Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего профессионального образования

«Кемеровский государственный университет»

Центр довузовской подготовки

I Научно-практическая конференция «Диалог»

**Компьютерные игры – вред или польза?**

*Автор:* Кульбенок Татьяна

Владимировна

*Класс:* 2

МБОУ «Итатская средняя

общеобразовательная школа»

*Посёлок:* Итатский

*Научный руководитель:* Карчебная

Татьяна Геннадьевна, учитель

начальных классов

КЕМЕРОВО 2012

**Содержание**

Введение…………………………………………………………………… 2-3

Основная часть……………………………………………………………. 4 -10

Заключение…………………………………………………………………. 11

Глоссарий…………………………………………………………………… 12

Литература…………………………………………………………………. 13

Приложения……………………………………………………………… 14- 16

**Введение**

В современном мире невозможно обойтись без компьютера, как без телевизора или сотового телефона. Знакомство детей с компьютером всё чаще происходит в юном возрасте через игры. Я люблю играть на компьютере, но когда я засиживаюсь за любимой компьютерной игрой, я часто слышу от родителей такие слова: «Отдохни! Не сиди долго у компьютера, испортишь зрение!», «Не все игры полезны для детей!»

Я решила узнать, как влияют компьютерные игры на ребёнка и что они в большей степени приносят – пользу или вред?

**Тема моего исследования: «Компьютерные игры-вред или польза?»**

**Цель исследования** – Выяснить, что в большей степени приносят компьютерные игры - пользу или вред?

**Задачи:**

1. Изучить информационные источники о влиянии компьютерных игр на человека.

2. Выяснить, как ученики (1- 4классов) нашей школы относятся к компьютерным играм.

3. Сопоставить пользу и вред компьютерных игр.

**Объект исследования**: компьютерные игры.

**Предмет исследования**: влияние компьютерных игр на личность.

**Гипотеза:** Понять, что в большей степени приносят компьютерные игры – пользу или вред можно, если изучить влияние компьютерных игр на человека.

**Методы исследования:**

* изучение литературы
* анкетирование

**Основная часть**

Исследовательскую работу я начала с анкетирования (*Приложение 1*) учащихся нашей начальной школы, изучила информационные источники о влиянии компьютерных игр на человека и сопоставила пользу и вред компьютерных игр.

По результатам выборочного опроса учащихся начальной школы (73 чел):

* компьютер дома есть у 61ученика
* нет компьютера дома у 12 учеников

Все 73 ученика когда- либо играли в компьютерные игры.

Причем 7 человек начали играть в компьютерные игры с 3-х летного возраста, а большинство с 7-летнего возраста. (*Приложение 2*)

Что же такое компьютерная игра?

Если игра - это вид деятельности, заключающийся в психологической вовлеченности в некий процесс [1], то

**Компьютерная игра** – это вид деятельности, заключающийся в психологической вовлеченности в некий процесс, происходящий на экране монитора компьютера.

Компьютерные игры появились давно, когда еще компьютеров как таковых не существовало. Хотя на тот момент времени даже они были чудом техники.

Первые примитивные компьютерные игры были разработаны в 1950-х и 1960-х годах. Самой первой компьютерной игрой стал симулятор ракеты, созданный в 1942 году Томасом Т. Голдсмитом-младшим и Истл Рей Манном.

Позже в 1958г появилась компьютерная игра «Теннис для двоих» изобретенная, американским ученым Вильямом Хайджинботемом. Эта игра заключалась в том, что два человечка нарисованные на экране осциллоскопа перебрасывали мячик через сетку (черточку посередине экрана).[6]

Первые компьютерные игры с поддержкой режима сетевой игры появились еще в середине 90-х годов и практически сразу привлекли к себе внимание. Теперь можно было играть в игру с нормальным живым соперником. Практически сразу игроки начинают объединяться в команды и проводить соревнования. Спортивные соревнования по компьютерным видеоиграм называют **киберспортом**.[2]

Киберспорт стал массовым движением, объединяющим многие миллионы людей. В настоящее время предпринимаются меры по включению компьютерного спорта в программу Олимпийских игр. [3]

Множество Компаний и фирм во всех странах мира профессионально занимаются разработкой и продвижением компьютерных игр. Благодаря современной мощной компьютерной технике программистам и разработчикам удается воплощать в компьютерных играх великолепные спецэффекты, интересный игровой процесс, более полный и детализированный игровой мир.

Не удивительно то, что на сегодняшний день в мире насчитывается огромное количество поклонников компьютерных игр, и число их растет день ото дня! [5] Среди геймеров есть люди самого разного возраста и социального положения. Но самой большой популярностью компьютерные игры пользуются у детей школьного возраста и молодежи.

