

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА МОСКВЫ
«Школа № 2121 имени Маршала Советского Союза С.К. Куркоткина»

ПРОЕКТ

«Роль компьютерных игр в современной жизни человека и их влияние»

Проект выполнил

ученик 9 «?» класса

ФИ

Руководитель:

учитель информатики

Медеуова Наргиз Ерназаровна

Москва, 2021 год

Здесь должно быть оглавление

Введение

В своей исследовательской работе я попробую рассказать вам о пользе и вреде компьютерных игр, о том, что они могут развивать, а также чем они могут помочь и помогают людям.

Цель работы: узнать, какова роль компьютерных игр в современной жизни людей.

Объект исследования: компьютерные игры.

Задачи:

узнать определение слова компьютерные игры,

узнать о пользе или вреде компьютерных игр, о том могут ли они производить развитие и совершенствование качеств человека, а также чем компьютерные игры помогают людям,

узнать как свести вред от игр к минимуму,

узнать какие бывают жанры игр.

Методы исследования: изучение литературы и интернет – источников, опрос, наблюдение и анализ.

Актуальность: Я считаю, что актуальность моего проекта обусловлена тем, что в 21 веке в компьютерные игры играет большое количество людей.

История развития 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 опять же для игры в ним и Bertie the Brain и ОХО для игры в крестики-нолики. 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.

Игра Spacewar!

К 1960-м годам развитие вычислительной техники — от вакуумных 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[7].

Какие бывают жанры компьютерных игр?

игры 1

На фотографии выше вы видите лишь часть жанров компьютерных игр, т.к. в реальности их намного больше, и они могут быть направлены в определённый ответвлённый жанр.

Польза и вред от компьютерных игр

1. Знакомство с разными людьми

В играх намного легче познакомиться с кем-то. В сети люди чувствуют себя более открыто, потому что они занимаются общим увлечением. Это их сближает. То есть игроков можно назвать более социальными, чем немалое количество людей, которые напрочь отказываются от игр. Существует немало историй, о том как люди благодаря их общению во время онлайн игр находили себе вторую половинку и женились.

Исследования показали – большинство геймеров занимаются спортом, творчеством, посещают культурные мероприятия.

2. Повышение самооценки

Самооценка напрямую зависит от наших побед и взлетов. Так вот, когда участник побеждает, ему становится приятно. А его самооценка вырастает. Было проведено исследование, где выяснилось, что человек играющий роль хорошего героя, так ведет себя и при контакте с людьми в реальной жизни. Это подтвердили профессора Трентского и Стэндфордского университетов.

3. Игры – это развитие

Начиная заниматься каким-либо делом, каждому человеку хочется узнать как можно больше информации об этой активности. Польза компьютерных игр заключается в расширении кругозора. Например, игроков в “Танки” опросили и выяснили, что они стали больше проявлять интерес к военной истории и строению танка. Из-за этого они начали посещать выставки и музеи связанные с данной тематикой.

4. Улучшение английского языка

Занятия с репетитором дают фундамент понимания языка. Однако, чтобы начать в нем ориентироваться, нужна практика, но ее не так просто получить. В то время как в играх активно используется английский, у людей появляется стимул его учить, и в игре существует возможность практики.

5. Развитие творческого потенциала и воображения

Перед игроком стоит множество задач. Решая их, человек оттачивает способность находить разные пути получить ответ и начинает мыслить более широко.

6. Игры улучшают координацию и память, развивают логическое мышление

Лучшее подтверждение – факт того, что в Европе в школах дети играют на компьютерах в игры, потому что они помогают развивать логическое мышление и память. Это хорошо проявляется в разных головоломках. Польза компьютерных игр подтверждается даже в школах. А некоторые хирурги играют в шутеры для тренировки координации движений, чтобы успешно проводить операции.

7. Выплеск эмоций

Время от времени мы нуждаемся в проявлении эмоций, в том числе негативных. Игры помогают не поссориться с друзьями, близкими, родными, потому что весь эмоциональный всплеск агрессии происходит онлайн на персонажей игры.

Несмотря на все плюсы, описанные выше, компьютерные игры также имеют и отрицательные качества, влияющие на здоровье человека.

Вред от компьютерных игр:

Длительное время за компьютером приводит к ухудшению зрения, перенапряжению мозга

при неправильной позе могут появиться болезни суставов и позвоночника

жестокие и бессмысленные игры приводят к агрессии, влияют на неокрепшую психику

если постоянно играть, снижается желание общаться с людьми

игры вызывают зависимость у детей и подростков, что ведёт к дальнейшим проблемам (например, неуспеваемости в школе)

Как свести вред от компьютерных игр к минимуму?

Ограничьте время проведения за компьютерными играми, чтобы у вас оставалось свободное время на другие повседневные дела

Выбирать игры в которых жестокость будет сведена к минимуму или она не будет выходить за рамки дозволенного.

Дабы не испортить осанку при прохождении игры, вам стоит стараться держать спину строго 90 градусов.

Чтобы не испортить зрение каждые 30 минут вставайте из – за компьютера и делайте разминку для глаз.

Заключение

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

Жанры игр:

Стратегии

Экшен

Ролевые

Симуляторы

Приключения и квесты

Головоломки

В 21 веке людей, играющих в компьютерные игры, насчитывается около 3.1 млрд., это обусловлено тем, что в данное время компьютерные игры стали отдельным культом и отдельным видом спорта, т.е. “Киберспортом”. Из моей исследовательской работы вы узнали, что такое компьютерные игры, какие

бывают жанры компьютерных игр, о пользе и их вреде, а также о том, как свести вред от компьютерных игр к минимуму.

Для написания данной работы были использованы ресурсы Сети Интернет.