|  |
| --- |
| **Компьютерные игры наши враги или друзья** |
|  |
|  |
| **Выполнил: Репонин Андрей Евгеньевич, ученик 5 кл** |
|  |
| **Руководитель: Репонина Виктория Георгиевна**  **Учитель информатики** |
| **2010г** |
|  |

МОУ «Побочинская СОШ»

**Содержание**

[Введение 3](#_Toc254553549)

[Цели 3](#_Toc254553550)

[Задачи 3](#_Toc254553551)

[Гипотеза 3](#_Toc254553552)

[Материалы и методы 4](#_Toc254553553)

[Результаты собственных исследований 5](#_Toc254553554)

[1. Результаты освоения теоретического материала 5](#_Toc254553555)

[2. Результаты собственного практического исследования 11](#_Toc254553556)

[Опрос 11](#_Toc254553557)

[Анкетирование 12](#_Toc254553558)

[Работа с журналами 17](#_Toc254553559)

[Обсуждение полученных результатов 19](#_Toc254553560)

[Выводы 20](#_Toc254553561)

[Тезаурус 22](#_Toc254553562)

[Источники 23](#_Toc254553563)

## **Введение**

С появлением компьютера в нашем доме появились и компьютерные игры. Я люблю играть на компьютере, мне все время хочется знакомиться с все новыми и новыми играми, играть все дольше и дольше. Однако мама меня ограничивает как в выборе игр, так и во времени. Мне стало интересно – почему.

В настоящее время компьютерные игры как средство воздействия на массовое сознание еще не достаточно хорошо изучены. Во-первых, компьютерная игра сама по себе может вызывать болезненную зависимость. Во-вторых, в зависимости от заложенной в ней идеи она может оказывать разрушающее воздействие на психику и воспитание человека. Кроме того, компьютерные игры могут быть использованы как мощная реклама.

Актуальность данной темы выражается еще и в том, что в детском и подростковом возрасте компьютерные игры забрали время у активных игр, которые помогали физическому развитию детей. Это происходит на фоне того, что актуальной проблемой становится борьба с нервно-эмоциональным перенапряжением, с отрицательным влиянием монотонности в работе в сочетании с гиподинамией, возникающей из-за ограничения подвижности во многих видах профессиональной деятельности.

## **Цели:**

Выяснить, компьютерные игры в большей степени приносят пользу или вред.

## **Задачи:**

1. Изучить информационные источники о влиянии компьютерных игр на человека.
2. Узнать, как относятся к проблеме специалисты, профессионально связанные с компьютерами, медицинские работники.
3. Выяснить, как ученики нашей школы относятся к компьютерным играм.
4. Сопоставить пользу и вред компьютерных игр.

## **Гипотеза**

* Вред или польза от компьютерных игр определяется «дозой».
* Допустим, что логические игры способствуют развитию мышления, внимания; стратегии расширяют кругозор в определенной предметной области.
* Возможно, компьютерные игры плохо влияют на психическое и физическое здоровье.
* Что, если увлечение компьютерными играми приводят к значительным успехам в области ИКТ?

## **Материалы и методы**

Исследование проводилось мною в основном по материалам, которые я нашел в сети Интернет, так как проблема эта еще молодая и литературы по этому поводу я почти не нашел. Кроме того, я опрашивал взрослых людей, профессионально занимающихся здоровьем людей или компьютерами. Прослушал диск с видеолекцией Константина Павловича Петрова, Президента Академии Управления, академика, генерал-майора Космических Войск. Проводил анкетирование среди учеников своей школы. Работал со школьными журналами за периоды 1995, 2000, 2005 и 2010 годы с тем, чтобы определить динамику нарушений осанки и зрения, что согласно литературным источникам в первую очередь страдает при долгом сидении за компьютером. Таким образом, я использовал следующие материалы и методы:

1. Изучение Интернет-источников по проблеме; видеолекции.
2. Опрос взрослых людей.
3. Работа с архивными материалами.
4. Анкетирование.

## **Результаты собственных исследований**

## 1. Результаты освоения теоретического материала

Компьютерные игры появились одновременно с компьютерами. И сразу же было замечено, что этот вид развлечения получит большое количество поклонников. Поэтому развитие компьютерного обеспечения и технологий было тесно связано с развитием и совершенствованием игр. Многие составные части компьютеров разрабатывались чуть ли не специально для игр. Например, дорогие видеокарты нужны, пожалуй, только для этого, и в то же время их стоимость доходит до трети или половины стоимости удовлетворительного компьютера для профессиональной работы в офисе. Все игры разрабатываются с учётом последних новинок компьютерной техники, реагируя на все достижения и всё ближе подходя к реальности изображения и звука. На сегодняшний день существуют очень правдоподобные игры с хорошим графическим и звуковым оформлением, почти полностью имитирующим жизнь. Имеется и постоянно возникает огромное количество фирм, которые предоставляют всё новые и новые игры крайне разнообразного характера, на любой вкус. Все эти процессы приводят к стремительному увеличению числа «геймеров»[[1]](#footnote-2). Главным занятием этих людей является игра на компьютере. Все другие действия связаны с удовлетворением элементарных потребностей (какое-нибудь питание, немного сна, крыша над головой). Все потребности удовлетворяются ровно настолько, чтобы можно было выжить и дальше играть. Во имя этого занятия геймеры намеренно сокращают круг общения, оставляя в нём только тех, кто так или иначе связан с компьютером. С каждым днем всё больше людей (особенно детей) становятся зависимыми от компьютерных игр. 10% детей в возрасте 12-15 лет играют в компьютерные игры 30 часов в неделю. На друзей, учебу у них не остается сил и времени. Подобно наркоманам, каждый день они «получают дозу» виртуальной жизни...

