

Исследовательская работа по информатики на тему: «Влияние компьютерных игр на психику подростка»

Кульпин Александр 9а класс
Научный руководитель:
Леонова Юлия Владимировна

Цель исследования:

Выяснить сколько времени проводят за компьютерными играми мои одноклассники, и как это влияет на их личностные особенности.

Задачи исследования:

1. Узнать, какие компьютерные игры существуют, какую цель преследовали их создатели, и по какому принципу они создаются.
2. Узнать, что такое понятие «игровая зависимость», кто такие «аддикты»
3. Выяснить, какое время в жизни моих одноклассников занимают компьютерные игры.
4. Определить, какое влияние на моих одноклассников оказывают компьютерные игры.

Объект исследования:

Учащиеся 9 «а» класса ГОУ школы №20 Невского района в количестве 13 человек. Для сравнительного анализа была выбрана контрольная группа среди учащихся 11 класса в количестве 13 человек.

Методы исследования:

- Анкетирование
- Наблюдение
- Опрос

Работа состоит из двух частей:

1. Теоретическая часть

- История возникновения компьютерных игр, их разновидностей.
- Алгоритм создания компьютерной игры.
- Понятие «компьютерная зависимость», «аддикт»

2. Практическая часть

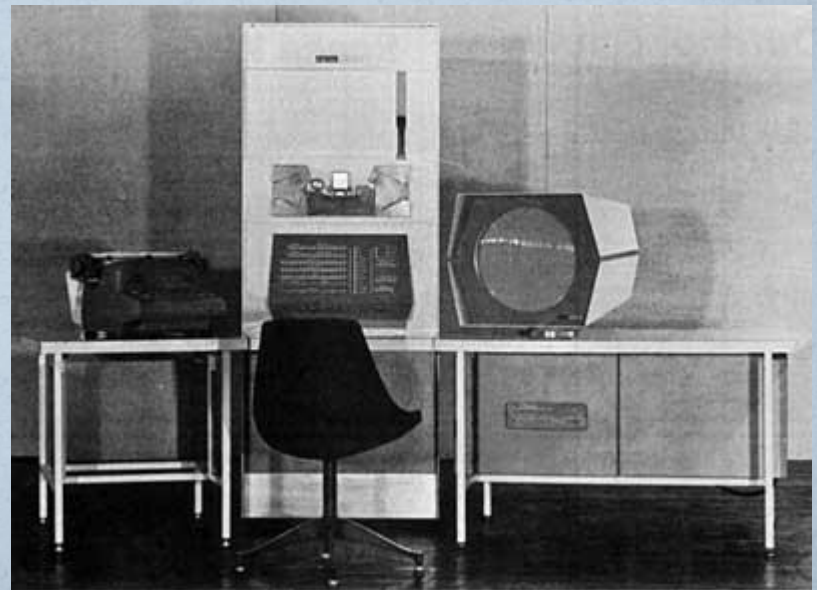
Компьютерная игра:

компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра.



Разновидности компьютерных игр

- RPG
- Стратегия
- Action
- Stealth
- Flight Simulator
- RTS
- TBS



Алгоритм создания компьютерных игр

1. группа людей составляет мыслительное ядро компании.
2. создают концепцию игры.
3. составляют производительный план, распределяя обязанности.
4. разбивают на бумаги, присваивают компонентам разные цвета . размещают на доске которая будет мозгом цифрового производства.
5. художественная концепция игры, создание, нарисовка. Делают раскадровку сюжета.
6. анимируют игру. Придают ей цвета, и движения.
7. накладывают скелет игры.
8. дорабатывают и добавляют детали.
9. проверяют и исправляют ошибки.
10. выпускают игру.

Понятие «компьютерная зависимость», «аддикт»

- Аддикт - человек, страдающий игровой компьютерной аддикцией. Под игровой компьютерной аддикцией понимается нехимическая психологическая зависимость человека от компьютерных игр.
- . Термин "зависимость" употребляется в значении "психологическая зависимость от ролевых компьютерных игр (или от нахождения в виртуальной реальности)".

Эмоциональное состояние характеризующие аддиктов:

- Снижение общего фона настроения.
- Настроение не улучшается и после игры, а иногда ухудшается.
- Находятся в состоянии фрустрации.
- Испытывают положительные эмоции в ситуации «предвкушения».
- Понижение настроения после окончания игры.
- Реальный мир скучен, неинтересен.
- Плохо адаптируются в социуме.
- Снижение активности.

