

УДК 004.9:796.015.132

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И ИХ ВЛИЯНИЕ НА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ И ФИЗИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ РАЗВИТИЯ СТУДЕНТОВ

А. М. ГУЗЬ, М. А. ЕРМАК

Научный руководитель Е. А. КОПЫЛОВА, доц.

Белорусско-Российский университет

Могилев, Беларусь

Современные темпы компьютеризации превосходят темпы развития всех остальных отраслей. С появлением компьютеров появились и компьютерные игры, многие из которых разрабатываются с учетом последних достижений компьютерной техники и поражают правдоподобностью графики и звукового сопровождения, почти полностью имитируя реальный мир. В XXI в. студенческой молодежи необходима интеллектуальная гибкость, которая обеспечивает приспособление к новым реалиям жизни, выполняя не только развлекательную функцию, но и социальную, заменяя реальное общение в современном обществе.

Актуальность. Влияние компьютерных игр на формирование личности студента как неотъемлемая часть современного мира.

Цель работы: провести исследование о влиянии компьютерных игр на интеллектуальный и физический уровень развития студентов.

Задачи:

- определить положительное и отрицательное влияние компьютерных игр;
- выявить степень зависимости у студентов от компьютерных игр.

Методы научного исследования: электронное анкетирование, анализ источников интернет-ресурсов, сравнительный метод.

В рамках научной работы в 2021 г. было проведено анкетирование, в котором приняло участие 110 студентов разных курсов и факультетов Белорусско-Российского университета.

Исследование показало, что 45,55 % студентов играют в игры сбалансированно, для 25,45 % игры являются главным увлечением. 2...4 ч в день играют 33,63 % анкетированных. 10,9 % респондентов считают, что зависят от игр, и 13,63 % не могут жить без игр. Смартфон – самый распространённый вид гаджета для игр (28,18 %). «Шутеры» являются самым популярным жанром игр среди геймеров (34,54 %). После игры респонденты чувствуют удовлетворение (31,81 %) и усталость (26,36 %).

Вывод. Отрицательное влияние игр на уровень физического развития студентов выражается в снижении двигательной активности, нарушении осанки, ухудшении зрения, появлении избыточного веса. Положительные факторы: развитие аналитического мышления в нестандартных ситуациях, быстрота реакции, виртуальное восприятие объектов, улучшение зрительно-моторной координации. На основании вышеизложенного можно констатировать, что главное – это баланс между физическим и интеллектуальным развитием, а также виртуальным миром.