

Влияние компьютера и компьютерных программ на язык общения школьников.

Работа выполнена учеником 10 «б» класса
Гайфуллина Руслана

Введение

Проблема общения школьников достаточно актуальна, так как общение выступает важной стороной жизнедеятельности школьника. В школе меняется их отношение к окружающему миру, взрослым, сверстникам.

Данная тема выбрана мною для того, чтобы разобраться насколько интернет и компьютерные игры препятствуют формированию навыков общения школьников, показать сверстникам как необходимо и полезно непосредственное общение и рассказать о последствиях компьютерной зависимости.

Тема работы актуальна еще и тем, что именно в подростковом возрасте происходит формирование личности. Насколько легко школьник будет уметь общаться с окружающими его людьми, налаживать контакт, зависят его дальнейшие успехи в учебной, трудовой деятельности. В этом возрасте усваиваются правила и нормы общения, которыми он будет следовать в дальнейшем.

Цели и задачи

Цель исследования – определить, действительно ли влияние языка компьютерных игр отрицательно сказывается на общении и ведёт к снижению языковой грамотности.

Задачи исследования-определить наиболее популярные компьютерные игры среди подростков; проанализировать язык общения соц.сетей и чатов компьютерных игр: систематизировать собранный материал.

Объект исследования – Игры, соц.сети

Предмет исследования - слова и выражения, используемые школьниками для общения в Интернете и допускаемые ими ошибки.

Гипотеза: Компьютерные игры отрицательно влияют на грамотность современных подростков.

Методы исследования:

- лингвистический анализ языка компьютерных игр;
- обобщение и систематизация полученных сведений;

Понятие общения

Понятие общения в психологии обозначает форму деятельности, реализуемой между индивидами, которые являются равноправными партнерами по коммуникациям, приводящей к появлению психического взаимодействия. Понятие общения предполагает обмен сообщениями, восприятию и пониманию товарищами по разговору друг друга. Субъектами коммуникаций являются люди. Хотя общение и характерно для всех живых существ, однако только лишь на уровне индивида коммуникационный процесс является осознанным, т.е. связанным речевыми и невербальными актами. Субъект, транслирующий информацию, имеет название коммуникатор, а получающий ее называется реципиентом.

ОБЩЕНИЕ, я, ср. Взаимные сношения, деловая или дружеская связь. Тесное, дружеское о. О. с людьми.

Общение — Взаимодействие двух или более людей с целью установления и поддержания межличностных отношений, достижения общего результата совместной деятельности; один из важнейших факторов психического и социального развития ребёнка

Эволюция компьютерных игр

Изначально компьютер был задуман как электронно-вычислительная машина. Лишь позднее люди задумались о том, чтобы снабдить машину дополнительными функциями. И, поскольку человечество не может обойтись без игр, в том числе разработчики программного обеспечения стали предпринимать попытки создать компьютерные игры

История возникновения

Впервые придать умной технике геймерскую оснастку попытались в 1952 году. Прорывом стала одна из простейших настольных игр – «Крестики-нолики», с минимально возможным полем 3 x 3 клетки. Сейчас это может показаться смешным, но в тот момент это было революционным новшеством.

Влияние социальных сетей и игр на речь современных подростков

Под влиянием компьютерных игр меняется речь школьников. В их словаре появляются фразы, характерные для Интернет-общения.

Новые значения появляются у слов исконно русских преимущественно с заимствованием иноязычных слов для передачи нового значения.

Как допустим те слова которые более часто употребляются в игровом сленге и не только.

Как и интернет, игры оказывают на детей более сильное влияние, чем на взрослых, поэтому среди школьников так много зависимых.

Компьютерные игры порождают агрессию, школьник замыкается в себе, снижает до минимума свое общение с реальным окружающим его миром, он становится холодным и равнодушным ко всему.

Употребляемый сленг. Устаревшие слова

Комп (ПК) - (персональный) компьютер. «Я купил себе супернавороченный комп».

Мыло - электронная почта, e-mail, письмо по электронной почте. Созвучно с англ. mail.

Плз (с англ. pls) - сокращение от английского please - пожалуйста.

Ку - приветствие, позаимствованное из кинофильма Кин-дза-дза

Общеупотребительные

Лайк – нравится

Репост – поделится записью в соц-сети

Пост – картинка с информацией, в дополнение к прошлым понятиям

Кринж – стыд, «испанский стыд»

Хейтер – ненавистник той или иной темы, группы или какого то общества

Игнор – игнорирование

Лук – одежда

Неологизмы

Аркада – распространённый в российской индустрии компьютерных игр термин, обозначающий компьютерные игры с нарочито примитивным игровым процессом.

Адвѐнчура - (от англ. adventure приключение, бродилка) – разновидность квеста, отличается более динамичным действием и необходимостью применять оружие.

Геймдейв (от англ. game игра и development разработка) – процесс производства компьютерных игр.

Госу (госак от корей. **gosu**) – человек профессионально играющий в игры за деньги.

Геймер (англ. gamer) – человек, играющий в компьютерные/видео игры.

Прокачка – исполнение героем определённых действий в результате которых улучшается одно или несколько характеристик/навыков.

Мои рекомендации

Любое чтение расширяет не только словарный запас, но и кругозор, развивает креативное мышление, да и в целом лишает вас огромного количества проблем в будущем. Но особенно мы рекомендуем вам обратить внимание на нестареющую русскую классику - вот где можно узнать совершенно новые слова и выражения, более того, буквально заново открыть для тебя родной язык!

Начните с произведений Льва Толстого, Фёдора Достоевского, Николая Гоголя, Антона Чехова и, конечно, Александра Пушкина. Даже если вам уже приходилось их читать в школе, уверены, теперь вы посмотрите на них совсем иначе. Также рекомендуем обратить внимание на нашу статью "Зачем читать классику" - там вы найдёте немало интересных произведений и узнаете почему так важно читать величайших представителей литературы.

Заключение

Общаясь в сети при помощи коротких фраз, ёмких и сжатых выражений, обозначая эмоции картинками-смайликами, подростки вырабатывают свой новый язык общения, построенный на графических символах и словах. Все это имеет большое влияние на речь в реальной жизни, так как многие сокращения и выражения подростки стали переносить и в разговорную речь. Это неизбежно снижает грамотность: невозможно постоянно выражать свои мысли и эмоции таким способом.

Проанализировав наиболее распространенные ошибки в речи подростков, я пришел к выводу, что социальные сети во многом негативно влияют на культуру их речи.