

В. В. Михаэлис¹, Б. Д. Басанова²

¹Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Иркутский государственный университет путей сообщения», г. Иркутск, Российская Федерация

²Сибирский колледж транспорта и строительства федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Иркутский государственный университет путей сообщения», г. Иркутск, Российская Федерация

ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА УСПЕВАЕМОСТЬ УЧАЩИХСЯ КОЛЛЕДЖА

Аннотация. Статья рассматривает связь со временем, проведенным за компьютерными играми и успеваемостью студентов 1 курса Сибирского колледжа транспорта и строительства. Рассматриваются положительные и отрицательные аспекты влияния видеоигр на подростков. Разработана анкета для учащихся. Собраны и проанализированы данные по успеваемости студентов в зависимости от времени проведенного за игрой. Цель исследования – выявить связь между количеством времени проведенным за играми и успеваемостью. Выборка: 52 человека 1 курса (средний возраст 17 лет).

Ключевые слова: компьютерные игры, успеваемость, положительное и отрицательное влияние компьютерных игр.

V.V. Mikhaelis¹, B. D. Basanjva²

¹ Irkutsk State Transport University, Irkutsk, the Russian Federation

² Siberian College of Transport and Construction of the Federal State Budget Institution of Higher Education «Irkutsk State Transport University»

THE IMPACT OF COMPUTER GAMES ON THE ACADEMIC PERFORMANCE OF COLLEGE STUDENTS

Abstract. The article examines the relationship with the time spent playing computer games and the academic performance of 1st year students of the Siberian College of Transport and Construction. The positive and negative aspects of the influence of video games on teenagers are considered. A questionnaire has been developed for students. Data on students' academic performance, depending on the time spent playing the game, were collected and analyzed. The purpose of the study is to identify the relationship between the amount of time spent playing games and academic performance. Sample: 52 1st year students (average age 17 years).

Keywords: computer games, academic performance, positive and negative impact of computer games.

Введение

Мы живем во время информационной эры, которая характеризуется всеобщей компьютеризацией и на данный момент проблемой нашего общества является детская и подростковая зависимость от видеоигр. Подростки уделяют играм огромное количество времени, забывая обо всех обязанностях, в том числе и на выполнение домашнего задания и закрепления знаний, полученных в учебном заведении. Из-за этого наблюдается снижение успеваемости.

Проблема компьютерной зависимости не отличается по степени значимости и необходимости нахождения решения от таких зависимостей, как никотиновая или алкогольная. Данная работа на этапе постоянного развития игровой и компьютерной индустрии актуальна, так как все большее количество подростков имеют дома компьютер с современными играми.

Предмет исследования: влияние компьютерных игр на успеваемость подростка.

Объект исследования: студенты 1 курса Сибирского колледжа транспорта и строительства (далее – СКТиС)

Цель: выяснить взаимосвязь между успеваемостью подростков и временем, проводимым за компьютерными играми.

Гипотеза: чем больше времени подросток тратит на видеоигры, тем хуже его успеваемость.

Компьютерные игры — это компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (то есть геймплея), связи с другими игроками по игре, или сама выступающая в качестве игрока-противника [1].

Важно отметить, что видеоигры могут сыграть значимую роль в образовании. Они предоставляют первичные знания о постоянно развивающихся компьютерных технологиях, а также способствуют развитию лидерских качеств и навыков работы в команде. Видеоигры стимулируют развитие творческих способностей учащихся и улучшают скорость принятия решений [2]. Исследования показывают, что играя в них, дети и подростки могут улучшить зрительную остроту и координацию движений. Кроме того, видеоигры способствуют развитию логического мышления, способности анализировать ситуации и принимать решения [3,4]. Они помогают формировать навыки руководства, коммуникации и управления, которые не всегда доступны в рамках обычного образования [5,6].

С другой стороны, существуют заявления социологов о возможных негативных последствиях видеоигр, таких как усиление агрессии, социальная изоляция, искажение ценностей и утрата интереса к реальной жизни [7]. Долгое время, проведенное за компьютерными играми, может снизить концентрацию и внимание учащихся, что негативно сказывается на их успеваемости и обучении [8]. Таким образом, необходимо соблюдать баланс между игровой активностью и другими аспектами жизни для поддержания здорового развития и образования. Для того, чтобы подтвердить или опровергнуть гипотезу, был проведен опрос среди учащихся первого курса колледжа. Данная анкета дает возможность узнать воздействие компьютерных игр на успеваемость (таблица 1).

