Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение

«Причулымская средняя школа»

662171 Красноярский край, Ачинский район, п Причулымский, ул. Щетинкина, 19

8(39151)91-250

**Компьютерные игры: за и против**

**Тип проекта: исследовательский**

|  |
| --- |
| Автор проекта: Сартасова Екатерина Евгеньевна, обучающаяся 9 класса |
| Руководитель проекта: Киселева Наталья Николаевна, учитель информатики и математики |

п. Причулымский

 2022 г.

**Оглавление**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Введение  | 2 |
|  | Глава 1. Теоретическое обоснование | 4 |
| 1.1 | История компьютерных игр | 4 |
| 1.2 | Почему люди играют в игры | 7 |
| 1.3 | Чем компьютерная игра отличается от обычной игры | 8 |
| 1.4 | Бытующие мнения о компьютерных играх | 9 |
| 1.5 | Компьютерная игра: вред или благо | 11 |
| 1.6 | Классификация компьютерных игр | 13 |
|  | Глава 2. Анализ использования компьютерных игр | 15 |
| 2.1 | Положительные и отрицательные стороны компьютерных игр | 15 |
| 2.2 | Анкетирование | 16 |
|  | Заключение | 17 |
|  | Список литературы | 19 |
|  | Приложение 1 | 20 |
|  | Приложение 2 | 22 |
|  | Приложение 3 | 24 |

**Введение**

Компьютер быстро вошел в нашу жизнь. Еще несколько лет назад было редкостью увидеть какой-нибудь персональный компьютер – они были, но были очень дорогие, и даже не каждая фирма могла иметь у себя в офисе компьютер. А теперь? Теперь в каждом третьем доме есть компьютер, который уже глубоко вошел в жизнь человека. Благодаря компьютеру в значительной степени облегчается труд и обучение людей, эффективность их работы повышается в разы, для специалистов становится доступнее информация любого уровня. Но она же – компьютеризация, становится сегодня серьезнейшей проблемой.

Компьютер дал нам всем большие возможности: подготовка рефератов, общение через сайты, хранение информации, развлечения в виде компьютерных игр. Но вместе с пользой компьютер внёс в нашу жизнь и негативные моменты. Многие школьники стали проводить за компьютером огромное количество времени, не замечая ничего вокруг себя. Компьютерные игры заменили им общение с друзьями, занятия в кружках по интересам, сократили время на подготовку домашних заданий.

Актуальность моей работы определяется тем, что компьютерные игры используются обучающимися разного возраста и по разному влияют на здоровье в зависимости от времени, места и продолжительности игр.

**Цель** работы: определение значения компьютерных игр в жизни обучающихся в возрасте 11-16 лет.

**Задачи** исследования:

**1.** определить виды популярных компьютерных игр;

**2.** выяснить какое влияние оказывают различные виды игр на поведение и здоровье человека;

3. сделать выводы и дать рекомендации.

**Объектом** исследования являются компьютерные игры.

**Предмет**: влияние компьютерных игр на человека.

В работе применены следующие **методы**:

***теоретический*** - анализ литературы;

***эмпирический*** – опрос, анкетирование.

**Гипотеза**: если компьютерные игры играют важную роль в жизни школьника, то, как они влияют на здоровье и жизнь в целом.

**Глава 1.**

**1.1 История компьютерных игр**

Компьютерная игра — компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра.

История компьютерных игр начинается в 1940-х и 1950-х годах, когда в академической среде разрабатывались простые игры и симуляции. Компьютерные игры длительное время не были популярны, и только в 1970-х и 1980-х годах, когда появились для широкой публики аркадные автоматы, игровые консоли и домашние компьютеры, компьютерные игры становятся частью поп-культуры.

Появлению коммерческих компьютерных игр предшествовала уже сложившаяся индустрия развлекательных аркадных автоматов наподобие пинбола — механических игр, для запуска которых требовалось бросить монетку в щель приемника. Такие автоматы выпускались с XIX века, используя всё более сложные механизмы, а с 1930-х годов и электричество; параллельно развивались и музыкальные автоматы-«джукбоксы».