Очевидно, что далеко не всем геймерам идет на пользу их увлечение. У большинства имеются проблемы в общении, личной жизни, многие крайне неудовлетворенны собой внутренне при внешней задиристости и эпатирующем поведении. Почти все не имеют иного смыслы в жизни и иных ценностей кроме игры в виртуальном мире компьютера. Все перечисленные проблемы решаются эффективно только при помощи психотерапевта. Это в первую очередь касается быстро возникающей зависимости от виртуальной игры. Решая проблемы «спасения мира от гибели» в виртуальной реальности, игрок нередко приобретает проблемы в настоящей жизни*.*

В традиционной теории игрового поведения компьютерные игры не выделяются в качестве самостоятельного явления, так как этот феномен не имеет большой истории. Опираясь на эти теории, можно обозначить его место в системе игр. Большинство моментов, выделяемых, например, Йоханом Хейзингой, характеризующих игру в целом, характерны и для компьютерной игры. Так, компьютерная игра также является деятельностью свободной, к которой человек обращается по собственному желанию, игра происходит при условии наличия интереса, если этого условия нет, то человек может просто прекратить игру. В большинстве случаев характерна изолированность, если игра не является сетевой. Компьютерная игра, так же как и обычная, не является самостоятельной реальностью, играющий осознает нереальность происходящего (пока речь идет о сохранности психического здоровья). Игра ограничивается местом, пространством и временем. В этом моменте компьютерная игра несколько отличается от традиционной, т.к. широкие визуальные возможности игры делают ее пространство продуктом умственной деятельности не игрока, а разработчика, который придумывает правила игры. Место игры постепенно утрачивает свое значение. Время игры имеет сходное значение со временем в традиционной игре. Сыгранная компьютерная игра сохраняется в памяти как факт и может быть повторена при наличии желания, если восстановить первоначальные условия игры. В компьютерной игре также обязательно соблюдение правил, что заложено в ее алгоритм.

В основе компьютерных игр заложена концепция мульти­медиа. На современном этапе развития мультимедиа уже объединяет разнообразные каналы информации в единый поток, с целью достижения большего эффек­та. Цвет, звук, многоплановое и стереоизображение получают чувственное сопровождение. В перспективе возможно создание мира «индивидуальной вседозво­ленности». Понятие «виртуальная реальность» предусматривает погружение человека в искусственно соз­данную среду и обживание этой среды как второй ре­альности.

Рис. Шлем и перчатки данных для виртуальной реальности.

Уже созданы системы, которые обеспечивают прямую и обратную связь компьютер – человек. Специальные датчи­ки, размещенные на голове, следящие за работой мозга, интерфейс-перчатка («перчатка данных»), шлем для по­строения трехмерных зрительных сцен и звукового стереосинтеза, специальный костюм — экзоскелетон — призваны обеспечить полное погружение в мир грез и фантазий. Вращая головой, оператор может осуществлять круго­вой обзор, а совершая движения по комнате, он переме­щается в виртуальной действительности. Дисплей встроен в шлем, что создает иллюзию зрительного стереоскопического восприятия реальности. «Перчатка данных» позволяет манипулировать предметами в виртуальной среде и ощущать воздействие этих предметов. Экзоскелетон передает в компьютер усилия двигательных мышц и создает пропорциональное ощущение усилий. Помимо зрения могут быть задействованы все органы чувств.

Суть разработок виртуальных миров заключается в создании второй реальности, практически неотличимой от первой с гораздо большей свободой выражения. Уже сегодня подобного рода технологии используются для создания тренажеров для подготовки специалистов (летчиков, спортсменов). Новую степень свободы получают фантазии человека. Появилась возможность конструировать существа, предметы и целые миры с необычными свойствами и вступать с ними во взаимодействие.

Рис. Комната системы CAVE (комната виртуальной реальности).

Юлия Вознесенская в своем футуристическом романе-антиутопии «Путь Кассандры, или Приключения с макаронами» подробно и увлекательно описывает недалекое наше возможное будущее, которое нас ждет, если развитие компьютерной техники будет и дальше продолжаться в том же направлении и в том же темпе. В ее романе все люди на планете живут в основном именно в виртуальной реальности, которую они называют «реальность». При этом собственно жизнь имеет значение только потому, что надо кушать, спать и иметь деньги на оплату «персоника», «мобиля» и т.д.

Рис. Симулирование прыжка с парашютом.

Разновидности компьютерных игр.

Существует большое количество типов игр на компьютере. Как правило любители одной разновидности достаточно прохладно относятся к играм, которые относятся к другим типам.

Жанровая классификация компьютерных игр.

