

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа № 7 имени Героя Советского Союза Ф.И. Ткачева
города Жигулевска городского округа Жигулевск Самарской области

Исследовательская работа

на тему

«Компьютерные игры: вред или польза»

Работу выполнила

ученица 4 «А» класса

Соловьёва Яна

Руководитель:

Замотина Наталья Гельмутовна

учитель начальных классов

г.о. Жигулёвск

Жигулёвск

2018

Введение. Компьютерные игры прочно вошли в нашу жизнь, заняв почетное место лидера среди множества способов организации молодежного отдыха. Виртуальная реальность манит своими безграничными возможностями, а индустрия компьютерных развлечений каждый год преподносит геймерам все новые и новые игры, от которых просто невозможно отказаться. Однако если о вреде компьютерных игр трубят все вокруг – и особенно волнует вопрос игровой зависимости родителей, чьи дети проводят все свободное время у монитора, то о пользе ничего неизвестно. Чем опасны компьютерные игры и могут ли они быть полезными? Ответить на этот **актуальный вопрос** я постараюсь в своей работе.

Цель исследования: выяснить сильные и слабые стороны компьютерных игр, создать оптимальную модель использования компьютерных игр в качестве способа организации подросткового досуга

Объект исследования: ученики 4 «А» класса ГБОУ СОШ №7

Предмет исследования: компьютерные игры и их место в организации подросткового досуга

Гипотеза исследования: компьютерные игры в организации молодёжного досуга могут быть полезными при соблюдении следующих условий:

- если знать о вреде и пользе, которые они несут;
- если правильно организовывать своё свободное время;
- если использовать специальные рекомендации.

Задачи исследования:

- 1.Выявить сильные и слабые стороны компьютерных игр.
- 2.Изучив научную литературу, составить современную классификацию компьютерных игр.
- 3.Изучив психолого-педагогическую литературу, определить особенности влияния компьютерных игр на современных школьников.
- 4.Провести диагностику среди родителей и одноклассников и определить их отношение к проблеме пользы и вреда компьютерных игр.
- 5.Организовать образовательную среду в классе.
- 6.Разработать оптимальную модель использования компьютерных игр в качестве способа организации детского досуга

Методы исследования:

- 1.**Теоретический** (изучение научной и справочной литературы, систематизация и классификация).
- 2.**Экспериментальный** (наблюдение, эксперимент).

3. Статистический (обработка полученных данных).

Итак, что получается?

1 Теоретический раздел. Как и когда появились компьютерные игры? Современная

классификация компьютерных игр. История видеоигр начинается в 1940-х и 1950-х годах, но только в 1970-х и 1980-х годах, когда появились для широкой публики аркадные автоматы, игровые консоли и домашние компьютеры, видеоигры становятся частью поп-культуры. Они распространены повсеместно. В них играют люди разных возрастов, национальностей. Я знаю трехлетнюю девочку, играющую в модельера и пожилую бабушку, проходящую "догонялки". Но наибольшую популярность игры приобрели среди школьников и сейчас сложно себе представить ребенка, ни разу не игравшего в компьютер. Но так ли это здорово? С одной стороны, игры - это хороший отдых после тяжелого дня. Повод похвастаться новым рекордом. А режим он-лайн позволяет играть с друзьями. Казалось бы все прекрасно... Но нельзя забывать о вреде компьютерных игр. Например, стрелялки учат жестокости и насилию. Излишнее время, проведенное за компьютером, грозит испорченным зрением и осанкой. А засидевшиеся за игрой школьники могут не успеть выполнить домашнюю работу. Стоит тысячу раз подумать, прежде чем сесть за компьютер.

Вспомните, когда в последний раз вы отправлялись на прогулку. Вспомнили? То-то же!

Классификация игр по жанру

3D Shooter (3D-шутеры, "бродилки") Основной принцип состоит в изображении виртуального пространства и предметов посредством игровой программы, исполняемой на компьютере. При этом игрок может воздействовать на виртуальную игровую среду. Применяется для обозначения всех видов компьютерных игр, содержащих элементы боя в виртуальном трехмерном пространстве. Примеры: Doom, Quake, Counter-strike, Half-life, Unreal, Tomb Raider.