Примечательным и необычайно сложным для своего времени аркадным автоматом стал Nimatron — электромеханический компьютер для игры в нём, спроектированный физиком Эдвардом Кондоном и выставленный на Всемирной выставке 1939-1940 годов в Нью-Йорке. В 1947 году было запатентовано «Развлекательное устройство на основе электронно-лучевой трубки» Томаса Голдсмита и Эстла Манна – оно считается первым специально предназначенным для игры устройством, выводившим изображение на экран, то есть «видеоигрой».

В начале 1950-х годов создавались специализированные компьютеры наподобие Nimrod. Tennis for Two, разработанная физиком Уильямом Хигинботамом, имитировала игру в теннис с графическим интерфейсом, используя аналоговый компьютер и осциллограф как средство вывода в реальном времени.

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.

К 1960-м годам развитие вычислительной техники — от ваккумных ламп к транзисторам, а от транзисторов к интегральным схемам — сделало компьютеры намного более мощными и доступными, чем прежде. В 1961 году группа студентов из клуба Tech Model Railroad Club (TMRC, клуб железнодорожных моделистов) при Массачусетском технологическом институте использовала новейший на тот момент компьютер DEC PDP-1 для создания одной из первых компьютерных игр – космического симулятора Spacewar!.

Создатели игры охотно передавали код игры другим пользователям компьютеров PDP-1 в других университетах и лабораториях; сама компания DEC использовала игру для демонстрации возможностей компьютера потенциальным покупателям. PDP-1 был весьма дорогостоящим компьютером — 120 тысяч долларов США — и количество проданных компьютеров было ограничено несколькими десятками.

|  |
| --- |
| Поколения компьютерных игр |
| Первое поколение игр (1971-1977 г.) | Выпуск игровых автоматов |
| Второе поколение видеоигр (1976-1983) | создание консолей, катриджей, компьютера Apple II |
| Третье поколение видеоигр (1982-1988) | Первые игровые приставки Nintendo и советские игры от фирмы Электроника, Тетрис и создание Марио |
| Четвертое поколение видеоигр (1988-1994) | Появление легендарных компаний по разработке игр и великих игровых серий, появление цветных 2D игр |
| Пятое поколение видеоигр (1994-1999) | История появления 3D в играх, выход первой GTA, NFS, Starcraft, Half-Life, Unreal и Quake |
| Шестое поколение видеоигр (1999-2005) | История развития игр в двухтысячных, появление ATI, AMD и NVidia |
| Седьмое поколение видеоигр (2005-2015) | Появление новых консолей, многоядерных процессоров |
| Восьмое поколение видеоигр (2015- наше время) | История возникновения VR и шлемов виртуальной реальности |

**1.2. Почему люди играют в игры**

Побег от реальности как защита от стресса.

Иногда психика оказывается во "взвинченном" состоянии из-за режима повышенной ответственности или накопившегося груза проблем, и человек попадает в цикл прокручивания своих бед в голове вместо поиска решения. В таком случае бывает полезно и даже нужно перевести внимание, и здесь как раз может помочь виртуальная реальность. Это несомненно плюс.

Желание играть как желание обучаться.

Хотите вы или нет, но мозг всегда старается узнать что-то новое, получить опыт.

Игра, как тренировка на концентрацию внимания и скорость реакции.

В противоположность медитативному эффекту, некоторые игры требуют определённого напряжения внимания. Таким образом они могут служить тренажёром не только для мышления, а для повышения внимательности и скорости реакции на изменившуюся обстановку.

Существуют четыре причины, по которым люди играют в игры:

**1.** Игры передаются от поколения к поколению. Любимая игра человека может быть прослежена как в прошлом - у его родителей и у родителей его родителей, так и в будущем - у его детей. В свою очередь, его дети будут учить этим играм его внуков.

**2.** Игры составляют большую часть человеческого общения.

**3.** Воспитание детей в большинстве случаев представляет собой «обучение тому, в какие игры следует играть». Именно игра воспитывает навык самостоятельно принимать и исполнять правила. Чем больше ребенок играет в детстве, тем легче ему собой управлять в дальнейшем.

**4.** Люди выбирают себе друзей, партнеров, близких людей чаще всего из числа тех, кто играет в те же игры.

**1.3. Чем компьютерная игра отличается от обычной игры**

В обычных играх дети учатся взаимодействовать с окружающей действительностью. Для прохождения компьютерных игр необходим опыт освоения развивающих игр.