1. Action (экшн) - в соответствии с названием это игра, в которой необходимо постоянно совершать некие действия (акции). Она связана с прохождением некоторой территории (трассы, страны, города и т.д.). В этой игре обязательно имеются противники, которых нужно либо уничтожить, либо опередить в неких действиях. Разновидности action - shuter (шутер), аркада и симулятор.
   * Шутер - это компьютерный боевик, в котором игрок убивает всё, что попадается ему на пути, действуя по принципу «один против всех». Главное значение имеет точность и быстрота стрельбы. Шутер оценивается игроком в зависимости от продуманности оружия, реальности противников и их интеллекта, крастоты ландшафта.
   * Аркада - игра, в которой необходимо пройти в какой то заданной территории через некие препятствия. В отличии от шутера здесь главное не препятствия, а цель, которая лежит за ними. Если и есть стрельба (конёк шутера), то в ней не надо целиться.
   * Симуляторы - игры, где главный упор делается на различные технические средства и их использование. Как правило это автомобили, мотоциклы, танки, вертолёты, самолёты, корабли, космические средства на которых нужно опередить соперников на трассе. Главное здесь - реальность имитируемой модели. Например, для автомобилей это реальность прохождения трассы, повреждений при столкновении.
2. RPG (Role Playing Game) - игра, в которой необходимо в качестве конкретного персонажа дойти до определённой цели и убить врагов. Главное отличие от Action - то что выполнить задачу можно только приобретая умения, навыки и различные технические средства по ходу игры. Изначально у персонажа таких средств и умений недостаточно и главное занятие игры - их наращивать. Например, у героя может быть пистолет, но он не сможет из него стрелять, пока не приобретёт соответствующие навыки.
3. Стратегии - игры в которых необходимо управлять несколькими живыми существами (людьми, гуманоидами, роботами, сказочными персонажами, животными и т.д.) Отсутствует прямая связь игрок реальный - компьютерный персонаж. Игрок выполняет роль руководителя, полководца, банкира и т.д. Существует две разновидности стратегий - пошаговые и real-time. Вторые отличаются тем, что проходят в реальном времени, они более современны и вытесняют пошаговые.
4. Квесты - игры, которые связаны с решением логических задач, напоминающих журнальные головоломки, шарады. Они отчасти напоминают раскрытие преступлений в стиле Шерлока Холмса, когда заключения домысливаются по некоторым деталям. Отчасти это похоже на разгадывание кроссвордов, шарад.

Гораздо важнее знания этих терминов понимание того, как компьютерные игры можно разделить с точки зрения особенностей личности геймера и отражаемых в игре особенностей характера. С точки зрения психологии все компьютерные игры можно разделить на ролевые и не ролевые. При этом под ролевой игрой здесь понимается не то, что называется RPG среди геймеров. Это разделение важно с точки зрения образования зависимости от компьютерной игры и никак не связано с той классификацией, которая приведена выше. Ролевые компьютерные игры приводят к особой психологической зависимости от компьютера, отличающейся от нарушений, возникающих при любой неигровой компьютерной деятельности. В ролевых компьютерных играх геймер принимает на себя роль героя игры. Подобная игра предусматривает перевоплощение в некий виртуальный, не существующий в реальности образ. За счёт этого она в наибольшей мере позволяет «погрузиться» в виртуальный мир, покинуть мир реальности. При такой игре наблюдается максимальная интеграция с компьютером. Такой уход из реальности оказывает наибольшее влияние на личность игрока. В случае зависимости это приводит к утрате личностной целостности, появлению зависимой части. Она отождествляет свои цели с целями персонажа игры и позволяет достичь комфорта и удовольствия только в случае игры, т.е. при выполнении задач компьютерного персонажа.

Зависимость от ролевых компьютерных игр является **самой мощной по степени своего влияния на личность**. Эта зависимость приводит к более глубоким изменениям личности, чем компьютерные зависимости другого рода ([Интернет-аддикции](http://myafp.narod.ru/internet2.html), [хакерство](http://myafp.narod.ru/internet4.html)). Она может быть равна с ними по силе (в смысле "тяги" к компьютеру). Но, в любом случае такая зависимость превосходит другие компьютерные аддикции по степени отрыва от действительности, бесцельности и бессмысленности для реальной жизни задач зависимой части.

Признаки ролевой компьютерной игры.

1. Сюжет и оформление (графическое и звуковое) способствуют «вхождению» игрока в роль персонажа и уходу из реальности в виртуальный мир
2. Наиболее ценный и значимый компонент - принятие роли. Соревновательный компонент, азарт являются вторичными.

К ролевым играм относятся RPG, Action (шутеры и симуляторы), стратегии. Крайне редкие представители аркад, квестов можно также отнести сюда. Однозначно не относится к ролевым играм основная масса логических и требующих размышления игр (за исключением стратегий) - квесты, шахматы, старые игры типа Тetris, имитаторы азартных игр (карточные игры и т.д.).

Психологическая классификация компьютерных игр

1. Не ролевые компьютерные игры.
   1. Логические игры.
   2. Игры на быстроту реакции (аркады).
   3. Имитаторы азартных игр.
2. Ролевые компьютерные игры.
   1. Игры «от первого лица».
   2. Игры «от третьего лица».
   3. Стратегические игры.

