиграми)

Нижеприведенная публикация не первой свежести, но определенно актуальна.



**Harvard Health
Publishing**
HARVARD MEDICAL SCHOOL

[Влияние слишком большого количества игр на здоровье](#)

December 22, 2020

By: Peter Grinspoon, MD, Contributor

Более двух третей американцев играют в видеоигры, также известные как игры. Хотя игры могут быть развлечением или хобби (и даже становятся соревновательным видом спорта во многих университетских кампусах), слишком большое количество игр сопряжено с риском для здоровья. Что это за вред и что с ним можно сделать?

Согласно [одному исследованию](#) Американского журнала психиатрии, от 0,3% до 1,0% американцев страдают расстройством, связанным с интернет-играми. Лечение этой проблемы находится в стадии разработки, поскольку это расстройство еще не до конца изучено и не согласовано, но может включать такие подходы общественного здравоохранения, как просвещение и снижение вреда, более строгая маркировка на упаковке, а также когнитивно-поведенческая терапия. Существуют даже группы поддержки, такие как «[Анонимные компьютерные игровые наркоманы](#)», которые используют силу групповой поддержки — также полезной при лечении [других зависимостей](#) — в сфере игровой зависимости.

Игры также связаны с лишением сна, бессонницей и нарушениями циркадных ритмов, депрессией, агрессией и тревогой, хотя необходимы дополнительные исследования, чтобы установить достоверность и силу этих связей. Также высказывались опасения, что воздействие крайнего насилия, которое обычно наблюдается в видеоиграх, может [снизить чувствительность подростков и молодых людей](#) к такому насилию, вызывая эмоциональные проблемы и даже приводя к тому, что молодые люди совершают акты насилия.

Короче говоря, видеоигры могут быть развлечением и социальным занятием, если они *интегрированы* в здоровый образ жизни, включающий много сна, физические упражнения и хорошее питание, а не позволяют игре стать вашей жизнью.

TMN

Приняв в учет целый ряд неоспоримых фактов, данное увлечение можно классифицировать как – эпидемию, которая имеет множество побочных эффектов.

Очевидно, что в данном случае выгодоприобретатели, а именно производители видеоигр и оборудования, ориентированного на киберспорт и видеоигры, именно они получаю значительные выгоды, тем самым, нанося значительный урон своим потребителям.

В этой затее есть и плюсы, и минусы.

Но линия разграничения размыта...

VIDEO GAMES

Отказ от ответственности

Данный материал предоставляется исключительно для информационных целей и не является предложением или просьбой купить, или продать ценные бумаги какой-либо компании. Любое инвестиционное решение, сделанное вами, не должно быть сделано на основании информации, описанной в данном исследовательском отчете. Автор не несет ответственность за потери или прибыли, полученные вами в ходе торговых операций на финансовых рынках. Некоторая информация может не соответствовать действительности.

06.06.2024