Компьютерная игра, в отличие от обычной игры, - не просто деятельность, а деятельность конструирования миров. В психологии конструирование миров - это процесс создания образа мира в человеческой психике.

Установлены следующие особенности компьютерной игры:

1. требует навыков ориентации в виртуальном мире: видеть результат своих действий, выбирать команды с учетом ситуации, действовать с определенной скоростью;

2. происходит при наличии интереса игрока, а при отсутствии такового - прекращается;

3. дает возможность игроку активно действовать в сконструированном мире;

4. изолирована, если не является сетевой; нереальна, предметы заменяются символами;

5. разработана по правилам, поэтому игрок ограничен местом, пространством и временем;

6. повторяется при желании игрока восстановить начальные условия.

**1.4. Бытующие мнения о компьютерных играх**

**Миф 1. Игры бесполезны. Это пустая трата времени.**

Игры, вообще любые, это всегда, у любых животных инструмент развития, социализации. Котенок в игре учится охотиться, щенок учится постоять за себя. Игры есть у всех млекопитающих и не только. Игры остро необходимы для развития мозга, для социализации (хотя бы для того чтобы ребенку было о чем говорить со сверстниками), умения действовать в коллективе.

Более того, наш мозг устроен так, что ему постоянно необходимы впечатления, ощущения, эмоции. Полностью лишенный их мозг перестает нормально функционировать и человек начинает сходить с ума. Мозгу все равно откуда получать эти ощущения и эмоции. Учитывая, что до 80% всей информации об окружающем мире мозг получает через визуальный канал, то есть с помощью зрения, нет никакой разницы играет ребенок в лего на ковре или на компьютере. И там и там работают те же самые отделы мозга.

**Миф 2. Игры вызывают повышенную агрессивность и склонность к убийствам.**

Не существует никаких официальных проверенных научных данных подтверждающих этот миф. Игры не ведут к склонности убивать, жестокости и прочим страшилкам, которые выдумывают в изобилии охочие до дешевых сенсаций малограмотные журналисты. Хотя бы потому, что убийства и жестокость существовали задолго до компьютерных игр, во-первых.

Во-вторых, игры никак не связаны с убийствами и антисоциальным поведением. Наоборот, по мере развития и проникновения в общество компьютерных игр и технологий, количество умышленных убийств на душу населения снижается. В большинстве развитых стран статистика убийств значительно меньше, чем в развивающихся странах наподобие России или странах где игр нет вообще и общество находится на грани скатывания в варварство.

Иными словами, игры не делают людей нервными и злыми, во всяком случае не в большей степени, чем любые другие занятия. Игры не нарушают психику, хотя бы потому, что психику нарушают не игры, фильмы или книги, а только и исключительно другие люди.

**Миф 3. Компьютерные игры вредят зрению.**

Самый старый и самый глупый миф. Транслируют его, наверное, те, кто до сих пор ставит у монитора кактусы "от радиации". Хороший монитор с IPS-матрицей при нормальном освещении не ухудшают зрение. Зрение ухудшает генетика, неправильный свет, некачественный экран.

**Миф 4. Компьютерные игры не вырабатывают полезных навыков**

Ни один нормальный родитель не хочет, чтобы его ребенок прозябал, подобно первобытным людям, добывая пищу охотой и рыбалкой где-нибудь в депрессивном регионе, лишенном не только культуры, кинотеатров, музеев, мирового наследия цивилизации, знаний, учебных центров и центров досуга, но и элементарных бытовых удобств. Ни один нормальный родитель не хочет, чтобы его малыш вырос необразованным, заключенным в клетку невежества и страдающим от этого существом.

Чтобы этого не случилось нельзя отрицать прогресс, который пришел и уже никуда не уйдет. Иначе прогресс начнет отрицать тебя, да так, что мало не покажется.

**1.5. Компьютерная игра: вред или благо**

**1. Нельзя оценивать пользу или вред компьютерных игр в целом**

Игры сегодня настолько разнообразны, что оценивать отрасль в целом просто смешно. Нужно признать, что компьютерные игры стали таким же элементом человеческой культуры, как литература, живопись или театр.

Есть ли при этом плохие и вредные образцы игр? Разумеется, да. Как и в любой другой отрасли. Часть их ужасны, часть прекрасны, а подавляющее большинство — посредственные однодневки.

