



Играть или не играть?

**Ученица: 9Б класса
Кайзер Татьяна**

**Учитель: Пименова О.В..
учитель информатики**

Цель

Изучить индустрию компьютерных игр, влияние их на человека, возникновение игровой зависимости.

Объект:

Компьютерные игры

Предмет исследования:

Влияние компьютерных игр на человека

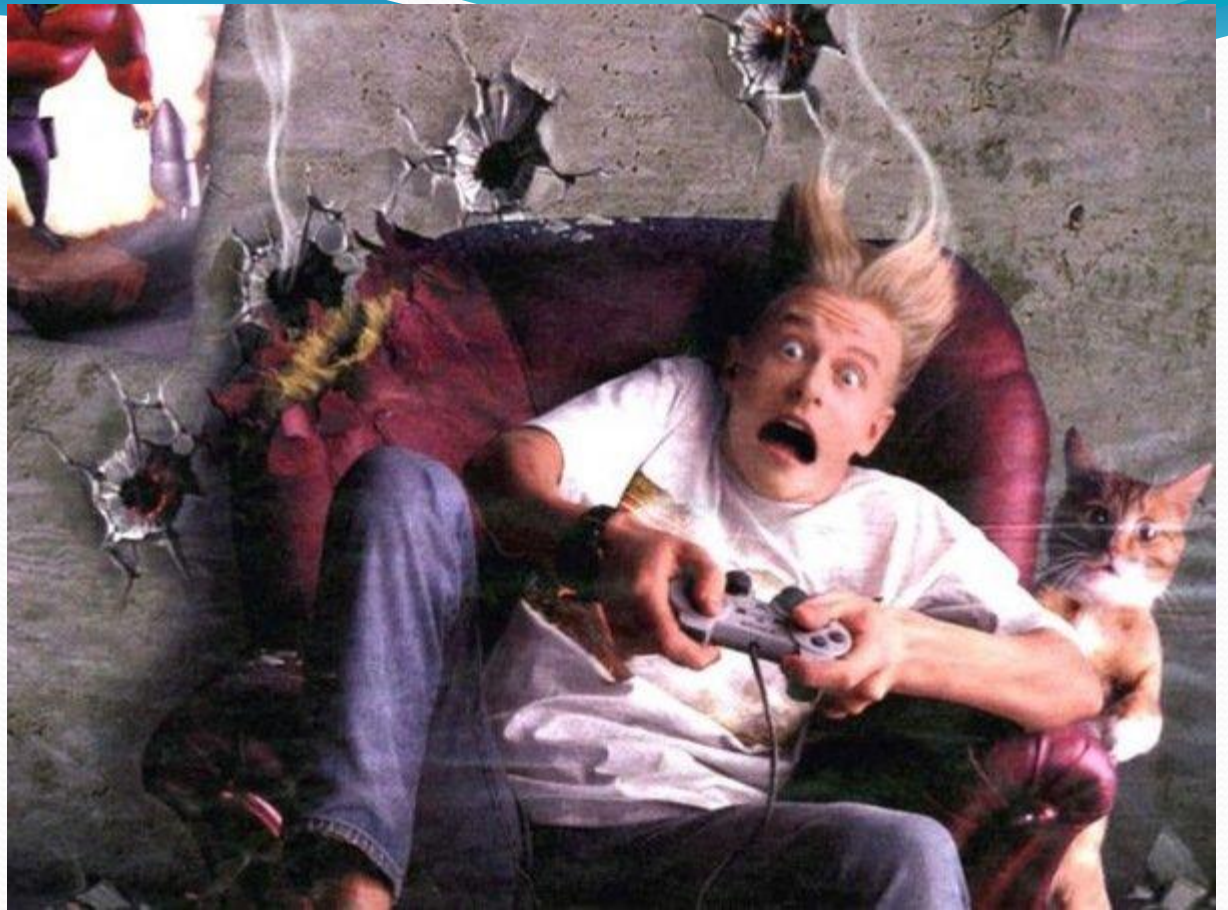
Задачи:

- 1) Изучить литературу о компьютерных играх;**
- 2) Провести исследования среди учеников школы об увлечении компьютерными играми;**
- 3) Обработка полученных данных;**
- 4) Дать рекомендации ученикам и родителям, чтобы их увлечение играми не принесло вред .**

Гипотеза

- *Компьютерные игры оказывают отрицательное влияние на развитие подростков*





Вселенная компьютерных игр

- Компьютерные игры
- Классификация компьютерных игр
- Он-лайн игры
- Плюсы и минусы компьютерных игр
- Компьютерная зависимость
- Игровая индустрия
- Исследования
- Выводы

Компьютерные игры

С недавних пор это словосочетание компьютерные игры прочно вошло в нашу жизнь. Каждый, кто имеет компьютер наверняка смог почувствовать их притягательность. Игра заложена в саму природу человека с древнейших времен - выследить зверя, заманить его в ловушку - это тоже своего рода игра. Теперь мы лишены этого в жизни, а инстинкты остались и они находят свой выход в компьютерных играх.

Компьютерные игры так прочно вошли в нашу жизнь, что невозможно представить персональный компьютер, на котором не было бы хоть одной из них.

Классификация КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

I. Ролевые компьютерные игры.

- 1. Игры с видом "из глаз" "своего" компьютерного героя.
- 2. Игры с видом извне на "своего" компьютерного героя.
- 3. Руководительские игры.

II. Не ролевые компьютерные игры.

- 1. Аркады.
- 2. Головоломки.
- 3. Игры на быстроту реакции.
- 4. Традиционно азартные игры.

Он-лайн игры.

- Поначалу в компьютерные игры можно было играть один на один с компьютером, но с развитием сетевых технологий и появлением всемирной сети Интернет все больший интерес стали вызывать многопользовательские online игры. Игра в сети позволяет собирать как небольшие команды, так сотни и даже тысячи игроков в одном игровом пространстве.
- Возможность интересно провести время и найти новых знакомых привлекает миллионы людей по всему миру. Дополнительный стимул дает проведение разнообразных чемпионатов по он-лайн играм в масштабах отдельных стран и даже всего мира.

Плюсы и минусы компьютерных игр.

Положительные стороны	Отрицательные стороны
Чудная графика, качественная анимация	Подмена реального мира виртуальным, проживание чужой жизни
Возможность обучения, познания мира во время игры	Формирование агрессивного поведения, возвеличивание войн и насилия
Новая информация	Уход от среды, сокращение круга социальных контактов
Удовольствие, развлечение, новые эмоции	Дезадаптация в семье, оскудение эмоциональной сферы
Повышается эффективность обучения (логическое мышление, реакция, глазомер, координация движений)	Нагрузка на позвоночник, руки, кисти, потеря зрения, нарушение нервной системы, нарушение сна
Формируются умения чем- то управлять, пользоваться компьютером	Утеря смысла жизни и нормальных человеческих ценностей
Повод для общения с друзьями и новых знакомств	Психические расстройства
Самореализация, стремление быть лидером и побеждать	Развитие чувства мнимого превосходства над окружающими

Компьютерная

зависимость.

- Чрезмерное увлечения компьютерными играми, приводит к тому что киберпространство становится для ребенка реальностью жизни. Особенно ярко это проявляется, когда ребенок переживает социально неудачные контакты и погружается в игровой мир, где чувствует себя хозяином положения. Именно в этом призрачном мире ощущение или предчувствие победы повышает самоуважение, компенсирует заниженную самооценку и формирует поведение, когда единственным смыслом жизни становится удовольствие от игровых сеансов. Таким образом, вырабатывается **«компьютерная или игровая зависимость»**.
- Такую болезнь можно охарактеризовать как избыточное увлечение компьютерными играми ради ухода от реальности, что приводит к качественным изменениям личности – деформируются социальные, профессиональные, материальные и семейные ценности человека.

Игровая индустрия

Если бы не игры, персональный компьютер никогда не стал бы таким, каким он является сегодня.

И действительно,

- Звуковая карта
- Колонки
- Мощные видеокарты с трехмерной графикой
- Устройства «виртуальной реальности»...

Все это обязано своим появлением на рынке именно игровой индустрии.

Компьютерная индустрия никогда не смогла бы так развиться за каких-нибудь два десятилетия, если бы ее не подстегивали производители компьютерных игр, предъявляющие все более высокие требования к производительности и оснащению компьютера. Как известно, нет лучшего способа заставить человека обновить свой компьютер, как выпустить на рынок новую, особо требовательную игру. Лично я не знаю ни одного случая, когда человек покупал бы новый компьютер из-за желания установить новую версию текстового редактора. А вот для новой игры — сколько угодно.

По оценкам DFC Intelligence мировые обороты игровой индустрии в 2009 году достигнут 57 миллиардов долларов, а в 11 странах мира объемы продаж превысят 1 миллиард долларов.

Дэвид Коул, аналитик DFC Intelligence, объясняет это тем, что во время экономических спадов индустрия развлечений, как правило, переживает подъем, а видеоигры являются сравнительно дешевым продуктом в этой области.

Самой продаваемой игровой приставкой на сегодняшний день является Nintendo Wii, однако аналитики предвидят активный рост продаж Sony PlayStation 3.

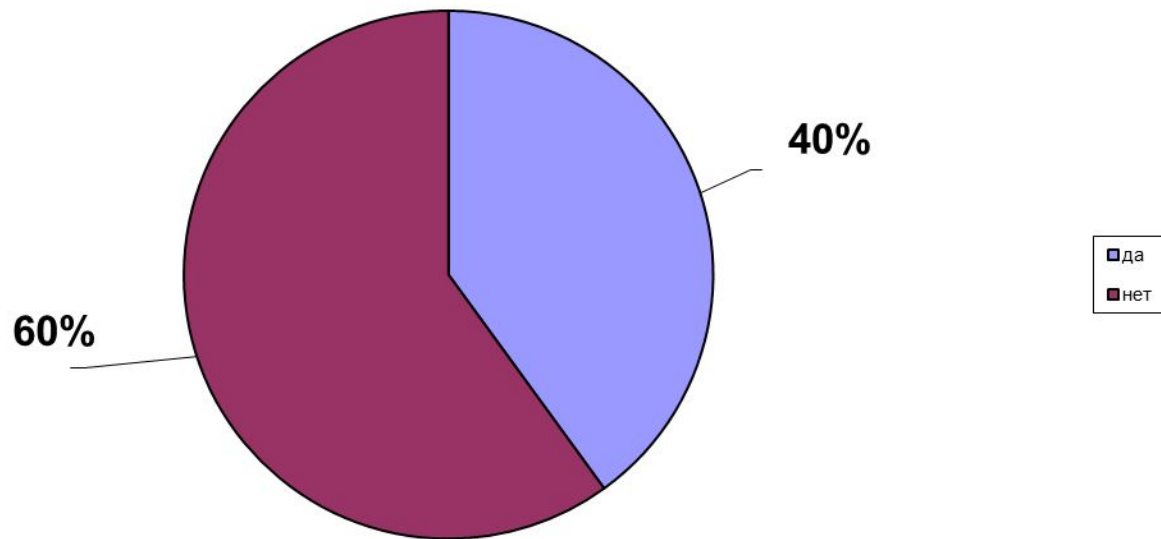
Персональный компьютер опережает консоли и по-прежнему является самой популярной игровой платформой.

В 2007 году продажи игр для ПК составили 7 миллиардов долларов, ожидается, что в 2016 году это значение увеличится до 20 миллиардов.

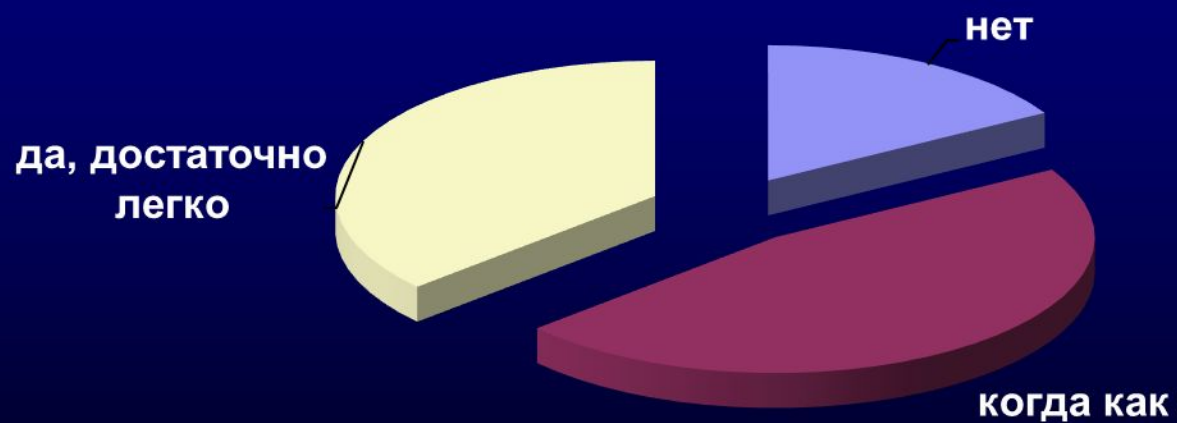
**Результаты исследования по
теме
«Игромания и компьютерная
зависимость»**

**В мониторинге принимало участие 30 человек –
учащиеся 8-9 классов
МОУ средняя общеобразовательная школа №4**

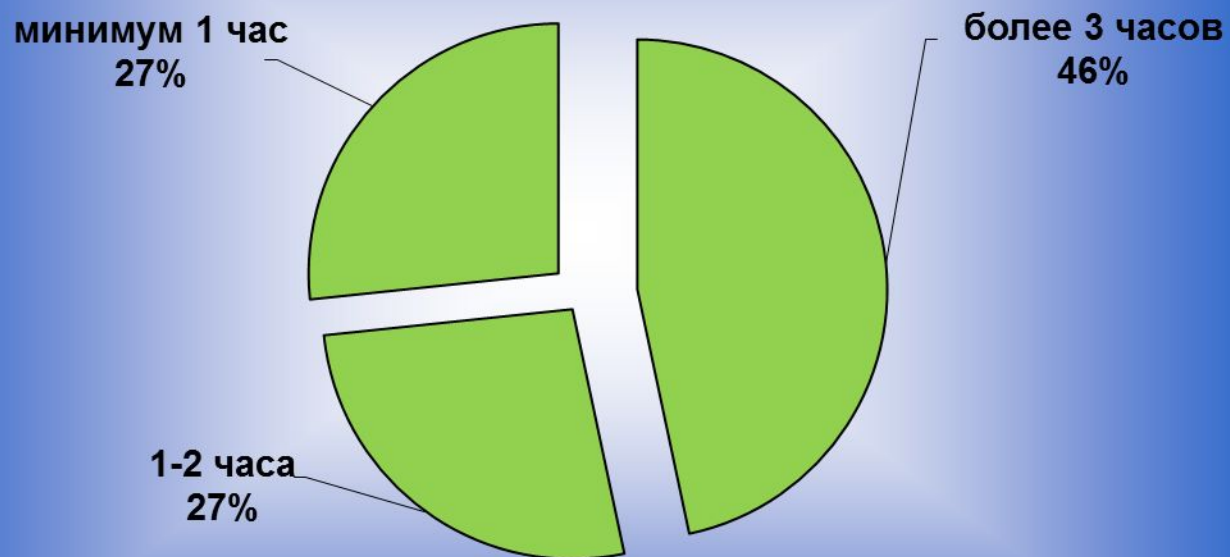
Вы играете в игры ежедневно?



Легко ли вы можете оторваться от игры?



По сколько часов обычно играете?






ТЕСТ НА КИБЕРАДДИКЦИЮ (КОМПЬЮТЕРНУЮ ЗАВИСИМОСТЬ)

Ответьте, пожалуйста на каждый вопрос, выбрав один из альтернативных ответов: «Да», «Нет».

1. Вы играете в игры ежедневно.
2. После начала игры вы теряете чувство времени.
3. Вы не хотите оставлять игру незавершенной.
4. Вы едите за монитором.
5. Вы не признаете, что слишком много времени уделяете компьютеру.
6. Окружающие упрекают вас в том, что вы слишком долго сидите за монитором.
7. Вы не прекращаете игру при достижении какого-либо уровня сложности, и играете дальше.
8. Вы гордитесь результатами, достигнутыми в игре, рассказываете о них кому-либо.
9. Вы играете вместо того что бы делать домашнее задание.
10. Как только родственники уходят из дома, вы с чувством облегчения начинаете играть.



**Если вы положительно отвечаете на 5
вопросов из 10, то можете быть уверены
— что вы попали в зависимость от
компьютерных игр.**

На основании обработки данных можно говорить о следующих результатах:

● **Актуальность**

- Более 50 % школьников осознают актуальность проблемы игровой зависимости в нашем обществе, 28 % не видят под игроманией проблемы, 16 % не дали определенный ответ на этот вопрос.

● **Игромания – это болезнь?**

- 90 % считают игроманию – болезнью. 10 % – нет.

● **Зависимость**

- 79 % опрошенных уверены, что проблема игромании не коснется их лично. При этом 89% школьников считают, что люди, злоупотребляющие компьютером и азартными играми, не осознают, что зависят от них.

● **Борьба с зависимостью**

- 64 % школьников не уверены, что только с помощью волевого усилия можно справиться с игровой зависимостью. 16 % уверены, что победить игровую зависимость с помощью волевого усилия невозможно. В целом считают, что для борьбы с игровой зависимостью достаточно волевого усилия.

● **Время**

- 42 % опрошенных не хотят проводить большее количество времени за компьютерными играми, однако 58 % регулярно используют игры для развлечения и общения.

«Нужны ли компьютерные игры?»

Да! Нужны! Но они могут быть как полезными, так и вредными.

ЗА	ПРОТИВ
Игры развивают мышление, внимание, реакцию, логику.	Существует опасность развития зависимости от игр – «Игромании».
Расширяют кругозор, делают увлекательным досуг.	Развитие агрессивности, снижение внимания, интереса к окружающей жизни, уход в себя.
При травмах кисти руки врачи советуют играть в компьютерные игры для восстановления деятельности конечности.	При несоблюдении санитарно-гигиенических норм: снижение зрения, нарушение осанки.

ВЫВОД: Нужно избегать долгого времяпрепровождения за компьютерными играми. Находить другие интересы, кроме компьютера. Больше общаться со сверстниками, заниматься спортом!

Список источников

- 1. <http://semya.potrebitel.ru/data/8/30/10.shtml> - тест на кибераддикцию.
- 2. <http://gameguru.ru/> - компьютерные игры.
- 3. <http://www.deti-66.ru/forchildren/research-project/4340.htm>
!
- 4. <http://shkolazhizni.ru/archive/0/n-27590/>
- 5. http://vuumnica.samomu.ru/Komp_igri.php - Компьютер и ребёнок – плюсы и минусы этого общения.
- 6. <http://shkolazhizni.ru>
- 7. <http://gametraff.ru>