Arcade (аркада) Игры, в которых игроку приходится действовать быстро, полагаясь в первую очередь на свои рефлексy и реакцию. Аркады характеризуются развитой системой бонусов: начисление очков, постепенно открываемые элементы игры и т.д. Впоследствии эти игры переключались в игровые приставки и до сих являются основным жанром на них.

Fighting (Драки) В драках два персонажа дерутся на арене, применяя различные удары, броски и комбинации. Характеризуется большим количеством персонажей (бойцов) и ударов (иногда больше ста для каждого персонажа). По некоторым играм этого жанра даже проводятся мировые чемпионаты. Примеры: Mortal Combat, Street Fighter, Tekken .

Platformer (Платформеры) Понятие платформеров пришло с игровых приставок. Именно там этот жанр наиболее популярен. Основной задачей игрока является преодоление препятствий (ям, шипов, врагов и т.д.) с помощью прыжков. Зачастую приходится прыгать по абстрактно расставленным в воздухе "палочкам" (т.н. платформам), отсюда и пошло название жанра. Примеры: Mario, Aladdin.

Scrollers (Скроллеры) В скроллерах экран непрерывно движется в одну из сторон, а игроку предлагается уничтожать появляющихся врагов и собирать появляющиеся бонусы. По направлению движения различают вертикальные и горизонтальные скроллеры. Жанр был очень популярен в середине 90-х годов, сейчас скроллеры практически не выпускаются. Примеры: Jets'n'Guns, AirStrike, DemonStar, KaiJin .

Simulation (симуляторы) Игра-симуляция. При помощи компьютера, как можно более полно, имитируется управление каким-либо сложным технической системы (например: боевым истребителем, автомобилем и т.д.). Примеры: серия Need for Speed, Descent III, Aviator.

Strategy (стратегии) Игра требующая выработки стратегии, например для победы в военной операции. Игрок управляет не одним персонажем, а целым подразделением, предприятием или даже вселенной. Примеры: WarCraft, StarCraft, Dune.

Sport (спортивные) Как и следует из названия - имитация какой-либо спортивной игры, например футбола. Примеры: FIFA, NBA, Tennis .

Puzzle (головоломки, логические) В некомпьютерной головоломке роль арбитра, следящего за соблюдением правил, играет или сам игрок (пасьянс), или некоторое механическое устройство (кубик Рубика). С появлением компьютеров возможности головоломок расширились, так как написать компьютерную программу проще, чем сконструировать механическое устройство. Головоломки, как правило, не требуют реакции от игрока (однако многие ведут счёт времени, потраченного на решение). Примеры: Сапёр (Minesweeper); Sokoban. Traditional (традиционные) и board (настольные) Компьютерная реализация настольных игр, например шахмат. Примеры: CGoban .

Классификация игр по количеству игроков:

1.Одиночные (single player) Рассчитаны на игру в одиночку, против компьютера.

2.Многопользовательские (multiplayer) Рассчитаны на игру нескольких человек (обычно до 32) по локальной сети, модему или Интернету.

3.Многопользовательские на одном компьютере (hot seat и splitscreen) В режиме splitscreen экран делится на две части, каждый из игроков играет на своей части.

4.Многопользовательские через электронную почту (PВЕМ) В основном встречается в

пошаговых стратегиях. Результаты хода записываются в специальный файл и отсылаются другому игроку через электронную почту.

5.Массовые (ММО, Massively Multiplayer Online)Массовые игры по Интернету. Наиболее часто встречающиеся жанры - настольные и ролевые игры (т.н. MMORPG, или Massively Multiplayer Online RPG). Среди них различают также браузерные игры (игры, не требующие установки какого-либо клиента), а также текстовые онлайн-игры – жанр MUD.

Киберспорт Киберспорт — один из самых динамично растущих видов современного спорта. Уже сегодня число его поклонников во всем мире не уступает количеству любителей наиболее популярных видов традиционных спортивных соревнований. Как отметил президент Федерации компьютерного спорта России Сергей Епифанцев: *"Компьютерные игры давно перестали быть простым развлечением и требуют от участников незаурядной выдержки, концентрации, большого умственного напряжения, развивая в молодых людях профессиональный подход к современным компьютерным технологиям. "Компьютерный спорт официально признал Государственный Комитет Российской Федерации по физической культуре, спорту и туризму. Теперь компьютерный спорт входит в перечень видов спорта для введения в государственные программы физического воспитания населения и рекомендуемый для развития в Российской Федерации. У киберспорта — большое будущее, а с развитием технологий и увеличения мощности компьютеров интерес к компьютерным соревнованиям будет лишь возрастать."*