Но бросают ли они тень на компьютерные игры в целом? Конечно, нет! Взять хотя бы книги. Мы же не задумываемся над вопросом пользы и вреда книг?

**2. Нужно различать увлечение играми и игроманию**

Увлечение спортом прекрасно, но общеизвестно, что профессиональный спорт здоровья человеку не прибавляет. Все будут вам завидовать, когда вы скажете, что ваш ребёнок любит книги, но как вы отнесётесь к этому увлечению, если он заменит книгами общение с людьми, забудет про пищу и сон, станет кричать на вас, если вы попытаетесь отнять книгу?

Причём чаще всего игроманией считают увлечение азартными играми на компьютерном движке, эдаком аналоге игровых автоматов.

**3. Нет ни одного серьёзного исследования, подтверждающего вред компьютерных игр**

Да, как это ни странно. Весь негатив вокруг компьютерных игр проистекает из частных исследований, обсуждений отдельных случаев игромании, и в большой степени — мифов и слухов.

Давайте разберёмся с достоверными исследованиями, которые говорят о том, что у играющих в компьютерные игры портятся осанка и зрение. Очевидно, да и доказано, что подобные проблемы наблюдаются у тех, кто играет очень много, а также не соблюдает элементарных правил пользования компьютером. Но это, опять же, не проблема компьютерных игр. 12 часов за компьютером не полезны, даже если вы за ним работаете или читаете. Это проблема организации рабочего времени и гигиены рабочего места.

Теперь об агрессии. Здесь всё еще удивительнее. Отдельные исследования говорят о том, что во время некоторых игр возбуждаются те же участки мозга, что и вовремя каких-либо действий, связанных с агрессией. На этом, собственно, всё. Всё остальное — слухи и домыслы вокруг отдельных прецедентов и всё тех же слухов.

Нет никакого подтверждения тому, что у ребёнка, игравшего в агрессивные игры, велика вероятность перенесения действия игры в реальность. Если у кого-то что-то подобное появляется, то он изначально не вполне адекватен.

**4. То, что дети и подростки помешаны на агрессивных играх — миф**

Вопреки расхожему мифу, средний возраст игрока — около 35 лет. Да, половина детей играет в компьютерные игры, но та же картина и у взрослых. На играх уже выросло не одно поколение!

В игры же, которые можно считать агрессивными или жестокими, играет не больше 20% геймеров. То, что все игры жестоки и кровавы — так считают в основном те, кто не видит истинных причин детской и подростковой агрессии.

Нет никаких оснований считать, что увлечение компьютерными играми провоцирует агрессивное поведение и перенос игровой механики в реальную жизнь. Статистика преступлений этого не подтверждает. Наоборот, даже игроки, чрезмерно увлекающиеся жестокими играми, реже становятся преступниками, чем те, кто не играет вовсе. Учёные связывают это с тем, что геймеры расходуют в играх накопившуюся агрессию, и её не остаётся для реальной жизни.

**1.6. Классификация компьютерных игр**

Компьютерные игры в основном классифицируются по жанрам, а также по количеству игроков.

**Классификация по жанрам**

*1.Action* — жанр компьютерных игр, в которых успех игрока в большой степени зависит от его скорости реакции и способности быстро принимать тактические решения. Действие таких игр развивается очень динамично и требует напряжения внимания и быстрой реакции на происходящие в игре события. При этом в качестве основного средства прогресса в игре, как правило, используется какое-либо оружие.

2.*Выживание* - такой поджанр экшенов, как survival-action, в последние несколько лет завоевал значительную популярность. Одним из первых его представителей была игра в жанре survival-horror Resident Evil, хоть она и была линейной, тогда как действие более современных игр на выживание типа Fortnite обычно происходит в открытом мире, а игроки получают возможности и ресурсы для создания инструментов, оружия и укрытий с целью выжить максимально долго.

3.*Ритм-игры* - Ритм-игры типа Osu! - основанные на музыке игры, где нужно успевать за ритмом песни или мелодии, для набора очков нажимая соответствующие кнопки на контроллере в точно выверенное время. Иногда этот жанр называют также музыкальными играми.

4.*Action-Adventure* - чаще всего в action-adventure сочетается две игровые механики – квесты или испытания на протяжении всей игры, которые нужно проходить и преодолевать, используя собранные предметы или инструменты, а также элемент экшена, где применяется различное оружие и снаряжение.

