ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ГОРОДА МОСКВЫ «АКАДЕМИЧЕСКАЯ ШКОЛА № 1534»

(ГБОУ ШКОЛА № 1534 «АКАДЕМИЧЕСКАЯ»)

 ИНДИВИДУАЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ

Влияние видеоигр на психику и поведение подростков

Предметная область/направление: Социология

Выполнил: ученик (ца) 10 «С» класса

 Бодяева Софья Алексеевна

Научный руководитель:

Консультант:

Москва, 2023

Содержание

Введение………………………………………………………………….3

Основная часть………………………………………………………….5

Этап по изучению теории...………………………………………5

Исследовательский этап……………………………………….…8

Вывод………………………………………………………………9

Список литературы……………………………………………………10

Введение

Компьютеры являются неотъемлемой частью жизни подростков. Индустрия компьютерных игр является самой большой в мире и в некоторых аспектах обгоняет индустрии кино и музыки. Подтверждением этого могут являться продажи игры «GTA V». На сегодняшний день она признана самым продаваемым предметом искусства в мире. Видеоигры не зря классифицируют как искусство, ведь в них разработчики могут показать весь свой творческий потенциал и реализовать свои новаторские идеи, делая свои творения разнообразными и непохожими друг на друга.

Именно поэтому подростки выбирают видеоигры как способ проведения досуга, более того онлайн игры позволяют людям общаться и заводить новых знакомых. Но так как видеоигры являются новой отраслью, старшее поколение сторонится его и волнуются из-за того, что их дети проводят много времени за компьютером, именно поэтому был поставлен вопрос о влиянии видеоигр на психику и развитие детей.

Зачастую компьютерные игры винят в различных бедах, связанных с детьми. Мне стало интересно насколько эти обвинения обоснованы.

Гипотеза: Компьютерные игры несут меньше вреда, чем пользы.

Цель проекта: Узнать о влиянии компьютерных игр на психику и развитие детей, опровергнуть или подтвердить гипотезу.

Задачи:

1. Изучить литературу по проблеме исследования.
2. Узнать определение слова компьютерные игры и их историю.
3. Изучить жанры игр и их преобладание среди играющей аудитории.
4. Провести социальный опрос.
5. Проанализировать ответы опрашиваемых об опасности компьютерных игр.
6. Обработать результаты социального опроса.
7. Сделать выводы.

Объект исследования: вред или польза вызываемые компьютерными играми.

Предмет исследования: отрицательное или положительное влияние компьютерных игр на психику подростков

Методы исследования:

1. Анкетирование
2. Работа с интернет-ресурсами

Источники информации:

1. Научные статьи
2. Исследования
3. Социальные опросы

Риски и способы их минимизации:

|  |  |
| --- | --- |
| Риск | Способы минимизации |
| Неправильный анализ информации по теме исследования  | Тщательная проверка информации из источников и социального опроса, анализ информации, выявление допустимых рисков |

Основная часть.

Этап по изучению теории.

Общественное мнение.

Опираясь на данные ВЦИОМ (Всероссийский центр изучения общественного мнения), большинство Россиян считают, что компьютерные игры и игровая индустрия в целом оказывают негативное влияние на психику человека и плохо относятся к таким людям. Правильно ли это? И как, на самом деле, игры влияют на нас?

Многие считают, что люди, играющие в компьютерные игры, со временем становятся агрессивными и избегают социума. Но в 2017 году университет Колорадо в Сиеттле (США) провёл ряд исследований, в результате которых выяснилось, что игровая зависимость - это, в большей мере, полная погруженность человека в виртуальную вселенную. И если это погружение сбалансировать, то увлечение играми не будет иметь никаких негативных последствий.

Несколько часов игры в день никак не скажутся на вас, но если вы будете уделять играм все свое время, с перерывами на свои потребности, то негативные эффекты не заставят себя долго ждать.

История развития компьютерных игр.

Компьютерная игра- компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнерами по игре, или сама выступающая в качестве партнера, также компьютерные игры могут называть видеоиграми и эти термины равносильны.

История компьютерных игр начинается в 1940-50-х годах, когда в академической среде разрабатывались простые игры и симуляции.

В начале 1950-х годов создавались специализированные компьютеры, разработанные для игры в крестики-нолики и подобные. Первой игрой, которая произвела фурор и привлекла общественное внимание была PONG, придуманная Ноланом Бушнеллом.

В 1948—1950 годах Алан Тьюринг и Дэйвид Чампернаун разработали алгоритм шахматной игры, однако компьютеры того времени были недостаточно мощными, чтобы реализовать этот алгоритм. Британский журналист Тристан Донован в книге Replay: The History of Video Games описывал 1950-е годы как «десятилетие фальстартов», единичных устройств, созданных в единственном экземпляре для выставок и разобранных позже — создатели этих устройств отбрасывали идею компьютерных игр, как пустую трату времени. Однако компьютерные игры продолжали развиваться и становиться все более разнообразными, предлагая потребителям игры в абсолютно разных жанрах, где каждый сможет найти для себя что-то интересное, благодаря этому на данный момент индустрия видеоигр стала одной из самых больших в развлекательной сфере.

Жанры игр.

Существует огромное количество разных жанров игр, но я выделю несколько основных, являющихся самыми популярными среди играющей аудитории:

* Стратегии
* Шутеры
* RPG
* Интерактивное кино

Стратегии.

Стратегическая игра – жанр компьютерных игр, в которых игроку для победы необходимо применить стратегическое мышление.

Стратегии развивают логическое мышление, решительность, ответственность и аналитическое мышление. Одно неправильное решение в игре может привести к поражению, вследствие чего человек начинает понимать всю важность своих действий. Игра учит действовать, но вместе с этим и нести ответственность за все свои деяния.