I. Ролевые компьютерные игры. Основная особенность - наибольшая глубина "вхождения" в игру, потребность вживления в роль персонажа и ухода от реальности. Обладают самым выраженным влиянием на психику и наибольшей частотой формирования зависимости.

II. Неролевые компьютерные игры. Геймер не принимает на себя роль персонажа игры. Это приводит к тому, что риск зависимости значительно меньше, а если она и развивается, то по иным механизмам, в основном связанным с соревновательным азартом.

Кроме возникновения игровой зависимости нельзя не отметить тот факт, что содержание многих компьютерных игр разлагающе действует на психику и моральные устои человека. В первую очередь это связано с обилием сцен (и даже миссий) разрушения, насилия, жестокости. Проблема достигла такой величины, что «В среду, 13 января, член думского комитета по международным делам, депутат от фракции ЛДПР Валерий Селезнев предложил внести в список экстремистских материалов игру Call of Duty. В конце октября, приблизительно за две недели до релиза Modern Warfare 2, [состоявшегося](http://lenta.ru/news/2009/11/10/codmw2/) 10 ноября, в интернет [попал](http://www.gamespot.com/xbox360/action/modernwarfare2/news.html?sid=6238205&mode=news) видеоролик, в котором демонстрировалось сцена расстрела безоружных людей в аэропорту. Представителям издательства Activision не оставалось ничего, кроме как подтвердить утечку. Да, действительно, в Modern Warfare 2 будет такая миссия. Нет, проходить ее не обязательно - можно пропустить. Нет, не вся игра посвящена стрельбе по гражданским; это лишь небольшая сцена, которая не отражает сути всего проекта. Либерал-демократа возмутило уже то, что в игре множество "детализированных сцен насилия". По его словам, только за это Modern Warfare 2 можно причислить к пропаганде экстремизма и насилия. "Но ее авторы пошли дальше", - продолжил Валерий Селезнев. Он поведал коллегам о том, что на одном из уровней геймер может принять участие в "уничтожении пассажиров российского аэропорта и убийстве сотрудников спецназа ФСБ". Председателя Госдумы [Бориса Грызлова](http://lenta.ru/lib/14159635/) рассказ члена ЛДПР впечатлил: спикер заявил, что Селезнев поднял "очень важный вопрос", и поручил депутату "готовить протокольное поручение и раздавать его в зале"».[[2]](#footnote-3)

**С**таршее поколение должно научить нынешних детей действовать в киберпространстве этично, несмотря на то, что вокруг них существует так много примеров других людей, поступающих неправильно. Старшее поколение должно помочь молодежи понять, что молодые люди несут персональную ответственность за строительство нового мира.

**С**егодня в педагогических вузах даже в методическом плане не обсуждается проблема использования детьми ИКТ в домашних условиях. Нет и научных исследований изменения статуса родителей и преподавателей в связи с возрастанием использования ИКТ в повседневной жизни и в ходе образовательных процессов. Константин Павлович Петров[[3]](#footnote-4) считает, что многие компьютерные игры есть не что иное, как программирование психики в диалоговом режиме. Глубоко понимая принцип работы и мощь обратной связи в процессах управления, он называет компьютерную игру средством зомбификации населения.

Однако у компьютерной игры есть и иная сторона. Появляются работы педагогов о роли компьютерной игры в учебно-воспитательном процессе. «Компьютерные обучающие игры усиливают мотивацию ученика, привлекает не только новизна работы за компьютером, но и возможность регулировать предъявление учебных задач по степени трудности, поощрение правильных решений. Другим источником развития познавательного интереса учащихся является занимательность компьютерных обучающих игр. Следует отметить, что компьютерные обучающие игры также способствуют формированию у учащихся рефлексии своей деятельности, позволяют школьникам наглядно представить результат своих действий.

Во внутреннем (содержательном) плане компьютерные игры во многом схожи с традиционными играми, но имеют некоторые принципиальные отличия.

Во-первых, многие компьютерные обучающие игры строятся по принципу постепенного усложнения игровой и дидактических задач, поддерживая ребенка в «зоне ближайшего развития».

Во-вторых, в компьютерной обучающей игре можно контролировать «этапность», то есть переход к следующему уровню. В одних играх можно с помощью «меню» произвольно выбирать уровень сложности задания. В других – программа сама подстраивается под ребенка и предлагает ему новые задания с учетом его прежних ответов: более сложные, если задания выполняются успешно, или более простые – в обратном случае.

В-третьих, многие компьютерные обучающие игры в отличие от традиционных содержат элементы случайности. Неожиданно могут возникать новые персонажи, новые ситуации, неожиданные явления и взаимосвязи для придания игре эффекта чуда.

