

УДК 621.762.4

## **КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА, КАК ФАКТОР ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЧЕЛОВЕКА**

*Бабицкая Э. С., Каминская И. В.*

*Научный руководитель: к. т. н., доцент Дробыш А. А.  
Белорусский национальный технический университет,  
г. Минск, Республика Беларусь*

Еще с давних времен игра являлась особой формой проведения свободного времени у человека в особенности у детей, при помощи которой у них формировались различные навыки, например, общения. *Игра* – инстинктивный способ получения и развития навыков людьми.

*Компьютерная игра* – компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнерами по игре, или сама выступающая в качестве партнера.

На сегодняшний день компьютерные игры занимают большую часть жизни практически каждого человека. Это связано со многими факторами, например с тем, что каждому человеку необходимо как-то отдохнуть, развеяться, отвлечься от повседневных, рабочих, семейных проблем; для кого-то компьютерные игры являются хобби, для кого-то просто деятельностью, занимающей свободное время, а для кого-то и смыслом жизни или даже, является способом заработка.

Компьютерные игры нацелены на всю возрастную аудиторию. Сейчас в игры играют как подростки, так и взрослые люди, и это очевидно, потому что существует множество их жанров, где каждый человек сможет найти для себя идеальную игру. Также начали активно практиковаться обучающие игры для детей, позволяющие им намного быстрее, лучше, а главное эффективнее запоминать большое количество информации.

Из всего сказанного можно выделить некоторые *достоинства* компьютерных игр:

- возможность отвлечься от окружающих проблем;
- обучение становится намного интереснее, эффективнее и быстрее благодаря обучающим компьютерным играм;
- игра – является средством «успокоения» душевного состояния человека;
- является хорошим заработком для разработчиков и тестировщиков;
- развивают внимание к деталям, реакцию, моторику пальцев;
- развивают воображение, учат подходить к решению задач творчески и нестандартно;
- хороший способ вовлечь пользователя в самостоятельное изучения программирования, анимации, дизайна.

Но, к сожалению, имеет и множество *недостатков* таких как:

- трата большого количество времени. Часто это происходит, если у человека в жизни не все так хорошо складывается, нависли множество проблем, но это относится к не каждому человеку, однако к большинству из них.
- сильное привыкание или даже зависимость. Тогда человек оставляет все свои важными дела из реальной жизни, ради того, чтобы выполнить ежедневные задания в виртуальной жизни, проводя практически всю свою жизнь в виртуальном пространстве. С появлением мобильных игр зависимость в нынешнем мире стала очень сильно прогрессировать из-за быстрого и удобного способа входа в игру из любого места нахождения человека;
- трата большого количества денежных средств (донат) на различные скины предметов, особенных подарков и дополнительных заданий, которые также имеют легендарные награды, и так сильно манят людей практически живущих и погрузивших в игровой процесс;
- трата денежных средств на современные улучшенные компьютеры.

У каждого человека компьютерные игры занимают определенную часть жизни и имеют на то свою причину. Человек

имеет полное право выбирать, как проводить свою жизнь и как взаимодействовать с компьютерной игрой.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Компьютерная игра – Википедия [Электронный ресурс] // ru.wikipedia.org – 2018. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная\\_игра](https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная_игра) – Дата доступа: 19.10.2021.

2. Игры с компьютером: с чего все начиналось [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/doc/4476292>. – Дата доступа: 19.10.2021.

УДК 621.762.4

### **ВОЗМОЖНОСТИ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

*Бабицкая Э. С., Каминская И. В.*

*Научный руководитель: Зуёнок А. Ю.*

*Белорусский национальный технический университет,  
г. Минск, Республика Беларусь*

В настоящее время в образовательном процессе появились новые способы предоставления информации с помощью технологий дополненной реальности.

*Дополненная реальность* – это вариация виртуальной среды. Главным ее отличием является частичное погружение в виртуальный мир.

*Виртуальная реальность* – это смоделированная реальность, в которой создается иллюзия.

Поскольку с каждым годом появляются новые технологии, рождается новое поколение детей, которые с рождения используют технологии (смартфоны, планшеты, компьютеры и т. д.), появляется необходимость модернизировать процесс