Какое время и место занимают компьютерные игры в жизни современного подростка?

Вид деятельности	Время 9 «А» класс	Время 11 класс
Игры	40%	10%
Работа в стандартных пакетах программ	9%	13%
Интернет	40%	69%
Работа с учебными СД, словарями, энциклопедиями	6%	5%
Программирование	4%	3%
Другие виды работ	1%	0%

Учащиеся 9а класса чаще всего используют программы:

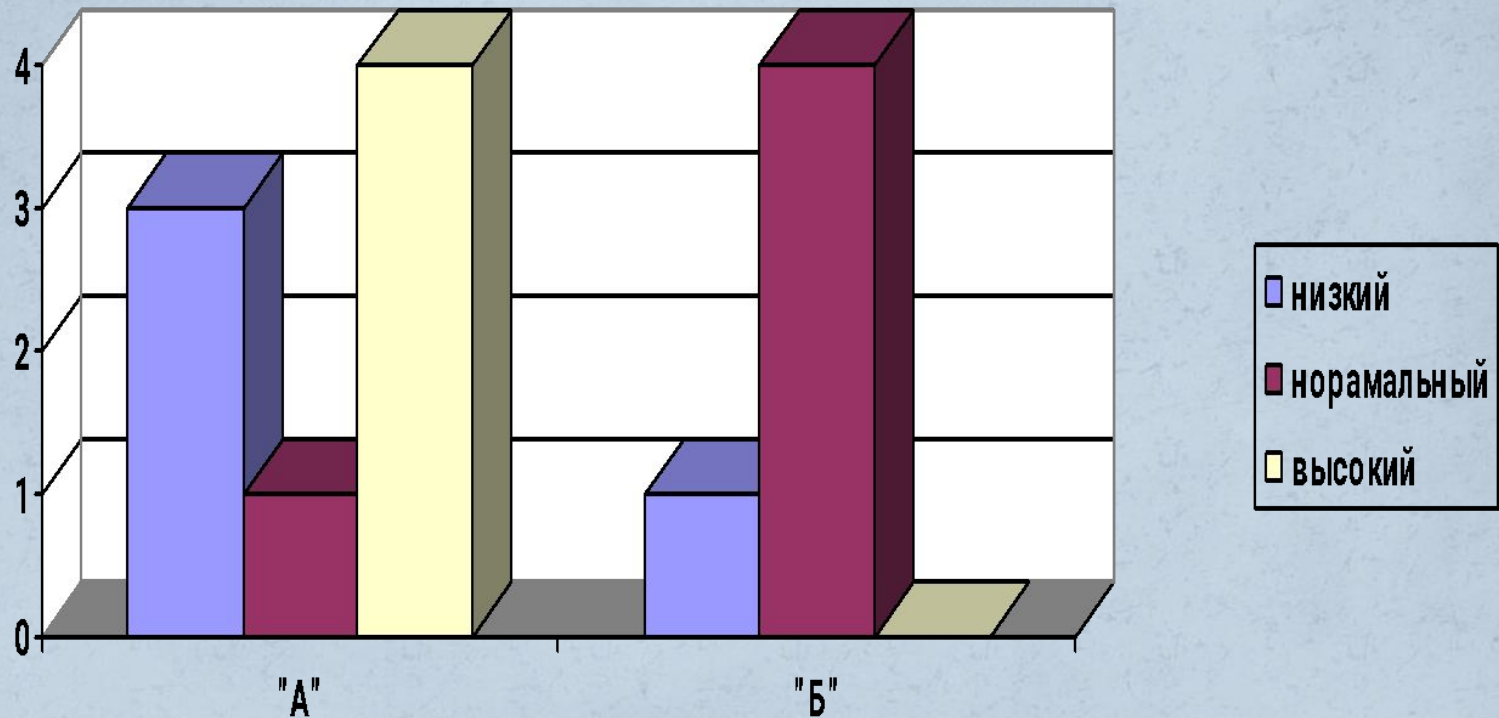
- Microsoft word
- Power point
- Team weir
- Utorent

Учащиеся 9а класса предпочитают компьютерные игры:

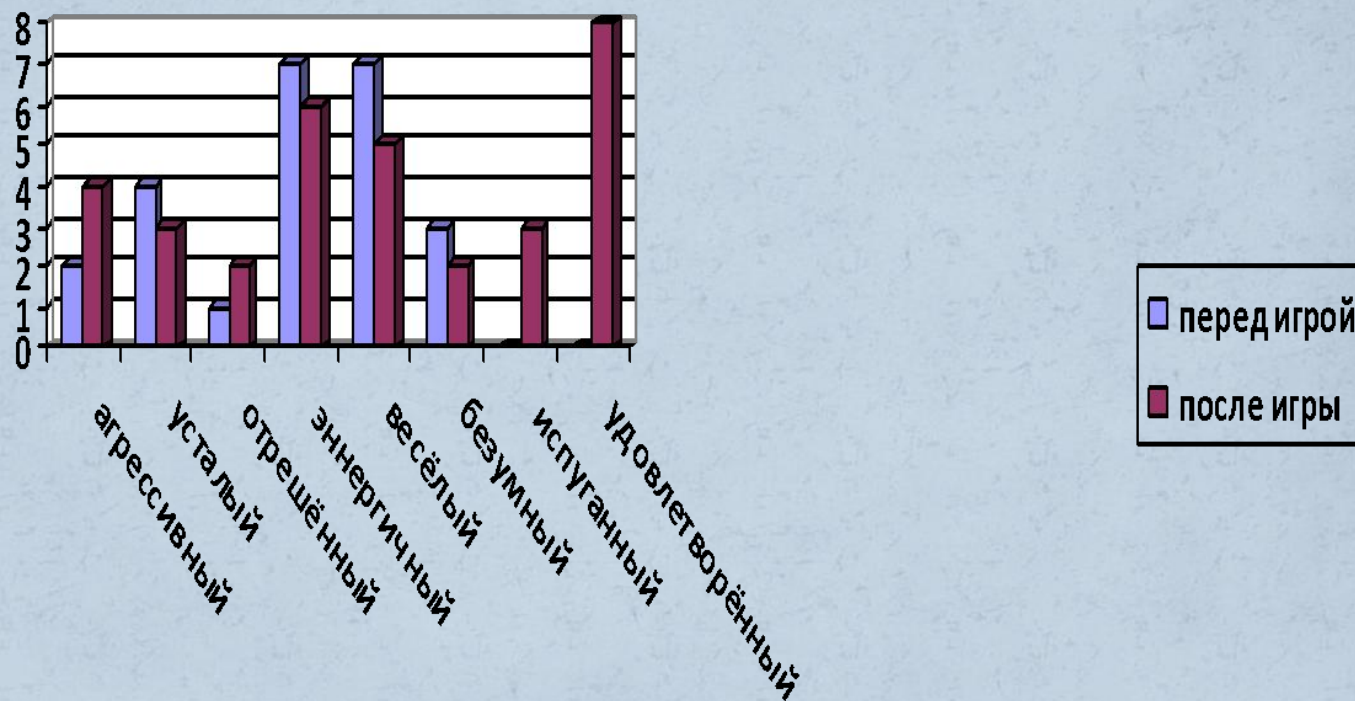
- Team fortress
- Conter strake
- Stalker
- Civilizateon 5



Соотношение уровня тревожности учащихся с временем проводимый ими за компьютерными играми



характерные для учащихся 9а класса



Выводы:

- На основе данных исследования можно сделать вывод, что моих одноклассников нельзя считать аддиктами. Однако, в целом, игра в компьютерные игры плохо влияет на их эмоциональное состояние.
- Мои одноклассники очень часто играют в компьютерные игры как менее агрессивные, так и в более агрессивные. В их жизни игры занимают большую роль, более 40% от всего времени проводимого за компьютером.

Используемая литература:

- 1. Алекс. Дж.Шампандар Искусственный интеллект в компьютерных играх. www.bookarchive.ru
- 2. Варашкевич С.А. История конверсии компьютерной игры. М.: ИП РАН, 1997.
- 3. Гриффит В. Виртуальный мир рождает реальные болезни // Финансовые известия. 1996. Вып. 54. № 183.
- 4. Психологический словарь.
- 5. Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. Сер 14. Психология. 1991. №3. С. 27-39.
- 6. Форман Н, Вильсон П. Использование виртуальной реальности в психологических исследованиях // Психологический журнал, 1996, том 17, №2, с. 64-79.
- 7. Интернет-ресурсы

Спасибо за внимание!