Компьютерные обучающие игры, в отличие от других видов игр, позволяют ребенку увидеть не только продукт своей деятельности, но и динамику творчества. Это ведет к способности объективно оценивать результаты и ход собственной деятельности. Следовательно, эти игры приобретают значительные преимущества по сравнению с другими играми. Они открывают путь к осознанию своей деятельности. Причем содержание и тип обучающих компьютерных игр в зависимости от возраста учащихся будет различным. Наиболее востребован комплекс обучающих игр будет при обучении пропедевтическому курсу информатики и ИКТ, так как в этом возрасте у школьников существует еще естественная потребность в игре как подготовке к труду, как выражению творчества, тренировке сил и способностей, как, наконец, в простом развлечении. Для старшеклассников рациональнее будут деловые игры, имитирующие профессии, связанные с информационными и компьютерными технологиями. Так для изучения темы «Компьютер», можно сымитировать компьютерный магазин; для закрепления темы «Компьютерные сети» – фирму провайдера и т.п.»[[4]](#footnote-5)

Компьютерные игры с целью обучения широко используются и в ВУЗах. «Активное использование экономических компьютерных деловых игр в российских вузах непосредственно связано с необходимостью интенсификации учебного процесса, новыми подходами к организации обучения в условиях рыночных преобразований, оказавших влияние и на коренные процессы в системе образования. По результатам проведенного комплекса образовательных программ в рамках Интернет -фестиваля проводились социологические исследования, по результатам которых 73% процента респондентов определили, что экономическая игра «Никсдорф Дельта», является незаменимым, увлекательным методом повышения и развития экономических знаний, умений и навыков.»[[5]](#footnote-6)

## 2. Результаты собственного практического исследования.

## Опрос.

Всем взрослым был задан один и тот же вопрос. «Каково Ваше личное мнение о компьютерных играх? Можно ли сказать, что компьютерные игры – наши враги, или – наши друзья?»

1. *Раиса Ивановна Мирошникова*, член-корреспондент Петровской Академии Наук и Искусств, доцент СибГАФК. Практикующий врач.

«Мнение отрицательное.

1. Содержательная сторона. Большое количество игр содержат насилие (убийство, кровь, разрушение) – это разрушает психику человека, а особенно у детей. Хотя возможно есть интеллектуальные игры (шахматы, шашки и т.д.), я не знаю всего спектра современных игр.

2. Многие люди «подсаживаются» на компьютерные игры, полностью погружаются в виртуальный мир, и забывают реальную жизнь, т.е. игры затягивают как наркотики. В моей практике бывали подобные случаи»

1. *Валентина Васильевна Босенко,* фельдшер, акушер.

«Мнение отрицательное. В компьютерных играх много агрессии, но другое дело обучающие игры. Для детей они очень интересны, помогают в учёбе»

1. *Ольга Петровна Антонова*, врач-терапевт.

«Моё мнение резко отрицательное. Компьютерные игры не признаю ни в каком виде. Может быть, и есть хорошие игры, но подростки выбирают те типы игр, в которых есть разрушения, кровь, насилие. И потом переносят это в жизнь»

1. *Георгий Иванович Репонин*. ведущий инженер электроник АСУП "Завод Строймашина" в Челябинске, по образованию инженер электрик (мой дедушка).

«Вопрос, который ты задал, очень большой и сложный. Как можно сказать друзья или враги? По-моему все, что нас окружает, может быть как полезным, так и вредным. Возьмем спички: с их помощью можно разжечь костер и согреться или приготовить еду, а можно устроить пожар. По-моему все дело в том, как мы к этому относимся, и в какие игры играем. У военных есть штабные игры, где генералы учатся военной науке побеждать врага, чтобы защитить нашу Родину или захватить чужую землю. Все дело в морали, с которой мы к этому подходим. Одно верно - игры и в добре, и во зле помогают быстрее обучиться, человек так устроен, что легче и быстрее учится играя. Например, я не желаю развивать в себе умение причинять другим насилие и боль, поэтому я играю в гонки. Другие люди находят себе игры по своим интересам и игры помогают им развить в себе волю к победе и уверенность в себе. Вот как-то так. Да, вот еще, древний врач Сенека говорил "все есть яд и все есть лекарство - все дело в дозе", это я к тому, что любое благое можно разрушить непомерным использованием»

1. *Сергей Дорош*, частный предприниматель, хозяин комби-маркета «Би» (сотовые телефоны, компьютерная техника, фото). По образованию учитель физики и информатики (ОмГПУ,1999).

«К компьютерным играм отношусь нормально, они развивают. В «стрелялках» тоже есть плюс: играющий умеет ориентироваться, абстрактно мыслить, развивается память. А вообще такие игры нужны, чтобы «убить время». На мой взгляд, лучшие играть в стратегии, так как они развивают логику»

## Анкетирование.

Учащимся 5, 7, 9 и 11 классов была предложена анкета, в которой в основном надо было выбрать один или несколько ответов.

«Компьютерные игры в нашей жизни»

1. Сколько тебе лет? \_\_\_.

2. Есть ли у тебя компьютер дома?

да нет

3. Играл(а) ли ты когда-нибудь в компьютерные игры?

да нет

4. В каком возрасте ты играл(а) в компьютерную игру в первый раз? \_\_\_.

5. Сколько времени обычно ты сидишь за компьютерной игрой?

до 30мин от 30мин до 1ч от 1ч до 2ч более 2ч

6. Как часто ты садишься за игру?

1 р/нед 2 р/нед 3 р/нед больше 3 р/нед

7. Какие игры ты предпочитаешь?

стрелялки бродилки логические стратегии гонки учебные

8.Как ты относишься к играм, в которых происходит разрушение, убийства, насилие?

отрицательно нравится это нормально для игр.

9. Как ты учишься?

Всего обследовано 37 человек. Результаты можно представить в виде таблицы и диаграмм.