Таблица 1. Анкета - количество времени в игре

Вопрос	Ответ
1. Как часто вы играете в видеоигры?	1) Каждый день 2) 1-3 раза в неделю 3) Несколько раз в месяц 4) Не играю
2. Какие платформы для видеоигр вы предпочитаете?	1) PC 2) PS 3) Xbox 4) Смартфон
3. В какие игры вы играете?	1) Шутеры 2) RPG-игры 3) MMORPG 4) Стратегии и другие
4. Сколько по времени вы обычно играете в компьютерные игры?	1) Не играю 2) 1-2 часа 3) 3 часа 4) более 3 часов
5. Остается ли время на домашнее задание после времяпровождения в видеоиграх?	1) Да 2) Недостаточно 3) Нет

6.Какая у вас успеваемость?	1) Отличная 2) Хорошая 3) Средняя 4) Ниже среднего
7.Наблюдаете ли вы снижение успеваемости?	1) Да 2) Нет
8.Думаете ли вы, что из-за компьютерных игр и любых других видеоигр ухудшается ваша успеваемость?	1) Да 2) Да, косвенно 3) Нет

Опрос прошли 52 учащихся из трех групп 1 курса.

Результат. Было определено, что большая часть студентов, то есть 34 % опрошенных играют в видеоигры 1-3 раза в неделю, 27 % в игры почти не играют, 19 % играют несколько раз в месяц, столько же играют в видеоигры каждый день.

Отвечая на следующий вопрос о количестве времени, проводимым за играми, 44,2 % выбрали вариант 1-2 часа, 26,9 % ответили, что в игры не играют, 15,4 % – уделяют играм 3 часа в день и 13,5 % более 3 часов.

У 65,4 % остается время на домашнее задание после игр, 25 % – этого времени недостаточно, и у 9,6 % его и вовсе не остается.

Также выяснилось, что 40,4 % опрошенных имеют хорошую успеваемость, 38,5 % – среднюю успеваемость, 15,4 % учатся отлично и 5,8 % имеют успеваемость ниже среднего. Также стоит отметить, что 69,2 % не наблюдают снижения успеваемости, тогда как у остальных 30,8 % присутствует.

Студенты в своем большинстве (61,5 %) считают, что из-за компьютерных игр не ухудшается успеваемость, 30,8 % – что компьютерные игры косвенно влияют на успеваемость и 7,7 % думают, что именно из-за компьютерных игр снижается успеваемость.

Для того, чтобы точно выяснить зависимость успеваемости опрошенных от времени, проведенном за играми, составили таблицу 2 и построили график (рис.1). Необходимо определить соотношение успеваемости и временем, проведенным за видеоиграми.

Таблица 2. Игровое время-успеваемость

Время, проведенное за играми	Успеваемость студентов (общий показатель)
Не играю	4,1
1-2 часа	3,69
3 часа	3,75
Более 3 часов	3,57

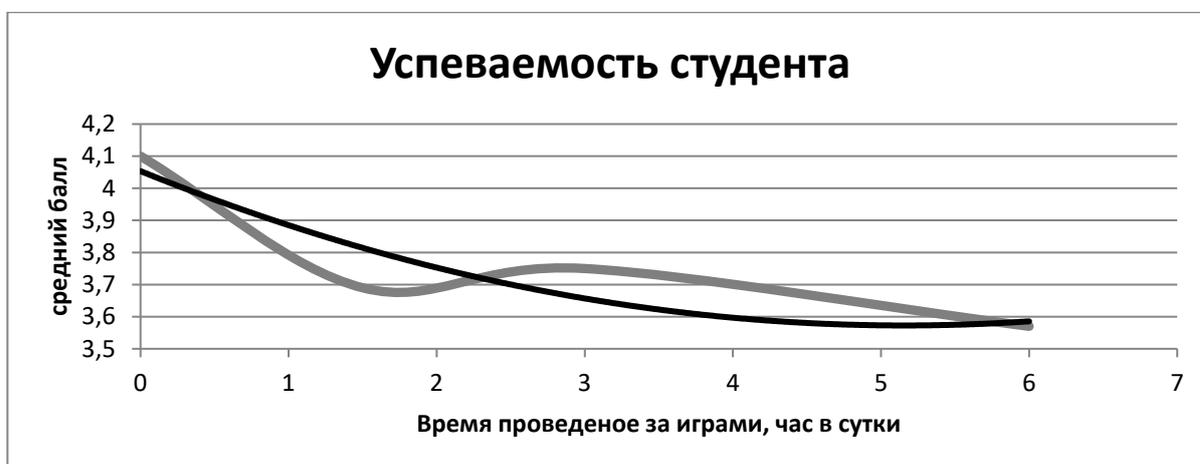


Рис.1. Успеваемость студентов в зависимости от времени на игру

Из полученных данных можно сделать вывод, что зависимость между успеваемостью и играми все-таки существует: чем меньше подросток уделяет времени играм, тем выше средний балл. Можно заметить и отклонение: у тех, кто играет 1-2 часа, общий балл успеваемости ниже, чем у тех, кто играет 3 часа. Возможно, это вызвано малым количеством респондентов или статистическими погрешностями. Однако общая тенденция зависимости успеваемости от количества игрового времени (черная линия) дает однозначный тренд: больше игрового времени – хуже успеваемость. Стоит упомянуть, что у 36,9 % опрошенных недостаточно времени или и вовсе его не остается на домашнее задание.

