

ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ СТУДЕНТОВ БГУИР

Яромчик В.А.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь

Карпович Е.Б. – магистр техники и технологии, ст. преподаватель

Аннотация. Проведенное исследование позволило выявить отношение молодежи к компьютерным играм; определить мнение студентов относительно последствий игровой деятельности, в частности, влияние на эмоциональное состояние.

Ключевые слова. Компьютерные игры, потребности, эмоциональное состояние.

С появлением компьютеров почти одновременно появились и компьютерные игры, которые нашли множество поклонников среди пользователей. Игры развивались и улучшались, привлекая всё больше людей. Влияние компьютерных игр на человека имеет множество аспектов. Одна из главных проблем связана с тем, что любители поиграть проводят за компьютером слишком много времени, а это чревато возникновением проблем со здоровьем. Тем не менее, многие исследователи считают, что компьютерные игры развивают внимание, память, способность мотивировать себя и проявлять силу воли, решительность [1][2].

Цель исследования – выяснить мнение студентов относительно пользы и вреда компьютерных игр, а также узнать оценку их влияния на эмоциональное состояние.

Был проведён социологический опрос среди студентов разных возрастов – от 17 до 22 лет. В опросе участвовало 128 человек. Выяснилось, что лишь 13% респондентов не проводят время в играх вовсе, а большая часть опрошенных (53%) играет как минимум несколько раз в неделю.

Респондентам было предложено оценить степень их согласия с некоторыми суждениями о компьютерных играх по шкале Лайкерта. Данные с результатами представлены на рисунке 1.

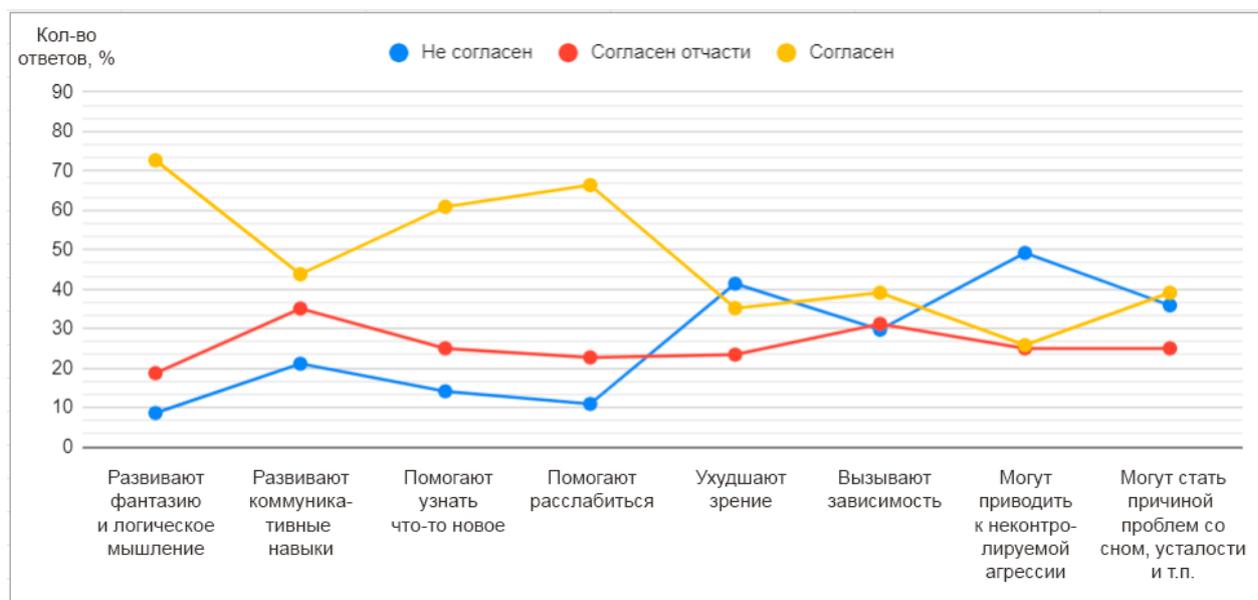


Рисунок 1 – Результаты исследования

Также был задан вопрос: «Жертвуете ли Вы чем-то ради компьютерных игр?». 73% респондентов ответили отрицательно, при этом лишь 18% опрошенных ответили «да», а 9% затруднились ответить.

Таким образом, проведённое социологическое исследование позволило сделать следующий вывод: у части студентов компьютерные игры всё-таки вызывают некоторые проблемы (со сном, свободным временем, личной жизнью), однако большинству игры помогают расслабиться и развить какие-либо навыки.

Список литературы

1. 7 Reasons to Play Computer Games [Электронный ресурс]. – Электронные данные. – Режим доступа: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-mating-game/201603/7-reasons-play-computer-games>
2. Benefits of Video Games For Kids & Adults [Электронный ресурс]. – Электронные данные. – Режим доступа: <https://www.geico.com/living/home/technology/9-reasons-to-give-video-games-a-try/>

UDC [004.928:159.9]:378

THE EFFECT OF COMPUTER GAMES ON THE EMOTIONAL STATE OF BSUIR STUDENTS

Yaromchik V.A.

Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics, Minsk, Republic of Belarus

*Karpovich E.B. – Master of Engineering and Technology,
Senior Lecturer of the Department of HEE*

Annotation. The study made it possible to reveal the attitude of young people to computer games; to determine the opinion of students regarding the consequences of game activity, in particular, the impact on the emotional state.

Keywords. Computer games, needs, emotional state.