Таблица «Компьютерные игры в нашей жизни»

| возраст | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | 11 | | 12 | | 13 | | 14 | | 15 | | 16 | | 17 | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. Сколько тебе лет? |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 3 | | 6 | | 10 | | 4 | | 6 | | 3 | | 5 | |
| 2. Есть ли у тебя компьютер дома? | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| да |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 2 | | 5 | | 5 | | 3 | | 4 | | 3 | | 5 | |
| нет |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 1 | | 1 | | 5 | | 1 | | 2 | | 0 | | 0 | |
| 3. Играл(а) ли ты когда-нибудь в компьютерные игры? | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| да |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 3 | | 6 | | 10 | | 4 | | 6 | | 3 | | 5 | |
| нет |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 0 | | 0 | | 0 | | 0 | | 0 | | 0 | | 0 | |
| 4. В каком возрасте ты играл(а) в компьютерную игру в первый раз? | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | 3 | | 0 | | 5 | | 6 | | 9 | | 6 | | 2 | | 3 | | 0 | | 0 | | 1 | | 0 | | 0 | |
| 5. Сколько времени обычно ты сидишь за компьютерной игрой? | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| до 30мин | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 2 | | 1 | | 2 | | 3 | | 3 | | 1 | | 0 | |
| от 30мин до 1ч | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 0 | | 3 | | 5 | | 0 | | 2 | | 2 | | 2 | |
| от 1ч до 2ч | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 1 | | 1 | | 0 | | 1 | | 1 | | 0 | | 2 | |
| более 2ч | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 0 | | 1 | | 3 | | 0 | | 0 | | 0 | | 1 | |
| 6. Как часто ты садишься за игру? | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 р/нед | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 2 | | 4 | | 6 | | 2 | | 1 | | 2 | | 2 | |
| 2 р/нед | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 0 | | 2 | | 1 | | 0 | | 2 | | 0 | | 1 | |
| 3 р/нед | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 0 | | 0 | | 0 | | 1 | | 1 | | 1 | | 0 | |
| больше 3 р/нед | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 1 | | 0 | | 3 | | 2 | | 2 | | 0 | | 2 | |
| 7. Какие игры ты предпочитаешь? | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| стрелялки | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 1 | | 4 | | 3 | | 2 | | 2 | | 1 | | 2 | |
| бродилки | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 0 | | 2 | | 2 | | 2 | | 1 | | 1 | | 4 | |
| логические | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 0 | | 3 | | 5 | | 1 | | 2 | | 1 | | 4 | |
| стратегии | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 0 | | 2 | | 6 | | 0 | | 2 | | 0 | | 4 | |
| гонки | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 3 | | 2 | | 3 | | 1 | | 4 | | 1 | | 2 | |
| учебные | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 3 | | 1 | | 3 | | 0 | | 2 | | 0 | | 3 | |
| 8. Как ты относишься к играм, в которых происходит разрушение, убийства, насилие? | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| отрицательно | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 2 | | 3 | | 5 | | 1 | | 0 | | 1 | | 2 | |
| нравится | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 0 | | 1 | | 2 | | 0 | | 0 | | 0 | | 0 | |
| это нормально для игр | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 1 | | 2 | | 3 | | 3 | | 6 | | 2 | | 3 | |
| 9. Как ты учишься? | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Хорошо | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 1 | | 4 | | 4 | | 1 | | 3 | | 3 | | 1 | |
| Средне | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 2 | | 0 | | 1 | | 3 | | 2 | | 0 | | 2 | |
| Удолитворительно | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 0 | | 2 | | 5 | | 0 | | 1 | | 0 | | 2 | |

Диаграмма Возраст начала компьютерных игр.

Диаграмма Время, безотрывно проводимое за игрой по возрастам.

Диаграмма Время, безотрывно проводимое за игрой (обобщённое).

Диаграмма Регулярность дней, проводимых за компьютерными играми по возрастам.

Диаграмма Предпочтение игр типа «стрелялки» по возрастам.

Диаграмма Предпочтение игр типа «бродилки» по возрастам.

Диаграмма Предпочтение игр типа «логические» по возрастам.

Диаграмма Предпочтение игр типа «стратегии» по возрастам.

Диаграмма Предпочтение игр типа «гонки» по возрастам.

Диаграмма Предпочтение игр типа «учебные» по возрастам.

Диаграмма Предпочтение типов игр (обобщенное).

Диаграмма Отношение к агрессии в играх.

Диаграмма Самооценка учебных достижений.

## Работа с журналами.

Из учебных журналов за 1994/1995, 1999/2000, 2005/2004 и 2009/2010уч год были выписаны сведения о нарушениях осанки и зрения.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **уч год** | **1994/1995** | **1999/2000** | **2005/2004** | **2009/2010** |
| осанка | 24% | 5% | 12% | 4% |
| зрение | 10% | 6% | 5% | 7% |
| кол-во | 221 | 249 | 125 | 134 |

Диаграмма Динамика нарушений осанки и зрения за 15 лет.

## **Обсуждение полученных результатов**

1. По результатам опроса можно сделать вывод, что все медицинские работники единодушны в отрицании компьютерных игр. Они объясняют это тем, что они разрушают психику человека, а особенно детей: агрессивное содержание и угроза возникновения зависимости.