Играя в игры этого жанра, подросток может продумывать разнообразные тактики. Вдобавок ко всему этому, стратегии развивают самые востребованные современной жизнью черты характера - это желание достичь намеченной цели, не бояться трудностей и не совершать необдуманных поступков.

Все компьютерные стратегии относятся к двум основным типам:

Пошаговые стратегии.

**-** игры, в которых игроки производят свои действия по очереди.

Стратегии в реальном времени.

- игры, в которых игроки производят свои действия одновременно.

К данному жанру можно отнести такие серии игр, как Hearts of Iron и Civilization.

Шутеры.

Шутер – жанр компьютерных игр. На момент зарождения жанра за рубежом укрепилось слово «шутер» (shooter – «стрелок»), а в России и некоторых других странах жанр изначально был назван как «стрелялка».

Игрок находится в трехмерном пространстве и имеет некоторую свободу передвижения. Геймплей шутера сводится к поиску выхода с уровня, устранению всех препятствующих врагов, захвату точки, установке бомбы на вражеское укрепление, передвижению каких-либо предметов итд.

Игры–шутеры помогают игрокам существенно улучшить работу мозга и быстрее справляться с задачами, требующими внимания, восприятия, концентрации и кооперации со своими союзниками, если игра кооперативная.

Counter-Strike и Overwatch – отличные примеры данного жанра.

RPG.

Компьютерная ролевая игра (Computer Role-Playing Game, обозначается аббревиатурой CRPG и RPG) – жанр компьютерных игр, основанный на элементах игрового процесса традиционных настольных ролевых игр. В ролевой игре игрок управляет одним или несколькими персонажами, каждый из них имеет свои способности, характеристики и описание.

Большая часть таких игр представляет перед игроком выдуманный мир, в котором происходят события, на исход которых игрок может оказывать непосредственное влияние. Зачастую перед игроком ставится трудный, морально-этический выбор, заставляющий думать о каждом своем действии, тем самым давая возможность отыгрывать различные образы, будь то злодей или герой. Некоторые игры в жанре RPG являются онлайн-проектами, где человек может кооперироваться с другими игроками, в процессе этого заводить новые знакомства, которые могут вылиться в долгую дружбу.

Примерами таких игр могут стать серия игр Ведьмак, а также RPG-элементы в игре Genshin Impact.

Интерактивное кино.

Интерактивное кино – это видеоигра, обладающая характеристиками кинематографического фильма. Имеется сценарий и используются полнометражные видео с анимированными или живыми кадрами.

Данные игры выделяются на фоне остальных огромным количеством сюжетных разветвлений, которые игрок сможет увидеть, принимая те или иные решения по ходу своего прохождения.

К этому жанру можно отнести Detroit: Become human и The Walking dead.

Исследовательский этап.

Я проанализировала результаты анкеты и составила диаграммы.

1. Выяснилось, что 25,8% подростков начали играть в компьютерные игры в возрасте 3-8 лет, 54,8% в возрасте 10-13 лет, 9,7% в возрасте 14-17 лет, 9,6% не начинали играть вовсе.
2. Также выяснилось, что 48,5% подростов проводят от 1 до 3 часов за компьютерными играми в день, 19,3% более 3 часов, 12,8% не более часа и 19,4% вообще в них не играют.
3. На вопрос о том, приносят ли компьютерные игры пользу 51,6% ответили положительно, 16,1% отозвались негативно и 32,3% затрудняются ответить.

К положительному влиянию компьютерных игр можно отнести развитие стратегического мышления, реакции, а также они помогают эмоционально разгрузиться после тяжелого рабочего дня.

1. Также подростки высказались про вред от компьютерных игр: 52% отметили вред для глаз, 29% вред для позвоночника, 8% сказали, что вреда нет, 8% затруднились с ответом и 3% сказали о появлении зависимости.

Вывод.

Уже не новость, что компьютерные игры являются неотъемлемой частью нашей жизни и могут приносить как вред, так и пользу. Устранить негативные воздействия от видеоигр можно небольшими перерывами и упражнениями на разные группы мышц и глаза. Каждый берет на себя ответственность за свое здоровье и заранее должен понимать, что к игре в компьютер стоит относиться внимательнее и не тратить на это все свое свободное время, если человек будет соблюдать эти пункты, то данное увлечение может принести только пользу, ведь они могут многому научить и развить многие полезные качества в человеке.

Таким образом, чего больше, вреда или пользы, принесут компьютерные игры человеку, зависит только от него самого.

Нужно относиться к увлечению подростка адекватно. Если он слишком сильно увлекается ими и совсем забыл про реальную жизнь, то нужно спокойно ему объяснить, почему так делать не стоит.

Поэтому моя гипотеза подтвердилась.

Список литературы.

1. Гордеева, А. В. Увлеченность компьютерными играми: психологический аспект / А.В. Гордеева [Интернет-ресурсы]. – Режим доступа: http://banderus2.narod.ru/91597.html (дата обращения: 5.02.2016).
2. Королева, М.В. Влияние компьютерных игр на физическое и психическое здоровье детей / М.В Королева // Международный студенческий научный вестник. – 2015. – № 5 – С. 440-441 ; URL: www.eduherald.ru/137-13798 (дата обращения: 05.02.2016).
3. Петрова, Е.И. Дети и компьютер / Е.И. Петрова // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. – 2012. – № 1 (134). – С. 133-141
4. Поночевная, О.Л. Влияние компьютерных игр на физическое и психическое здоровье младшего школьника / О.Л. Поночевная [Интернет-ресурсы]. – Издательский дом МЦФЭР. – Режим доступа: http://www.za-partoi.ru/game-zavisimost/ (дата обращения: 05.02.2016).