Компьютерные игры классифицируют по жанрам. Жанр определяется целью игры. Выделяют следующие **жанры** [4]**:**

1. **Экшен**(от англ. Action/Действие) — игры, состоящие в основном из боевых сцен, драк и перестрелок. Аналогичный жанр в кино — боевик. Экшен подразделяется на *шутер* (от англ. Shoot/Стрелять) где нужно в основном стрелять (пример: серия игр CallOfDuty(несколько частей)), *файтинг*(от англ. Fight/Борьба) где нужно в основном драться в ближнем бою, зачастую — один на один. (Пример:MortalKombat), и *аркады* где надо в основном прыгать и уворачиваться.
2. **Приключения** (также «адвенчуры», от англ. Adventure/Приключение) — игры, обладающие полноценным литературным сюжетом, и игрок в процессе игры сам раскрывает все перипетии этого сюжета;
3. **Стратегии** — игры, в которых нужно строить свои города, вести бизнес, управлять огромной армией и т. д.
4. **Симуляторы** — игры, полностью имитирующие какую-либо область реальной жизни, например, имитация управления гоночным автомобилем или самолетом;
5. **Головоломки** — игры, полностью или больше чем наполовину состоящие из решения различных логических задач наподобие собирания кубика Рубика;
6. **Забавы** — игры, в основном рассчитанные на детей, где психологическое впечатление от происходящей на экране картинки гораздо важнее самого процесса игры — например, лопание пузырьков;
7. **Образовательные** — игры, включающие в себя элементы обучающих программ.
8. **РПГ** (от англ. RPG — RolePlayingGame/Ролевая Игра) — жанр игр, отличительной особенностью которых является наличие у персонажей определённых навыков и характеристик, которые впоследствии можно улучшать или даже приобретать новые, предварительно выполнив какие либо действия (например получить новый уровень, т. н. «прокачка»). Также в играх данного жанра зачастую существует система инвентаря, то есть в процессе прохождения игрок может находить/приобретать новые виды оружия, доспехов, вспомогательных средств и т. п. RPG может быть разных жанров: от стратегий (Пример:SpellForce), до экшенов (Пример: Серия игр MassEffect).

В какие же компьютерные игры предпочитают играть ученики нашей начальной школы?

Как видно из диаграммы (*Приложение 3),* большинство учащихся предпочитают играть в экшен и симуляторы, что объясняется возрастом детей, а также в образовательные игры, возможно потому, что большинство учащихся посещают школьный компьютерный кружок.

К сожалению, мало учащихся играют в головоломки и стратегии. А ведь именно эти игры в большей степени развивают у детей смекалку, логическое мышление, навыки стратегического мышления и интеллект.

Одновременно с этим, есть компьютерные игры, содержащие сцены насилия, кровь, убийства и т.д. На вопрос «Как ты относишься к играм, в которых происходит разрушение, убийства, насилие?» большинство наших ребят (60%) ответили, что отрицательно. В тоже время 26% опрошенных относятся к таким играм нормально и 14% детей нравятся такие игры. *(Приложение 4)*

Тревогу вызывает тот факт, что школьники нормально относятся к агрессии в играх, а 14% это даже нравится.

Игры, содержащие сцены убийства и насилия, способны нанести вред детям, у которых только происходит процесс становления личности, а психика очень сильно подвержена воздействию.

Данной проблемой уже давно озадачены производители и разработчики компьютерных игр, и сегодня, подобные игры возможно распознать и легко выделить среди общей массы компьютерных игр по обозначениям на компакт-диске. Если игра содержит сцены насилия, как правило, на компакт-диске и коробке из-под него стоит обозначение - 18+. Это значит, что данная компьютерная игра предназначена для людей старше 18 лет, и ребенку играть в эту игру строго не рекомендуется. Строго говоря, на диске с любой компьютерной игрой обозначены ограничения по возрасту. В какие-то игры могут играть дети с 5-6 летнего возраста, в другие - с 12 летнего, в третьи - с 18 лет. Эти ограничения связаны не только с наличием сцен насилия в игре. Рекомендованный возраст выбирается в зависимости от сложности той или иной компьютерной игры. Ведь 5-6 летний ребенок не сможет играть в сложную стратегическую игру. В то же время детские игры о сказочных персонажах из мультфильмов не будут представлять никакого интереса для подростков 16-17 лет. Таким образом, обозначения на компакт-дисках в некоторых случаях могут помочь в выборе компьютерной игры.[5]

Многие ученики нашей школы подолгу играют в компьютерные игры. Проанализировав ответы учащихся на вопрос «Сколько времени обычно ты сидишь за компьютерной игрой?», мы получили следующие данные. *(Приложение 5)*

Из таблицы видно, что большинство детей проводит за компьютерной игрой более 2 часов. Чрезмерное общение с компьютером может привести к ухудшению зрения ребенка.