Люди, которые связаны с компьютерной техникой, не столь категоричны. Они видят и положительные стороны компьютерных игр: возможность развития памяти, внимания, абстрактного мышления, умения быстро ориентироваться в ситуации. Но они также признают наличие отрицательной стороны.

1. По результатам анкетирования выходит, что компьютеров нет у ¼ анкетируемых, однако среди них нет никого, кто бы никогда не играл в компьютерные игры (Таблица 1). Причём возраст, в котором дети начинают играть колеблется от 5 до 15 лет. Максимум приходится 8-10 лет (Диаграмма 1).

Время, проводимое за игрой безотрывно, в основном в пределах нормы, и лишь 14% сидят за игрой больше 2-х часов (Диаграмма 3). Преимущественно это 12-летние (Диаграмма 2). Цикличность составляет в основном 1 р/нед (50%), хотя 26% играют более 3 р/нед (Диаграмма 4). Судя по анкетам, максимальное время, проводимое за компьютерной игрой в неделю, составляет более 6 часов (один 17-летний, причем он любит играть во все подряд и не делает предпочтений по видам игр) и около 6 часов (3 человека – 14, 15 и 17 лет).

Учитывая, что разные игры по-разному влияют на человека, было интересно, каким играм отдают предпочтение наши школьники. Оказалось, что в среднем каждый тип игр набрал примерно одинаковое «число голосов» (Диаграмма 11). Учитывая, что общее количество времени, проводимое за игрой, сравнительно невелико, можно предположить, что те отрицательные последствия игр, о которых сказано раньше, не должны быть сильно выражены.

Тревогу вызывает тот факт, что большинство школьников нормально относятся к агрессии (Диаграмма 12) в играх, а 8% это даже нравится (12 и 13-летние). Лично я не сторонник военизированных игр, где льётся кровь, и стреляют из автоматов. Я предпочитаю те виды игр, в которых есть фантастика и присутствует ум.

Вопрос «Как ты учишься?» оказался лишним, так как никакого вывода о связи увлеченности компьютерными играми и школьными успехами сделать нельзя (Диаграмма 13).

1. Данные, взятые из учебных журналов, показывают, что за последние 15 лет (время интенсивного развития компьютерной техники и появления компьютеров не только в школе, но и дома) увеличения нарушений здоровья (зрения и осанки) не произошло (Диаграмма 14). К сожалению, по журналам нельзя определить изменения в психическом здоровье. К тому же собранные данные не полные, так как не во всех журналах заполнены диагнозы и рекомендации врача. Я ориентировался на следующие записи:

* Зрение – миопия, наблюдение у окулиста, нарушение зрения.
* Осанка – сколиоз, нарушение осанки, наблюдение у хирурга, ЛФК (хотя у хирурга можно наблюдаться и по другому поводу, не говоря уже об ЛФК).

В любом случае, эти неточности не могут изменить результат.

1. В нашем селе компьютеры стали появляться сравнительно недавно (последние 2-3 года). За это время последствия компьютерных игр как положительные (развивающие) так и отрицательные ещё не успели проявиться. Поэтому данные, полученные в результате собственного исследования, не в полнее подтверждают исследования теоретические. Хотя мнение врачей полностью совпало с информацией теоретической.

## **Выводы**

Я изучил теоретический и практический материал по теме и пришел к выводу, что

1. Компьютерные игры – явление очень сложное и нельзя однозначно сказать враги они или друзья. Другими словами, вред и польза определяется временем, проводимым за компьютером и содержанием конкретных игр. Таким образом, моя основная гипотеза частично подтвердилась.
2. Компьютерные игры, как и игры вообще, позволяют быстрее и с интересом учиться чему-либо. Это их качество широко используется в школе и ВУЗах. Моя вторая гипотеза тоже подтвердилась.
3. Компьютерные игры крайне плохо влияют на здоровье людей, а особенно детей. Это связано с тем, что
   1. Долгое сидение за компьютером отрицательно влияет на осанку, зрение, вызывает гиподинамию;
   2. Существует множество игр с агрессивным содержанием, что отрицательно влияет на психику;
   3. Чем качественнее виртуальная реальность, созданная в игре, тем больше склонность переносить свое поведение (вседозволенность) в жизнь;
   4. Если играть много времени неизбежно развивается игровая зависимость, что является серьезным заболеванием, а развивается она значительно быстрее, чем другие виды зависимостей.

Моя третья гипотеза полностью подтвердилась.

1. Увлечение компьютерными играми не приводит к успехам в области ИКТ, а приводит к зависимости от игры и компьютера. Моя четвертая гипотеза оказалась ложной.

**Практические предложения**

**Для того чтобы компьютерные игры приносили пользу, а не вред, я советую:**

* **ограничивать время, проведённое за компьютерной игрой;**
* **выбирать игры интеллектуальные (логические, учебные) и** симуляторы**, избегать ролевые игры;**
* **свободное время проводить не за компьютером, а со своей семьёй вместе, на природе, играть в подвижные игры.**

**Заключение**

**В результате исследования я достиг поставленной цели, и пришёл к выводу, что при не умеренном использовании компьютерные игры приносят вред. В дальнейшем можно было бы совместно с психологом выяснить уровень тревожности и агрессивности у школьников и выяснить есть ли какая-то связь с увлечением играми. Также проанализировать связи «компьютерные игры – успехи в физкультуре» и «компьютерные игры – поведение». Тема эта мало разработана, и актуальность её возрастает.**

## **Тезаурус**

1. Аддикция – психологическая зависимость от чего-либо.