Заключение

В результате исследования гипотеза подтвердилась. Длительное времяпрепровождение в играх негативно сказывается на оценках и успеваемости в целом. Следовательно, подходящим решением данной проблемы здесь может стать уменьшение количества времени, проводимого за играми, умение правильно распоряжаться своим временем, занятия спортом, дабы уравновесить вред и пользу от игр.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Латыпов, Р. Компьютерная игра [Электронный ресурс] URL: <https://calameo.com/books/003364203b0a7f0521fc4> (дата обращения 10.04.24).
2. Михаэлис, С. И. Активизация формирования информационной культуры студентов в процессе самостоятельной учебной деятельности : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Михаэлис Светлана Ивановна. – Улан-Удэ, 2006. – 26 с.
3. Михаэлис, С. И. Формирование информационной культуры студентов гуманитарных специальностей / С. И. Михаэлис // Информатика и образование. – 2007. – № 5. – С. 110-112.
4. Ученые доказали положительное влияние компьютерных игр на зрение [Электронный ресурс] URL: <https://rg.ru/2014/02/18/igr-y-zrenie-site.html> (дата обращения 10.04.24)
5. Михаэлис, С. И. Информационные технологии в системе научно-исследовательской работы студентов вуза / С. И. Михаэлис // Информационные технологии и проблемы математического моделирования сложных систем. – 2011. – № 9. – С. 149-153.
6. Михаэлис, В. В. Создание информационно-образовательной среды начального профессионального образования как педагогическая проблема / В. В. Михаэлис // Вестник Бурятского государственного университета. – 2008. – № 1. – С. 33-34.
7. Анализ влияния компьютерных игр на агрессивное поведение подростков [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-vliyaniya-kompyuternyh-igr-na-agressivnoe-povedenie-podrostkov> (дата обращения 10.04.24)
8. Социально-психологические последствия увлечения подростков компьютерными играми [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsialno-psihologicheskie-posledstviya-uvlecheniya-podrostkov-kompyuternymi-igrami> (дата обращения 10.04.24)

REFERENCES

1. Latypov, R. Computer game. [Electronic resource] URL: <https://calameo.com/books/003364203b0a7f0521fc4> (date of application: 04.10.24).
2. Michaelis, S. I. Activation of the formation of information culture of students in the process of independent educational activity : abstract of the dissertation for the degree of Candidate of Pedagogical Sciences / Michaelis Svetlana Ivanovna. – Ulan-Ude, 2006. – 26 p.
3. Michaelis, S. I. Formation of information culture of students of humanitarian specialties / S. I. Michaelis // Informatics and education. - 2007. – No. 5. – pp. 110-112.

4. Scientists have proved the positive effect of computer games on vision [Electronic resource] <https://rg.ru/2014/02/18/igry-zrenie-site.html> (date of application: 04.10.24)

5. Michaelis, S. I. Information technologies in the system of research work of university students / S. I. Michaelis // Information technologies and problems of mathematical modeling of complex systems. - 2011. – No. 9. – pp. 149-153.

6. Michaelis, V. V. The creation of an information and educational environment of primary vocational education as a pedagogical problem / V. V. Michaelis // Bulletin of the Buryat State University. - 2008. – No. 1. – pp. 33-34.

7. Analysis of the influence of computer games on aggressive behavior of adolescents [Electronic resource] <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-vliyaniya-kompyuternyh-igr-na-agressivnoe-povedenie-podrostkov> (date of application: 04.10.24)

8. Socio-psychological consequences of teenagers' fascination with computer games [Electronic resource] <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsialno-psihologicheskie-posledstviya-uvlecheniya-podrostkov-kompyuternymi-igrami> (date of application: 04.10.24)

Информация об авторах

Михаэлис Владимир Вячеславович – к.п.н., доцент, доцент кафедры «Информационные системы и защита информации» Иркутский государственный университет путей сообщения, г. Иркутск, e-mail: mihaelis_vv@irgups.ru

Басанова Баурма Доржеевна – студент группы «Строительство и эксплуатация зданий и сооружений» Сибирского колледжа транспорта и строительства федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Иркутский государственный университет путей сообщения», г. Иркутск, Российская Федерация

Information about the authors

Vladimir Vyacheslavovich Mikhaelis – Ph. D., associate Professor of the Department «Information systems and information protection», Irkutsk State Transport University, Irkutsk, e-mail: mihaelis_vv@irgups.ru

Bairma Dorzheevna Basanova – student of the group «Construction and operation of buildings and structures» Siberian College of Transport and Construction of the Federal State Budget Institution of Higher Education «Irkutsk State Transport University» e-mail: basanova@bk.ru