Очень важно беречь зрение! Расстояние от глаз до экрана должно быть не менее длины вытянутой руки. Верхний край экрана должен располагаться примерно на уровне глаз. Направление зрения должно быть перпендикулярным плоскости экрана, поэтому обычно экран поворачивают немного вверх.

Существуют определенные ограничения по времени. Так детям 3-4 лет не рекомендуется сидеть перед экраном больше 20 минут, а ребятам 6-7 лет можно увеличить время ежедневной игры до получаса. Хотя офтальмологи ученикам младших классов не рекомендуется проводить перед компьютером больше 10 минут в день, так как у маленьких детей в первую очередь развивается близорукость. Глаз еще не сформировался, а постоянное мелькание на мониторе и зрительное напряжение вредит его формированию.[7]

В 2011-2012 учебном году офтальмологи провели обследование учащихся нашей школы с 1 по 4 классы. Результаты таковы. (*Приложение 6)*

Возможно в 20% (с патологией) входят те дети, которые просиживают за компьютерными играми более 2 часов.

При долговременной работе за компьютером у детей развиваются заболевания, связанные не только с нарушением зрения, но и с нарушением, органов дыхания, осанки и позвоночника. Возрастает число жалоб на здоровье связано с заболеваниями мышц и суставов. Чаще всего это просто онемение шеи, боль в плечах и пояснице или покалывание в ногах.

Для того чтобы предотвратить нежелательные последствия необходимо соблюдать все санитарно-гигиенические нормы при работе за компьютером, выполнять профилактические мероприятия и рекомендации врачей.

Сопоставим вред и пользу компьютерных игр.

|  |  |
| --- | --- |
| *Польза от компьютерных игр* | *Вред от компьютерных игр* |
| Развивают реакцию, скорость | Содержание многих компьютерных игр разлагающе действует на психику и моральные устои человека. |
| Развивают быстроту принятия решений | Ухудшение зрения |
| Развивают логику (головоломки, логические игры) | Нарушение органов дыхания. |
| Развивают навыки стратегического мышления и интеллект (стратегии) | Нарушение осанки и позвоночника. |
| Развивают память, внимание, воображение, умение находить закономерности. | Если играть много времени неизбежно развивается игровая зависимость |
| Дают новую информацию |  |

**Заключение**

Проанализировав всё выше сказанное, попытаемся ответить на вопрос «Компьютерные игры - вред или польза?»

**Влияние компьютерных игр на детей неоднозначно.** Кто–то развивает логическое мышление, кто-то забывает про окружающий реальный мир. Здесь нужно придерживаться главного принципа – не навреди. **Компьютер, как и всё, что окружает нас, может быть и полезным, и вредным. Всё хорошо в меру!**

**Глоссарий**

**Геймер —** человек, играющий в компьютерные/видео игры.

**Киберспорт -** спортивные соревнования по компьютерным видеоиграм.

**Онлайн** (англ. online, от англ. online — русск. на линии) — «находящийся в состоянии подключения». В отношении ПО почти всегда означает «подключённый к Интернету» или функционирующий только при подключении к Интернету.

**Сетевая игра** - это компьютерная игра, в которую одновременно играют несколько человек.

**Список литературы**

1. Википедия ru.wikipedia.org/wiki/Игра
2. Киберспорт otvety.google.ru
3. Киберспорт 5ballov.qip.ru
4. Компьютерная игра — Википедия ru.wikipedia.org/wiki/
5. Компьютерные игры и дети - вред или польза? folksland.ne
6. Первые компьютерные игры vidokq.com/topic\_view.php
7. Ребенок и компьютер за и против www.internet-kontrol.ru

**Приложения**

*Приложение 1*

Анкета  **«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. В какие компьютерные игры ты предпочитаешь играть?

стрелялки бродилки логические стратегии гонки учебные

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

отрицательно нравится это нормально для игр.

*Приложение 2*

***Результаты ответов на вопрос: «Есть ли у тебя компьютер дома?»***

*Приложение 3*

***Результаты ответов на вопрос анкеты: «В какие компьютерные игры ты предпочитаешь играть?»***

*Приложение 4*

***Отношение детей к компьютерным играм, в которых происходит убийство, разрушение, насилие:***

*Приложение 5*

***Время, проводимое детьми за компьютерными играми:***

|  |  |
| --- | --- |
| ***Время*** | ***Количество детей*** |
| до 30 мин | 22 чел. |
| от 30 мин до 1 ч | 16 чел. |
| от 1 ч до 2 ч | 8 чел. |
| более 2ч | 27 чел. |

*Приложение 6*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Результаты обследования офтальмологами учащихся нашей начальной школы в 2011-2012 уч. году*** | | |
| Количество обследованных детей | Без патологий | С патологией |
| 204 | 163 (80%) | 41 (20%) |