Это может показаться несколько запутанным, поэтому проще объяснить на примере. В The Last of Us Джоэлу нужно было отвести девочку Элли в логово группировки под названием «Цикады», потому что у неё был иммунитет к гриппу который, распространялся с мимолётной скоростью и заражал каждого, а «Цикады» должны были найти с помощью девочки вакцину.

5.*Survival-horror* – в играх жанра survival-horror, например, Resident Evil, для создания мрачных и суровых сеттингов часто используется серьезная тематика. Во многих подобных играх изображается насилие и кровь, поэтому они предназначены только для взрослой аудитории. Обычно такие игры могут похвастаться захватывающим геймплеем, усиленным ключевым элементом механики: ограниченными ресурсами, например, боеприпасами или оружием.

6. *Визуальные новеллы* - в большинстве визуальных новелл, безумно популярных прежде всего Японии, игрок должен выбрать особенности или параметры персонажа, которые влияют на геймплей. Обычно в этих играх множество концовок, определяемых действиями игрока в определенных точках сюжета. Популярными темами многих визуальных новелл являются симуляции свиданий или судебных процессов (например, Ace Attorney, Doki Doki Literature Club!)

7. *Гонки* - одни из наиболее популярных игр этой категории – гоночные симуляторы серий Forza, Grand Turismo и Need for Speed, сюда же мы относим классику игровых автоматов типа Pole Position. Здесь игроки участвуют в гоночных заездах против соперников или на время.

8. *Другие соревнования* - к этой категории мы относим вымышленные виды спорта и сами по себе соревновательные игры, в том числе киберспортивные дисциплины типа Overwatch и Team Fortress.

**Глава 2.** **Анализ использования компьютерных игр**

 **2.1. Положительные и отрицательные стороны компьютерных игр**

В рамках этой работы были выделены положительные и отрицательные стороны различных типов компьютерных игр, вот что получилось:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Тип игры** | **Положительная сторона** | **Отрицательная сторона** |
| Аркады | Тренировка памяти | Отрицательное влияние на зрение при долгой игре |
| Гонки | Обучение правилам вождения | Привыкание к виртуальным авариям. |
| Логические | Развитие логического мышления | Отрицательное влияние на зрение при долгой игре |
| Стрелялки | Развитие моторики рук, развитие быстроты реакции | Жестокость |
| Квесты | Развитие логического мышления, умение решать нестандартные задачи | Пагубное влияние на психику в жестоких играх,«Зависимость» |
|  Стратегии | Развитие самоутверждения и самооценки, так как приходится принимать быстрые и важные для игры решения | Потеря времени, Отрицательное влияние на зрение при долгой игре,«Зависимость». |

**2.2 Анкетирование**

В процессе исследования компьютерных игр мы провели опрос среди обучающихся 5-10 классов МКОУ «Причулымская СШ» и предложили ответить на следующие вопросы (Приложение 1).

Проанализировав ответы учащихся, мы увидели, что юноши играют в сутки более 53%, а девушки – 11,8%.

На вопрос «Что для вас компьютерные игры?» 53% парней и 47% девушек ответили, что это отдых. Также большинство голосов было отдано за развлечение, а именно так ответили 53% парней и 41% девушек.

При ответе на вопрос «Что привлекает вас в компьютерных играх», голоса распределились следующим образом: девушки выбрали вариант ответа «Необходимость решать поставленные задачи» (35%), а парни – «Возможность проходить игру много раз, приобретая новые знания и умения» (47%).

**Заключение**

Итак, компьютерная игра - это компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, связи с партнерами по игре или сама выступающая в качестве партнера.

Компьютерные игры известны всем и вся, без них жизнь современного подростка немыслима. В этом есть свои плюсы: тот же самый внук уже в 24 раза способнее своего деда, когда тот был в том же возрасте.

Недавнее исследование показывает, что заядлые игроки, поклонники шутеров и других наполненных динамикой игр, обладают повышенными способностями к обработке визуальной информации. Компьютерные игры полезны не только для зрительных навыков - профессор Оксфордского университета Дэвид Мур выяснил, что видеоигры улучшают слух детей, точнее повышают способности распознавания слов и звуков. Существует огромное количество различных обучающих игр, помогающих освоить учебный материал. Визуальное оформление и звуковое сопровождение делают учебный процесс гораздо интереснее и занимательнее, вследствие чего повышается общий уровень восприятия материала.

