

31,3 % опрошенных заявили, что не чувствуют себя удовлетворенными, когда достигают целей, 28,1 % заявляют, что такое бывает иногда, а 46,9 % на вопрос «Бывают ли у вас ощущения, что вы живете не своей жизнью?» ответили, что бывают. На основании этих данных мы думаем, что родители навязывали определенную линию поведения в той или иной ситуации маленьким детям, а при проявлении своего мнения у ребенка, оно подавлялось. Мы можем предположить, что во взрослой жизни такой выросший ребенок будет ориентироваться на указы окружающих и ждать одобрения.

Считаем, что для гармоничного развития личности взрослому очень важно научить ребенка самостоятельному выражению своего мнения и точки зрения.

УДК 621.762.4

## **ВЛИЯНИЯ ВИДЕОИГР НА СТУДЕНТОВ**

*Кусакова С. С.*

*Научный руководитель: ст. преподаватель Поликшиа Е. В.*

*Белорусский национальный технический университет,*

*г. Минск, Республика Беларусь*

В своей работе «Влияние видеоигр на студентов» рассматриваются такие понятия игра, игровой мир. Поднимается проблема отношения к играм в обществе, рассматриваются плюсы и минусы игровой деятельности, приводится статистика, собранная на основе 200 учащихся УО «БНТУ».

В ходе проведения работы были опрошены около 200 студентов БНТУ. Среди опрашиваемых 77,92 % составили мужчины, 22,08 % – девушки. В играх проводили времени: 139 человек – 2–4 часов в неделю; 17 человек – 4–10 часов в неделю; 30 человек – 11–20 часов в неделю; 9 человек – 21–30 часов в неделю; 5 человек – больше 30 часов в неделю. Игры в компьютерные игры с целью отдохнуть после

тяжелого дня и ради развлечения 89,58 % опрошенных, цель 10,42 % опрошенных – убить время. Во время игрового процесса проявляются негативные эмоции во время игрового процесса у 13,12 % опрошенных, остальные 41,53 % испытывают малозаметное раздражение, 45,35 остаются спокойны. У больше половины опрошенных зрение хорошие, однако 18,42 % человек имеют плохое зрение, не могут без очков или контактных линз. Средний балл за последние экзамены, тесты и другое у 21 человек составил 9–10 баллов, у 86 человек – 6–8, у 75 человек – 4–6, у 18 человек – 2–4.

Большинство людей родившихся после 2000-го года ежедневно играют в видеоигры. Это обычное времяпрепровождение, чтобы скоротать время, либо же получить особые эмоции. Так как игры невероятно разнообразны и любой человек при желании может найти что-то себе по душе. Игры развивают скорость мышления, реакцию и прочие вещи широко применяемые в игровом процессе. Нельзя забывать и про существование образовательных игр. Это игры, которые изначально создавались с целью не столько дать приятные ощущения, сколько научить игрока чему-то новому. Большинство таких игр направлено на детскую аудиторию. Ибо взрослая аудитория при необходимости может добыть интересующую информацию более простыми методами. Однако несмотря на перечисленные плюсы, в обществе на данный момент широко распространено мнение о том, что игры пагубно влияют на человека. Зависимость, неуравновешенное состояние, а иногда даже и суицид – все это причисляют к влиянию игр. Нельзя сказать, что все это абсолютная ложь, так как такие случаи действительно зарегистрированы. Люди действительно легко поддаются влиянию игр. И это опасно в большей степени для детей. Дети в большинстве своем не способны контролировать этот соблазн, так как они живут сегодняшним днем. Они не думают про образование и будущее, они думают о том, что могут прямо сейчас получить гамму эмоций с помощью игр, и

иногда это желание поглощает их целиком. Обязанность родителей не полностью отсечь доступ к играм, а контролировать состояние ребенка. Ведь при должном контроле однажды ребенок наиграется, повзрослеет и уже будет способен сам оценивать необходимое время для игр. Вряд-ли он полностью забросит игры. Но они уже не будут представлять какой-либо угрозы. Игры превратятся в хобби. С другой стороны ребенок, которому всю жизнь запрещали игры однажды в более взрослом возрасте может сбросить оковы жесткого контроля и с головой погрузиться в этот мир. В то время когда его сверстники уже могут контролировать свою тягу к играм, он будет захлеб проводить в них все свое время, то время, которое уже необходимо тратить на образование и свое будущее. Из-за своего сильного влияния видеоигры частично формируют тип личности человека. И этот тип строго зависит от множества факторов. Человек может абсолютно утратить коммуникативные навыки, либо же развить их за счет общения с другими игроками. Он может быть вспыльчивым, но способным принимать быстрые решения, как игроки шутеров, либо же быть рассудительным и внимательным, как игроки различных стратегий. И таких примеров можно привести множество. Так что вывод заключается в том, что видеоигры нуждаются в контроле, но не в запрете. Ибо при необходимых условиях они могут воспитать крайне сильные стороны человека. При достаточной самоактуализации человек может совмещать компьютерные игры и профессиональную деятельность такую, как учеба.

Практическое значение компьютерных игр оказывают значительное влияние на мировосприятие, мироощущение, миропонимание современного человека, становятся не только объектами культурного досуга, но и новой профессиональной деятельностью.

В ближайшем будущем значительно изменятся типичные представления людей о принятом времяпрепровождении за

персональным компьютером. Развитие игр продолжается. И актуальность исследований будет оставаться всегда, так как видеоигры это не то, что должно выходить из под контроля. При должном внимании к видеоиграм и их влиянию на общество и на человека в частности, из игр можно будет извлекать исключительно пользу.

УДК 159.99

## **ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ГОТОВНОСТЬ СТУДЕНТОВ К ЗДОРОВОМУ ОБРАЗУ ЖИЗНИ**

*Лазаренко П. О., Гиндина Я. А.*

*Научный руководитель: ст. преподаватель Данильчик О. В.  
Белорусский национальный технический университет,  
г. Минск, Республика Беларусь*

В последнее время молодежь все чаще переходит на сторону здорового образа жизни. