

# Социальное влияние видеоигр

Презентация Одинцова Д.Г.  
Студента группы НМТ-442216

# Введение

- Жизнь современного общества тесно связана с информационными технологиями. Сегодня они занимают прочные позиции во всех областях деятельности, среди которых одной из важнейших и приоритетных является образовательная сфера. Обеспечение процесса обучения и подготовки молодых специалистов информационной и технической базой в последние 15-20 лет приобрело огромные масштабы: дистанционное и самостоятельное обучение в Интернете, компьютерные классы в школах и университетах, ведение лекционных занятий с помощью проекторов или средств видео- и аудиосвязи, использование переносных устройств для поиска, записи и обработки информации стали возможны и получили широкое распространение относительно недавно.

- Иной стороной распространения и популяризации компьютерных технологий стало развитие компьютерных игр. В понятие развития входит не только игра как продукт с собственными характеристиками (цена, графика, требования к производительности), но и технологии ее распространения и сопровождения, которые за последние 7-10 лет значительно изменили индустрию видеоигр и открыли возможности для игроков массово принимать в них участие и взаимодействовать не только с виртуальной реальностью видеоигры, но и друг с другом. В связи с этим значительное распространение получили такие игры, как World of Warcraft, DotA, World of Tanks и другие.

# Отрицательная сторона

- Возможные проблемы, связанные с компьютерными играми, рассматриваются как часть т.н. «компьютерной зависимости». Данная проблема неоднократно являлась предметом исследований, однако большинство из них рассматривают влияние игр на поведение и личность игрока с точки зрения негативных изменений, вызванных увлеченностью играми. Так, Э.Н. Гайнуллина считает, что «эта зависимость фактически приводит к уходу индивида в себя: в мир виртуальной жизни», тем самым общество теряет свою молодую смену». Ц.П. Короленко и Н.В. Дмитриева относят компьютерную зависимость к одной из форм измененного сознания и считают аддиктивное поведение, как «уход от реальности посредством изменения психического сознания».





- А.Е. Войскунский дает следующее определение компьютерной зависимости: игровая зависимость (зависимость от компьютерных игр) – форма психологической зависимости, проявляющаяся в навязчивом увлечении компьютерными играми.
- В 2005 г. по результатам теста на киберзависимость Т.А. Никитиной и А.Ю. Егорова было выявлено, что 94% «геймеров» отметили, что все свободное время предпочитают проводить, играя в компьютерные игры.



# Положительная сторона

- Альтернативой устоявшимся взглядам на данную проблему является рассмотрение увлеченности компьютерными играми не как негативной зависимости, а потенциального источника знаний и возможности развития логического мышления, умственных способностей.
- Лопатина Т.М. пишет, что игра стимулирует логическое мышление, дает выход избыточной энергии и помогает расслабиться и сосредоточиться на решении какой-либо проблемы.





- Г.В. Карева считает, что «игра в вузовских условиях может решать вопросы не только обучения, но и стимулировать творческое мышление обучающихся, помочь приобрести опыт нравственного общения, организации самостоятельной деятельности, самоанализу и тем самым способствовать развитию гностических способностей личности», ссылаясь на классиков зарубежной и отечественной педагогики (А. Дистервега, Ф. Фребеля, П.Ф.Каптерева), внесшие значительный вклад в решение педагогических вопросов формирования личности в игре и ее применения в учебно-воспитательной процессе. Рассматривая сущность и структуру гностических способностей, Г.В. Карева придерживается системно-функционального подхода, разрабатываемого В.Д. Шадриковым и его школой, считающей, что любая деятельность основывается на базе общих способностей.

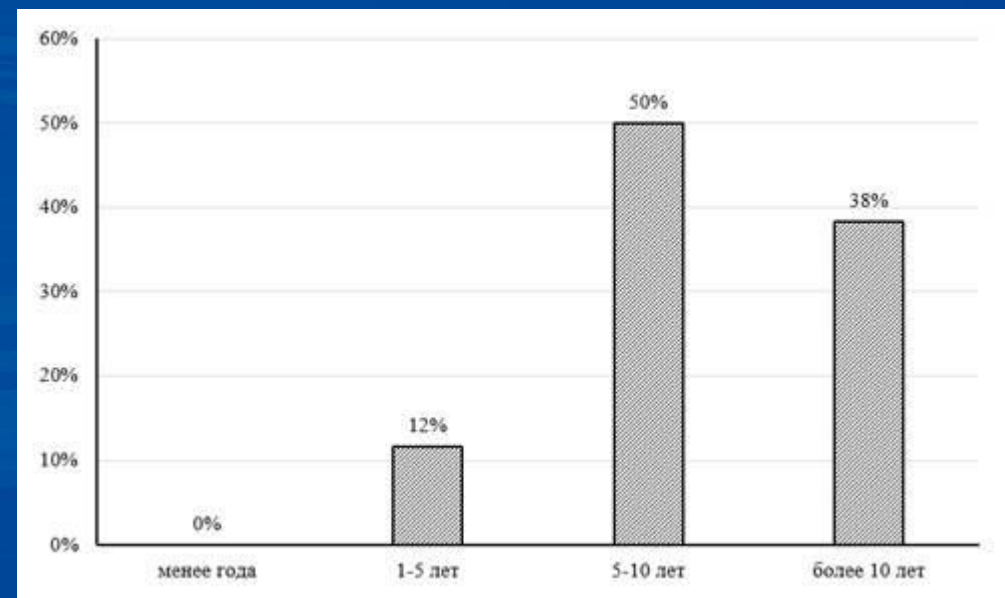


# Исследование

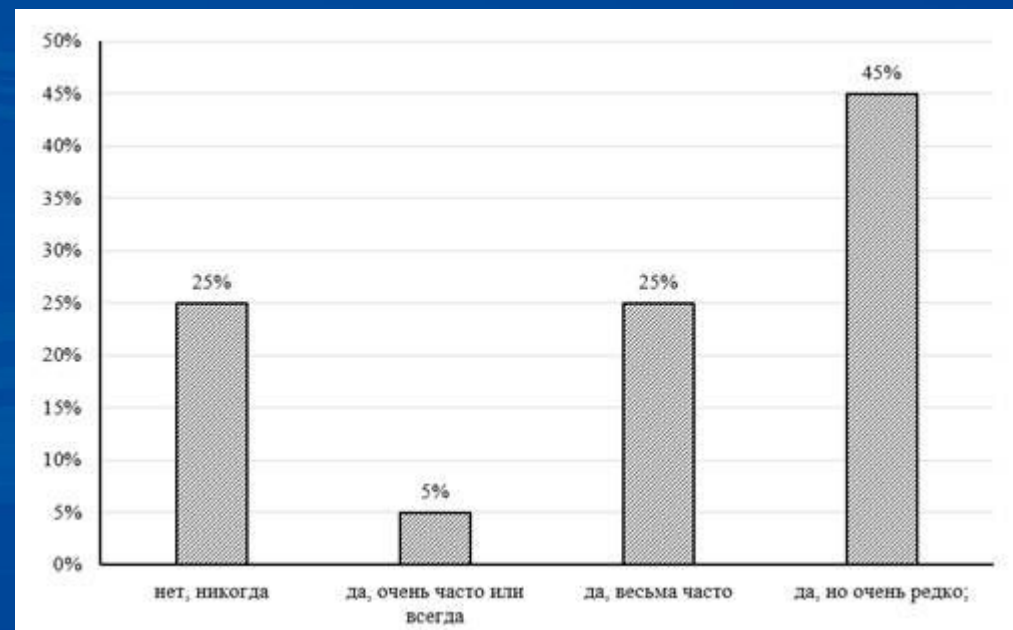
- Целью исследования является определение значимости компьютерных игр как способа саморазвития и досуга студентов.
- В рамках данного исследования было проведено анкетирование среди студентов 1-4 курсов, обучающихся в Владивостокском государственном университете экономики и сервиса. Затем изучаемая совокупность была оценена с помощью набора показателей.



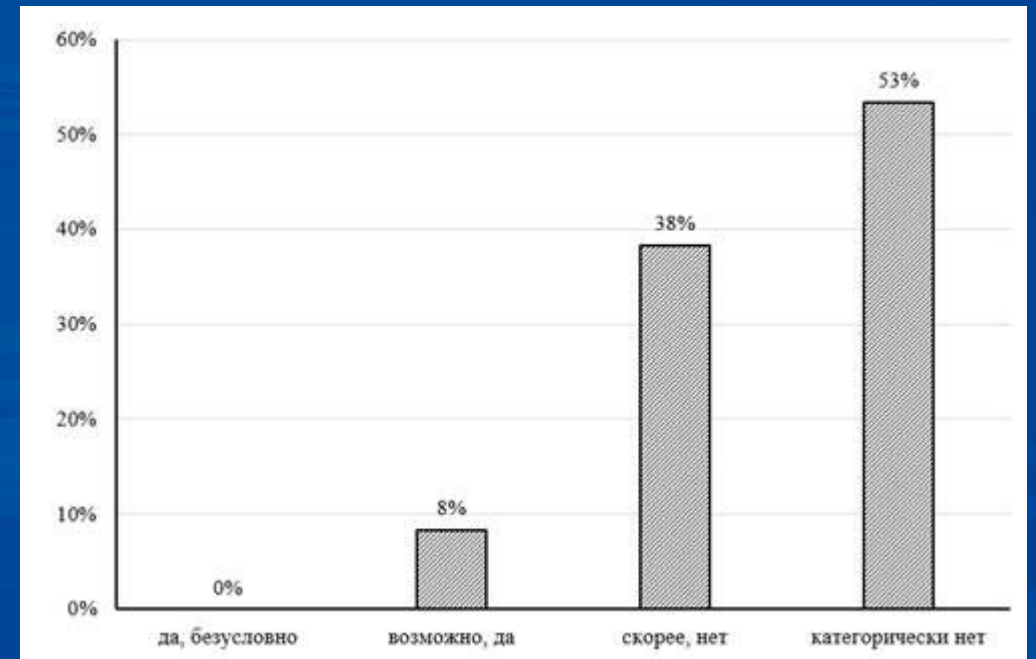
- В анкетирование приняли участие 33 мужчины (55% выборки) и 27 женщин (45% выборки), при этом 67% респондентов (40 чел.) обучались на 3 курсе бакалавриата, 20% обучались на 4 курсе (12 чел.), на 1 и 2 курс пришлось 5% и 8% (3 чел. и 5 чел.) соответственно. Половина опрошенных (50%) пользовались компьютером в течение 5-10 лет, 38,33% опрошенных (23 чел.) пользовались компьютером более 10 лет.



- Подавляющее большинство опрошенных (80%) используют компьютер для работы и развлечений одинаково, при этом исключительно для работы или видеоигр пользуются компьютером малое количество людей (11,67% и 3,33% соответственно).
- При наличии свободного времени 53,33% опрошенных предпочитают видео игры другим занятиям в меньшинстве случаев, тогда как в большинстве случаев компьютеру отдают предпочтение 25% людей.
- Большинство людей (75%) играют в игры с целью провести свободное время, 50% также стремятся к развитию мышления и умственных способностей, тогда как для отвлечения от проблем играют 41,67% опрошенных и поддержания настроения – 36,67 (сумма весов превышает 100%, т.к. допускалось несколько вариантов ответа).
- В ущерб учебной деятельности крайне малый процент опрошенных играет в видеоигры (5%) очень часто или всегда, тогда как большинство опрошенных (45%) делают это очень редко, и 25% опрошенных ответили «весьма часто» или «нет, никогда».

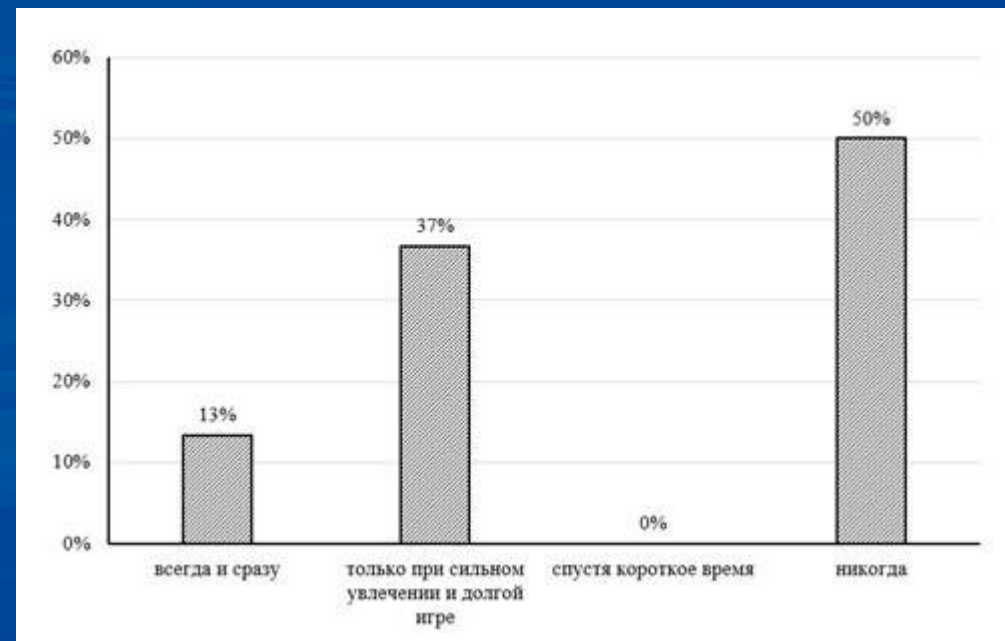


- 70% опрошенных не считают себя зависящими от игр, менее категорично («скорее, нет» и «скорее, да») ответили 13,33% и 16,67% опрошенных соответственно, при этом 71,67% опрошенных не считают компьютерные игры опасными для здоровья.
- Абсолютное большинство опрошенных не считают, что компьютерные игры влияют на их отношения с друзьями и близкими.





- Более половины опрошенных после долгой игры (53,33%) чувствуют себя довольными и расслабленными, 16,67% испытывают напряжение и эмоциональное возбуждение, 30% чувствуют себя уставшими или апатичными.
- 70% опрошенных считают главным в игре сюжет и проработанность игровых сценариев, тогда как графическая составляющая и зрелищность являются приоритетом для малого процента опрошенных (13,33%).
- 50% опрошенных никогда не погружаются глубоко в жизнь героя игры и ее виртуальную реальность, тогда как 36,67% респондентов «поглощены» игрой лишь при сильном увлечении и долгой игре.



# Подведение итогов

- По результатам анкетирования можно прийти к выводу о незначительном влиянии компьютерных игр на развитие личности индивида. Несмотря на то, что большинство людей пользуются компьютером более 5 лет, его использование одинаково относится как к учебной и рабочей, так и к игровой деятельности. Таким образом, видеоигры являются лишь одним из многих способов времяпровождения, дающего возможность игроку расслабиться и отдохнуть. Видеоигры также в незначительной степени способствуют развитию умственных, мыслительных, логических способностей человека, однако данный фактор в значительной степени зависит от жанра игры и ее направленности (в наибольшей степени развитию мышления и повышению уровня общей эрудиции способствуют игры с историческим сюжетом, а также головоломки, симуляторы той или иной сферы деятельности общества, стратегии и т.д.).
- Можно констатировать, что несмотря на то, что увлеченность компьютерными играми может рассматриваться как фактор риска для физического и психического здоровья игрока, данный фактор слишком незначителен, чтобы рассматривать видеоигры в качестве серьезной угрозы для здоровья игрока.

# Список литературы

- 1. Гайнуллина Э.Н. Социальная значимость компьютерных игр в образе жизни студентов-геймеров // Вестник Башкирск. ун-та. 2009. №1.
- 2. Короленко Ц.П., Дмитриева Н.В. Социодинамическая психиатрия. – М.: Академический проект: Деловая книга, 2005. – 459 с.
- 3. Войскунский А.Е. Психологические исследования феномена интернет-аддикции / 2-я Российская конференция по экологической психологии. Тезисы. (Москва, 12–14 апреля 2000 г.). – М.: Экопсицентр РОСС.
- 4. Егоров А.Ю., Игумнов С.А. Расстройства поведения у подростков: клинико-психологические аспекты. СПб.: Речь, 2005. – 463 с.
- 5. Карева Г.В. Компьютерные игры как средство развития гностических способностей студентов в вузе // Вестник Брянского государственного университета. 2010. №1.
- 6. Шадриков В.Д. Способности человека / В.Д. Шадриков. М.: ИПП; Воронеж: МОДЭК, 1997. 288 с.
- 7. Лопатина Т.М. Так ли безопасны компьютерные игры? / Т.М. Лопатина // Высшее образование сегодня. 2006. №9.
- 8. Шлепотина Н.М., Симонова Т.С., Ивашко А.С. Увлеченность компьютерными играми среди студентов Южно-Уральского государственного медицинского университета // Вестник СМУС74. 2014. №5.
- 9. Кувшинов Ю.А. Влияние компьютера и сотового телефона на физическое и психическое здоровье студентов / Ю.А. Кувшинов // Современные проблемы науки и образования. – 2011. – № 6.
- 10. Боровиков А.М. Модус контроля как фактор стрессоустойчивости при компьютеризации профессиональной деятельности / А.М. Боровиков // Психологический журнал. – 2000. – Т. 21. – № 1.