Влияние компьютерных игр на человека. С каждым скачком в области компьютерных технологий растет количество людей, которых в народе называют "компьютерными фанатами" или "гаймерами" (от английского "Game" - игра). Основной деятельностью этих людей является игра на компьютере, вся другая деятельность направлена лишь на выживание, на удовлетворение физиологических потребностей, а главное - на удовлетворение потребности в игре на компьютере. Большинство из них - люди с известными психологическими проблемами. Единственной ценностью для них является компьютер и все, что с этим связано. Это является настоящей зависимостью, только в отличие от зависимости алкогольной, наркотической или никотиновой, *это психологическая зависимость.* Наибольшее влияние на психику играющего оказывают ролевые компьютерные игры. В частности, игры с видом "из глаз" своего компьютерного героя. Этот тип игр характеризуется наибольшей силой "затягивания" или "вхождения" в игру. Играющий может совершенно серьезно воспринимать виртуальный мир и действия своего героя считает своими. *Таким образом, ролевые*

компьютерные игры оказывают существенное влияние на личность человека: решая проблемы "спасения человечества" в виртуальном мире, человек приобретает проблемы в реальной жизни.

2. Практический раздел. Изучив особенности компьютерных игр и особенности их



влияния на человека, мы решили посмотреть, а как обстоит дело с увлечением компьютерными играми у нас в городе и классе. Мы разместили опрос в социальных сетях **(Приложение 1)**

Результаты оказались предсказуемыми. Полученные результаты занесли в таблицу.

Результаты анкетирования родителей

Таблица 1

№	Вопрос	Ответ
1	Как Ваши дети любят проводить свободное время ?	Смотрят телевизор -8% Играют на компьютере (планшете , телефоне) -55% Читают – 5 % Помогают родителям – 3% Рисуют (занимаются творчеством) – 29%
2.	Какое влияние на Ваших детей оказывают компьютерные игры?	Компьютерные игры скорее вредны, чем полезны – 98% Затруднились в выборе ответа – 2 %

Выводы: 1) больше половины наших сверстников всё своё свободное время отдают компьютерным играм;

2) подавляющее большинство родителей знают о вреде компьютерных игр, но конкретизировать, чем именно вредны игры, не смогли;

3) о пользе компьютерных игр никто не вспомнил.

Данные выводы подтверждаются результатами анкетирования моих одноклассников.

Результаты анкетирования одноклассников

Таблица 2

№	Вопрос	Ответ
1	Как вы проводите своё свободное время ?	Смотрят телевизор -3% Играют на компьютере (планшете, телефоне) -95% Читают – 2 %
2	Какие компьютерные игры вам больше всего нравятся?	Предпочитают логические игры-27% 3D-шутеры -23% Симуляторы – 21% Стратегии – 29%

3	Как часто вы играете в компьютерные игры?	Играют раз в неделю - 2% Играют несколько раз в неделю – 11% Играют ежедневно, проводя за игрой от 1 до 3 часов – 87% Играют даже на переменах – 27%
4	Что вы знаете о вреде и пользе компьютерных игр?	Затруднились ответить почти все мои одноклассники

Выводы: 1. Компьютерные игры стали массовым увлечением. Запрещать их или разрешать, так уже вопрос не стоит.

2. Большинство моих одноклассников проводит за компьютерными играми практически всё свое свободное время. Играют даже на переменах.

3. Но знания о вреде и пользе компьютерных игр у моих ровесников весьма поверхностны.

Так что же делать? Чтобы выяснить всё о пользе и вреде компьютерных игр, где здесь правда, а где откровенный миф, мы решили обратиться к серьёзным научным исследованиям в этой области, результаты которых выложены в открытом доступе в сети Интернет.

Мы нашли несколько серьёзных исследований на интересующую нас тему:

- в одном из университетов Женевы, профессор Дафна Бавельер провела ряд исследований в которых принимали участие люди играющие в компьютерные игры и те, кто не играет;
- в Институте развития человеческих ресурсов, в Берлине, профессор Симона Куна также проводит эксперименты и выясняет какое влияние, оказывают игры на наш мозг;
- в Университете Калифорнии, Сан-Франциско, профессор Адам Газалеи его группа занимаются исследованиями в области влияния компьютерных игр на человека.