Правда, помимо несомненных положительных сторон компьютерных игр, существуют также серьезные минусы. Это, прежде всего, касается насилия в современных играх. В итоге создались "чёрные списки" игр, продажа которых несовершеннолетним считается недопустимой. Тем не менее, компьютерные игры захватывают все новые и новые слои аудитории.

Можно очень долго рассуждать на тему пользы и вреда компьютерных игр. Однако самое смешное кроется в том, что сами они не обладают ни признаком вредности, ни признаком полезности, точно так же, как и любой другой предмет. Ведь ножом можно отрезать лимон, а можно и убить человека. И почему-то еще никому не пришло в голову запретить ножи. Дело не в предметах, а в том как, кем и с какой целью они используются.

Безусловно, родителям надо более внимательно относиться к тому, чем занимается их ребенок вообще, и к тому, в какие игры он играет, в частности.

Вред и польза компьютерных игр являются одним из тех вопросов, на которые невозможно дать однозначные ответы. Очевидно одно: все хорошо в меру, и каждый человек должен нести ответственность за свою жизнь, знать, что для него вредно и гибельно, а что идет на пользу.

В итоге работы поставленные задачи выполнены, цель достигнута, гипотеза подтверждена.

 **Список литературы**

1. <https://www.nkj.ru/archive/articles/9239/> название сайта «Наука и жизнь».
2. <https://stopgame.ru/blogs/topic/96231> название сайта «Stopgame».
3. <https://zen.yandex.ru/media/id/5ba8fb79fdae1600af4d1d85/pochemu-my-igraem-v-kompiuternye-igry-5c095c1403a3d000aca22985> название сайта «Яндекс.Дзен».
4. <https://pikabu.ru/story/opasnyie_i_oshibochnyie_mifyi_o_kompyuternyikh_igrakh_ukorenivshiesya_v_massovom_soznanii_6229109> название сайта «pikabu».
5. <https://mel.fm/blog/arseny-popov/91736-kompyuternyye-igry--eto-ne-zlo-mify-i-fakty-o-glavnom-detskom-uvlechenii> название сайта «мел».
6. <https://cubiq.ru/zhanry-kompyuternyh-igr/> название сайта «cubiq».
7. http://gebo-kolo.com/images/book/086.pdf - Бурлаков И.В. «Психология компьютерных игр»
8. http://www.tiflocomp.ru/games/archive/review/sound\_role.php - Зелинский А.П. «Развивающая роль звуковых компьютерных игр».
9. http://rodionov.info/literature.sht - Родионов А. «Своя игра».

