Никитин М.С.

Влияние компьютерных игр на студентов Сургутского филиала Финансового университета

*Сургутский филиал Финансового университета
(Россия, Сургут)*

doi: 10.18411/lj-12-2018-10

idsp: ljjournal-12-2018-10

Аннотация

Статья посвящена изучению влияния компьютерных игр на студентов Сургутского филиала Финансового университета.

Ключевые слова: студенты, колледж, опрос, компьютерная игра, влияние, негативная оценка, позитивное влияние, результат.

Abstract

The article is devoted to the study of the influence of computer games on students of the Surgut branch of the Financial University.

Keywords: students, college, survey, computer game, influence, negative evaluation, positive impact, result.

В отечественной литературе преобладает отрицательная оценка влияния компьютерных игр на развитие молодежи. Так, например Т. Акимов [1], Л.Н. Никитина [5], Т.Н. Артемьева [2], О.С. Масенькина [4] выделяют негативные последствия частой увлеченностью играми, в числе которых: потеря способности быстро переключаться на другие виды деятельности, оскудение эмоциональных переживаний ребенка, снижение творческого и исследовательского интереса, недостаток живого общения, которое необходимо для нормальной социализации и умения выстраивать отношения с окружающими людьми, нарушение передачи импульсов между нервными окончаниями, замедление работы мозга, психосоматические нарушения, снижение зрения, искривление позвоночника, пренебрежение личной гигиеной, проблемы с режимом сна и бодрствования, потеря аппетита и нерегулярное питание, раздражительность и злоба, рост эгоизма.

Конечно, это не весь список негативных последствий от компьютерных игр, но из выше приведённых, очевидно, что чрезмерное времяпровождение человека за компьютерными играми приводит к серьёзным негативным последствиям.

Наряду с отрицательной оценкой существуют и более нейтральные позиции авторов, учитывающих как отрицательное, так и положительное воздействие компьютерных игр на молодежь. Т.А. Волошина, О.С. Масенькина выделили, жанры игр, которые позволяют развивать полезные навыки. К таким жанрам относятся: квесты, стратегии, головоломки, азартные игры. А также спортивные и конвейерные ("Тетрис") игры. К положительным последствиям Т.А. Волошина и О.С. Масенькина отнесли: развитие логического мышления и терпения, грамотное распределение своих ресурсов, развитие интуитивного, иррационального мышления, развитие сенсомоторной координации, развитие внимательности [3,4].

На базе Сургутского филиала Финансового университета в ноябре 2018 года был проведен социологический опрос среди студентов 1 курса на тему «Влияние компьютерных игр на человека», в котором приняло участие 97 респондентов.

Полученные результаты позволяют сделать вывод, о том, что компьютерные игры, по большей мере, не оказывают отрицательного влияния на студентов-первокурсников. Более половины опрошенных (59,7%) не играет в компьютерные игры. По гендерному признаку это в основном это девушки (около 53% от общего

числа опрошенных). Но и играющих, а это почти все мальчики, не так мало - 40,3%. Всех опрошенных можно условно поделить на две категории по признаку их отношения к компьютерным играм на: играющих и неиграющих студентов.

Из числа первой категории - играющих студентов 66,6% предпочитают вечернее время для игр и продолжительность игр составляет более 4 часов.

С целью выявить возможные негативные факторы влияния компьютерных игр на социальное поведение опрошенных был задан ряд вопросов, которые опровергли гипотезу о причинно-следственной обусловленности чрезмерного увлечения компьютерными играми и отрицательными проявлениями в посещаемости, успеваемости и прочем. Студенты первой категории, практически не опаздывают (79,3% - не опаздывают), любят общаться (66,6%), предпочитают сюжетные игры (35,8%), в основном учатся на 4-5 (58,9%), редко ссорятся с близкими (79,4%), в ситуации выбора компьютерной игре предпочтут прогулку с друзьями.

Нельзя утверждать, что играющие в компьютер реже задействованы в иных видах деятельности. Общей чертой для обеих групп опрошенных является сниженный интерес к посещению каких-либо кружков или секций. Некоторые результаты позволили выявить обратное – вторая категория опрошенных - неиграющих студентов чуть чаще опаздывает (24,1%) чем студенты увлеченные компьютерными играми (20,4%).

Единственным, но самым несущественным отличием между группами респондентов является тот факт, что вторая категория студентов - более общительные и открытые (81%), и немного успешнее в учёбе (60,3%).

1. Акимова Т. Вред и последствие неумеренного увлечения компьютерными играми // http://detochka.ru/articles/a_4317/
 2. Артемьева Т.Н. Из книги «Этот плохой хороший интернет» // <https://nsportal.ru/shkola/korrektcionnaya-pedagogika..>
 3. Волошина Т.А. Положительное и негативное влияние компьютерных игр на психику и здоровье человека // <http://sci-article.ru/stat.php?i=1451229806>
 4. Масенькина О.С. Отрицательное и положительное влияние компьютерных игр на детей // <https://scienceforum.ru/2016/article/2016026974>
 5. Никитина Л.Н. Последствие чрезмерного увлечения компьютерными играми у несовершеннолетних // <https://cyberleninka.ru/article/v/posledstviya-chrezm>.
-