#### Виртуа́льная реа́льность (от [лат.](http://ru.wikipedia.org/wiki/ÐÐ°ÑÐ¸Ð½ÑÐºÐ¸Ð¹_ÑÐ·ÑÐº) virtus — потенциальный, возможный и [лат.](http://ru.wikipedia.org/wiki/ÐÐ°ÑÐ¸Ð½ÑÐºÐ¸Ð¹_ÑÐ·ÑÐº) realis — действительный, существующий) — создаваемый техническими средствами мир и передаваемый человеку через его привычные для восприятия материального мира [ощущения](http://ru.wikipedia.org/wiki/ÐÑÑÑÐµÐ½Ð¸Ñ): зрение, слух, обоняние и другие. Обычно имеется реалистичная реакция на действия пользователя[[1]](http://ru.wikipedia.org/wiki/ÐÐ¸ÑÑÑÐ°Ð#cite_note-0). Синонимы: искусственная реальность, электронная реальность, компьютерная модель реальности. Близкие по смыслу термины: потенциальная реальность, [возможные миры](http://ru.wikipedia.org/wiki/ÐÐ°ÑÐ°Ð).

1. Геймер — человек, играющий в [компьютерные/видео игры](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0).
2. Мультимедиа- система программ для передачи информации от компьютера к человеку с целью формирования виртуального мира, не имеющего ограничений в действиях, вре­мени и пространстве.
3. Онлайн ([англ.](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) online, от [англ.](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) on line — [русск.](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D1%83%D1%81%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) на линии) — «находящийся в состоянии подключения». Первоначально использовалось только в отношении коммуникационного оборудования для указания на режим связи. В отношении [ПО](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5) почти всегда означает «подключённый к [Интернету](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B5%D1%82)» или функционирующий только при подключении к Интернету. Также — «происходящее в Интернете», «существующее в Интернете». К примеру [«онлайн-банкинг»](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%B1%D0%B0%D0%BD%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D1%81%D0%BB%D1%83%D0%B6%D0%B8%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5), «[онлайн-магазин](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%BD%D0%BB%D0%B0%D0%B9%D0%BD-%D0%BC%D0%B0%D0%B3%D0%B0%D0%B7%D0%B8%D0%BD)», «онлайн-казино», «[онлайн-игра](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%BD%D0%BB%D0%B0%D0%B9%D0%BD-%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0)». В этих значениях часто употребляется также прилагательное онлайновый.

## **Источники**

Литературные:

1. Белов А. Безграничные возможности подсознания. Здоровье – силой мысли! М.: Центрполиграф, 2008.
2. Вознесенская Ю. Путь Кассандры, или Приключения с макаронами. М.: Лепта-Пресс, Эксмо, Яуза, 2007.

Видео:

1. К.П. Петров. Видеолекции. Академия управления глобальными и региональными процессами социального и экономического развития., 2004.

Интернет:

1. <http://games.compulenta.ru/322209/>
2. <http://ru.wikipedia.org>
3. <http://motokom.perm.ru/Volonter.doc>
4. <http://webarmy.narod.ru/bondarenko1.htm>
5. <http://www.sammag.ru/psiholog43.php>
6. <http://www.narcocenter.ru/questions/3409/> - сайт реабилитации для игроманов
7. <http://myafp.narod.ru/internet1.html>
8. <http://www.unicef.org/specialsession/documentation/documents/A-S27-19-Rev1R.doc>
9. <http://gr06105.narod.ru/arhiv/fizra_lekcii.doc>
10. <http://miem.net.ru/nit8/f/185.doc>
11. <http://conf.edu-nt.ru/node/357>
12. <http://ribent.ru/06/ribs.php?id=0152>

1. «game» - игра, англ. [↑](#footnote-ref-2)
2. Lenta\_ru Игры No Russian.htm [↑](#footnote-ref-3)
3. Константин Павлович Петров - кандидат технических наук, академик Международной Академии Информатизации, заслуженный связист России, заслуженный испытатель космодрома Байконур, участник разработки и испытаний космической системы «Энергия-Буран» и других сложных комплексов.

   Имеел огромный опыт управления большими коллективами людей в решении всесторонних производственных, хозяйственных, военных, научных и научно-исследовательских задач, в том числе и в сложных экстремальных ситуациях.

   Награжден многими орденами и медалями за службу Родине в Вооруженных Силах СССР. Как русский офицер и ученый плодотворно работал над вопросами укрепления безопасности страны и боеспособности Вооруженных Сил. [↑](#footnote-ref-4)
4. Развитие познавательного интереса учащихся на основе обучающих компьютерных игр по информатике, Мащенко Майя Владимировна, НТГСПА, МОУ СОШ №44, доцент кафедры ИиМОИ, зам. дир-ра по научно-методической работе on Втр, 03/31/2009 - 18:42 [↑](#footnote-ref-5)
5. «Игровые технологии в системе образования студента» [↑](#footnote-ref-6)