

УДК 37.032

ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА УСПЕВАЕМОСТЬ СТУДЕНТОВ

Лилия Минулловна Краснова

преподаватель

krasnova-liliya@mail.ru

Егор Алексеевич Живов

студент

egorik.top@mail.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация. В данной статье рассматривается влияние компьютерных игр на успеваемость студентов, учитывая как положительные, так и отрицательные аспекты, а также предлагаются рекомендации по нахождению баланса между игровым и учебным временем для достижения оптимальных академических результатов.

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

Компьютерные игры стали неотъемлемой частью жизни современного человека, особенно среди молодежи. С каждым годом их популярность возрастает, и вопрос о влиянии игрового времяпрепровождения на успеваемость студентов становится все более актуальным [2,3].

Предмет исследования: влияние компьютерных игр на успеваемость подростка.

Объект исследования: обучающиеся 1-го курса Центра-колледжа прикладных квалификаций ФГБОУ ВО Мичуринский ГАУ.

Цель: выявить взаимосвязь между успеваемостью обучающихся 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, связи с другими игроками по игре, или сама выступающая в качестве игрока-противника [1,6].

Важно отметить, что видеоигры имеют как положительное, так и отрицательное влияние на становление личности.

Положительное влияние компьютерных игр.

1. Развитие когнитивных навыков. Исследования показывают, что многие видеоигры могут способствовать развитию различных когнитивных навыков, таких как внимание, реакция и пространственное мышление. Игры, требующие быстрой реакции и стратегического мышления, могут улучшить аналитические способности студентов [4, 5].

2. Улучшение командной работы. Многопользовательские игры часто требуют от игроков сотрудничества и командной работы. Это может помочь студентам развивать социальные навыки и умение работать в команде, что является важным аспектом учебного процесса и будущей профессиональной деятельности.

3. Снятие стресса. Учеба может быть источником стресса, и

компьютерные игры могут служить средством для снятия напряжения. Важно, чтобы игры использовались в умеренных количествах, чтобы избежать негативного влияния на учебу.

Отрицательное влияние компьютерных игр.

1. Увлечение играми. Избыточное время, проведенное за играми, может привести к снижению успеваемости. Студенты, которые проводят много часов за играми, могут пренебрегать учебой, что негативно сказывается на их оценках и понимании материала.

2. Отвлечение внимания. Компьютерные игры могут отвлекать студентов от учебного процесса. Часто студенты предпочитают играть вместо выполнения домашних заданий или подготовки к экзаменам, что может привести к снижению успеваемости.

3. Физическое здоровье. Долгое времяпрепровождение за компьютером может негативно сказаться на физическом здоровье студентов. Проблемы с осанкой, зрением и даже психическим состоянием могут возникнуть из-за неправильного баланса между играми и учебой [4, 5].

Для того чтобы подтвердить или опровергнуть гипотезу, был проведен опрос среди обучающихся 1-го курса Центра-колледжа прикладных квалификаций ФГБОУ ВО Мичуринский ГАУ. Анкетирование прошли 42 студента из трех групп 1 курса.

Результат. Было определено, что 34 % опрошенных играют в видеоигры от 1-3 часов в день, 26% от 3-6 часов, столько же в игры почти не играют, 14 % играют более 6 часов в день, столько же играют в видеоигры каждый день.

Отвечая на следующий вопрос: Откладываете ли вы выполнение домашних заданий, чтобы поиграть за компьютером? 60% ответили утвердительно.

Также выяснилось, что из опрошенных студентов имеют хорошую успеваемость – 40%, среднюю успеваемость – 38%, учатся отлично – 16% и имеют успеваемость ниже среднего – 6%. Также стоит отметить, что у 40 %

опрошенных недостаточно времени или и вовсе его не остается на домашнее задание. Стоит упомянуть, что половина студентов играющих в компьютерные игры чувствуют игровую зависимость.

В результате исследования гипотеза подтвердилась. Длительное времяпрепровождение в играх негативно сказывается на оценках и успеваемости в целом. Влияние компьютерных игр на успеваемость студентов является многогранным и зависит от многих факторов, включая тип игр, время, проведенное за ними, и индивидуальные особенности студентов. Чтобы максимизировать положительное влияние игр и минимизировать негативное, важно развивать осознанный подход к их использованию. Студенты должны находить баланс между игрой и учебой, чтобы использовать преимущества, которые могут предоставить компьютерные игры, не ухудшая свои учебные результаты.

Рекомендации.

1. Умеренность: Ограничить время, проводимое за играми, чтобы оставить достаточно времени для учебы.

2. Выбор игр: Выбирать образовательные и стратегические игры, которые могут развивать навыки, полезные в учебе.

3. Планирование: Разработать расписание, которое включает время для учебы, отдыха и игр. Таким образом, компьютерные игры могут оказывать как положительное, так и отрицательное влияние на успеваемость студентов. Главное – это осознанный подход к их использованию.

Все хорошо в меру. Не надо отходить от реальности и заменять общение с друзьями, занятия любимым делом, спортом на просиживание за компьютерными играми. Но полностью убрать компьютер из жизни невозможно, так как компьютерные технологии становятся частью реального мира.

Список литературы:

1. Латыпов Р. Компьютерная игра // Calameo – URL: <https://calameo.com/books/003364203b0a7f0521fc4> (дата обращения 10.03.25).
2. Михаэлис С. И. Активизация формирования информационной культуры студентов в процессе самостоятельной учебной деятельности: автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Улан-Удэ. 2006. 26 с.
3. Михаэлис С. И. Формирование информационной культуры студентов гуманитарных специальностей // Информатика и образование. 2007. № 5. С. 110-112.
4. Першина К. В. Анализ влияния компьютерных игр на агрессивное поведение подростков // Научный журнал. 2019. №2 (36).
5. Швацкий А. Ю. Социально-психологические последствия увлечения подростков компьютерными играми // АНИ: педагогика и психология. 2019. №2 (27).
6. Михаэлис В. В., Басанова Б. Д. Влияние компьютерных игр на успеваемость учащихся колледжа // Молодая наука Сибири. 2024. № 3(25). С. 97-101. EDN BMJMDX.

UDC 37.032

INFLUENCE OF COMPUTER GAMES ON STUDENTS' ACADEMIC PERFORMANCE

Liliya M. Krasnova

teacher

krasnova-liliya@mail.ru

Egor Al. Zhivov

student

egorik.top@mail.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Abstract. This article examines the impact of computer games on students' academic performance, considering both positive and negative aspects, and offers recommendations for finding a balance between gaming and study time to achieve optimal academic results.

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

Статья поступила в редакцию 20.03.2025; одобрена после рецензирования 20.06.2025; принята к публикации 30.06.2025.

The article was submitted 20.03.2025; approved after reviewing 20.06.2025; accepted for publication 30.06.2025.