**Приложение 1**

***Таблица 1***

**Мальчики (юноши)**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Сколько времени в сутки******Вы уделяете компьютерным играм*** | возраст (лет) |
| **11-12**  | **12-13**  | **13-14**  | **14-15** | **14-16**  |
| *менее часа* | 0% | **6,7%** | 6,7% | 6,7% | 0% |
| *от одного до двух часов* | **6,7%** | 0% | 0% | 0% | 13,3% |
| *более двух часов* | 13,3% | 6,7% | 13,3% | 13,3% | **6,7%** |
| *Не играю в компьютерные игры* | 0% | 0% | 6,7% | 0% | **0%** |
| ***Для Вас компьютерные игры это*** (несколько вариантов ответа) |
| *развлечение* | 13,3% | 6,7% | 13,3% | **13,3%** | 6,7% |
| *отдых* | 13,3% | 13,3% | **6,7%** | 6,7% | 13,3% |
| *смысл жизни* | 6,7% | 0% | 0% | 0% | **6,7%** |
| *источник информации* | 6,7% | **0%** | 6,7% | 0% | 0% |
| ***Что, в первую очередь, привлекает Вас в компьютерной игре*** (несколько вариантов ответа) |
| *это способ посетить* *виртуальный мир* | 13,3% | 0% | 6,7% | 6,7% | **13,3%** |
| *моделирование в игре* *реальных жизненных ситуаций* | 6,7% | 6,7% | 0% | **6,7%** | 0% |
| *необходимость решать* *поставленные задачи,* *достижение цели* | 0% | **13,3%** | 6,7% | 6,7% | 6,7% |
| *возможность проходить игру много* *раз, приобретая новые знания**и умения* | 6,7% | 13,3% | **6,7%** | 6,7% | 13,3% |
| ***В какие компьютерные игры Вы предпочитаете играть***(несколько вариантов ответа) |
| *3D Action* | 6,7% | 6,7% | 0% | 0% | **6,7%** |
| *квесты* | 0% | 0% | **13,3%** | 0% | 13,3% |
| *стратегии* | 6,7% | 13,3% | 13,3% | 6,7% | **20%** |
| *деловые (обучающие)* | 0% | 0% | 0% | 0% | **0%** |
| *аркадные (двумерные)* | 6,7% | 6,7% | **0%** | 0% | 13,3% |
| *логические* | 0% | 0% | 6,7% | **0%** | 13,3% |
| *симуляторы* | 13,3% | 6,7% | 0% | **13,3%** | 13,3% |
| *азартные* | 6,7% | 6,7% | 0% | **0%** | 13,3% |
| ***Название Вашей любимой компьютерной игры (серии игр)***(несколько вариантов ответа) |
| *3D Action* | GTA |
| *Танковый симулятор*  | World of Tanks – 6,7% |
| *стратегии* | Clash of Clans – 6,7% |
| *MOBA* | Brawl Stars  |
| *симуляторы* | Майнкрафт  |
| ***Какие, по Вашему мнению, виды компьютерных игр*** ***отрицательно отражаются на умственном развитии человека***(несколько вариантов ответа) |
| *3D Action* | 0% | **6,7%** | 6,7% | 0% | 0% |
| *квесты* | 6,7% | 0% | 0% | **6,7%** | 6,7% |
| *стратегии* | 0% | 0% | 13,3% | **6,7%** | 6,7% |
| *аркадные (двумерные)* | 6,7% | 0% | 6,7% | 0% | **6,7%** |
| *логические* | 0% | 0% | 0% | 13,3% | 0% |
| *симуляторы* | 6,7% | 0% | **13,3%** | 0% | 0% |
| *азартные* | **6,7%** | 6,7% | 0% | 6,7% | 0% |
| ***Компьютерные игры сказываются на Вашей успеваемости*** |
| *положительно*  | 0% | **0%** | 6,7% | 13,3% | 0% |
| *отрицательно* | 13,3% | 0% | 6,7% | **0%** | **0%** |
| *никак не отражаются* | **6,7%** | 13,3% | **6,7%** | 6,7% | 20% |
| ***Компьютерная игра научила Вас, как разрешить жизненную проблему*** |
| *да*  | 20% | 6,7% | **6,7%** | 6,7% | 6,7% |
| *нет* | 0% | 0% | 13,3% | **6,7%** | 6,7% |
| *затрудняюсь ответить* | **0%** | 6,7% | 0% | 6,7% | 6,7% |
| ***Способны ли компьютерные игры помочь Вам*** ***в выборе профиля обучения и вида профессиональной деятельности*** |
| *да*  | **6,7%** | 6,7% | 13,3% | 6,7% | 13,3% |
| *нет* | 6,7% | 0% | 6,7% | **6,7%** | **0%** |
| *не знаю* | 0% | 6,7% | 0% | 6,7% | 6,7% |