Полученные результаты мы занесли в таблицы:

Мифы о вреде компьютерных игр

Таблица 3

№	Популярные заблуждения	Результаты исследований
1	Играм часто приписывают появление агрессии, беспричинного насилия у геймеров.	Агрессия у геймеров, происходит лишь в 4% случаев, и в основном после игр имеющих элементы жестокости. Согласитесь, не так уж много. Нет сомнений в том, что на сегодняшний день ученые не нашли причинно-следственной связи между видеоиграми и вспышками агрессии.
2	Компьютерные игры вызывают различные зависимости у геймеров.	Наибольшее влияние на психику играющего оказывают ролевые компьютерные игры и только в том случае, если человек начинает

		играть, переходя все разумные границы. <i>Чаще всего свое влияние компьютерные игры на человека оказывают, когда у него нет интересов в жизни.</i>
3	Компьютерные игры ухудшают зрение играющего	Здесь тоже много противоречивых мнений. Есть исследования, которые показывают, что люди, прошедшие тренировку с помощью видеоигр, существенно – от 43% на 58% улучшили свою способность различать оттенки цветов. Результаты исследования были опубликованы в журнале Nature Neuroscience



Мы решили рассказать на классном часе о вреде и пользе компьютерных игр (*Приложение 2*) и разработать памятку для геймеров (*Приложение 3.*), которые раздали всем одноклассникам.

Общие выводы:

1. Индустрия видеоигр на сегодняшний день является глобальным явлением. По весьма приблизительным подсчётам существует более 1,2 миллиарда игроков по всему миру (каждый шестой житель нашей планеты, включая младенцев и глубоких стариков, играет в компьютерные игры).
2. Запрещать или разрешать компьютерные игры уже просто бессмысленно.
3. Играм часто приписывают появление агрессии, беспричинного насилия и различных зависимостей. Но так ли это на самом деле? Три десятилетия ученые пытаются найти ответ на этот вопрос, но на сегодняшний день к общему решению они так и не пришли.
4. Во всем мире, ученые своими исследованиями пытаются найти не только возможный вред от игр, но и ищут преимущества, положительное влияние, которое могут оказывать игры.

5. Уже сейчас доказано, что компьютерные игры могут стать хорошими помощниками для школьников и студентов. Ведь они учат анализировать, классифицировать и обобщать, устанавливать причинно-следственные связи, мыслить в нестандартной ситуации, развивают мелкую моторику, память, внимание, логическое мышление, быстроту реакции. Надо только их правильно выбрать.

6. Конечно, любое – даже самое непрекращаемое – благо можно использовать во вред. Чтобы подобное не произошло, следует соблюдать несколько несложных правил:

Правило 1. Рассчитай своё оптимальное время для компьютерных игр по следующей формуле: $\text{Возраст} \times 3 = \text{количество разрешенных минут}$. Далее полученные минуты $\times 3 = \text{время отдыха}$. В сутки лучше делать 2 таких подхода.

Правило 2. Всегда обращай внимание на возрастную маркировку выбранных тобой игр. Лично тебе принесут пользу только те игры, которые промаркированы так: **твой возраст+ (например, 11+)**

Правило 3. Предложи поиграть вместе с тобой твоим близким. Ведь общие интересы помогут вам лучше понимать друг друга. А для пожилых людей, как доказали современные учёные, компьютерные игры ещё могут стать и лекарством от старости.

Правило 4. Помни, что помимо компьютерных игр, в жизни ещё очень много есть интересного. Встречайся с друзьями, читай книги, занимайся спортом, не забывай про учёбу!

И тогда вреда от компьютерных игр точно не стоит бояться!

Список литературы

- + <http://dsgame.ru/>
- + Статья «В чём вред, а в чём польза от компьютерных игр?»:
<http://shkolazhizni.ru/archive/0/n-7264/>
- + Семь мифов видеоигр: <http://www.vitaminov.net/rus-9234-0-0-2958.html%7C>
- + Возрастные ограничения по играм:
http://4mmog.ru/articl_vozrastnie_ogranicheniya.htm
- + Игры Развивающие: <http://multoigri.ru/igri-razvivaushie>
- + Игры Развивающие для детей: <http://playshake.ru/igri-razvivaushie-dlya-detei>
- + Обучающие, развивающие компьютерные игры: <http://detskieradosti.ru/load/25>