**Приложение 2**

***Таблица 2***

**Девочки (девушки)**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Сколько времени в сутки******Вы уделяете компьютерным играм*** | возраст (лет) |
| **11-12**  | **12-13**  | **13-14**  | **14-15** | **14-16**  |
| *менее часа* | 5,9% | 5,9% | 5,9% | 0% | **5,9%** |
| *от одного до двух часов* | 0% | **11,8%** | 0% | 11,8% | 0% |
| *более двух часов* | 0% | **5,9%** | 0% | 5,9% | 0% |
| *Не играю в компьютерные игры*  | 11,8% | **5,9%** | 0% | 11,8% | 11,8% |
| ***Для Вас компьютерные игры это***(несколько вариантов ответа) |
| *развлечение* | 0% | 23,5% | 5,9% | **11,8%** | 0% |
| *отдых* | 0% | 23,5% | **0%** | 17,6% | 5,9% |
| *смысл жизни* | 0% | 0% | 0% | 0% | 0% |
| *источник информации* | 5,9% | **0%** | 0% | 0% | 5,9% |
| ***Что, в первую очередь, привлекает Вас в компьютерной игре***(несколько вариантов ответа) |
| *это способ посетить* *виртуальный мир* | 5,9% | 17,6% | **0%** | 5,9% | 0% |
| *моделирование в игре* *реальных жизненных ситуаций* | 0% | 5,9% | **0%** | 5,9% | 0% |
| *необходимость решать* *поставленные задачи,* *достижение цели* | 0% | 17,6% | 5,9% | 0% | **11,8%** |
| *возможность проходить игру много* *раз, приобретая новые знания**и умения* | 5,9% | 17,6% | **0%** | 5,9% | 0% |
| ***В какие компьютерные игры Вы предпочитаете играть***(несколько вариантов ответа) |
| *3D Action* | 5,9% | **5,9%** | 0% | 0% | 0% |
| *квесты* | 5,9% | 11,8% | 0% | **11,8%** | 5,9% |
| *стратегии* | 0% | 11,8% | **0%** | 5,9% | 0% |
| *деловые (обучающие)* | 5,9% | 17,6% | 0% | 0% | 0% |
| *аркадные (двумерные)* | 0% | **0%** | 0% | 0% | **0%** |
| *логические* | 0% | 5,9% | 5,9% | 5,9% | **11,8%** |
| *симуляторы* | **5,9%** | 11,8% | 0% | 17,6% | 0% |
| *азартные* | 0% | 5,9% | **0%** | 0% | 0% |
| ***Название Вашей любимой компьютерной игры (серии игр)***(несколько вариантов ответа) |
| *Action-adventure* | Genshin Impact, The Last of Us  |
| *MOBA* | Mobile Iegends  |
| *Симулятор*  | Кошки и суп  |
| ***Какие, по Вашему мнению, виды компьютерных игр*** ***отрицательно отражаются на умственном развитии человека***(несколько вариантов ответа) |
| *3D Action* | 5,9% | **0%** | 0% | **0%** | 5,9% |
| *квесты* | 0% | **5,9%** | 0% | 0% | 0% |
| *стратегии* | 0% | 5,9% | 0% | **5,9%** | 5,9% |
| *аркадные (двумерные)* | 0% | **0%** | 0% | **0%** | **5,9%** |
| *логические* | 0% | 5,9% | 0% | **0%** | 0% |
| *симуляторы* | 0% | **11,8%** | 5,9% | **5,9%** | 0% |
| *азартные* | 5,9% | **11,8%** | 0% | 11,8% | 17,6% |
| ***Компьютерные игры сказываются на Вашей успеваемости*** |
| *положительно*  | 5,9% | **11,8%** | 0% | 0% | 0% |
| *отрицательно* | 0% | 0% | 0% | **0%** | 0% |
| *никак не отражаются* | 0% | 17,6% | 5,9% | 17,6% | **17,6%** |
| ***Компьютерная игра научила Вас, как разрешить жизненную проблему*** |
| *да*  | **5,9%** | 0% | 0% | 0% | 0% |
| *нет* | 0% | 11,8% | 0% | 5,9% | **11,8%** |
| *не знаю* | 5,9% | 11,8% | 5,9% | **11,8%** | 0% |
| ***Способны ли компьютерные игры помочь Вам*** ***в выборе профиля обучения и вида профессиональной деятельности*** |
| *да*  | 0% | 11,8% | 0% | **5,9%** | 0% |
| *нет* | 5,9% | 5,9% | **0%** | 0% | 17,6% |
| *не знаю* | 0% | **11,8%** | 5,9% | 11,8% | 0% |

**Приложение 3**

**Рекомендации детям и подросткам.**

1. После каждых 15 минут делайте гимнастику для глаз.
2. Делайте после работы на компьютере физическую разминку тела и кистей рук.
3. Выбирайте игру сознательно, определяя, в чем её полезное влияние.
4. Исключите игры с насилием и жестокостью.
5. Помогите организовывать время так, чтобы его хватало на все.
6. Ограничьте время игры до разумных пределов.
7. Обратись к родителям или психологу, если чувствуешь компьютерную зависимость.
8. Чаще общайся с реальными друзьями, чем с виртуальными героями.
9. БЕРЕГИ СЕБЯ!!!

****

****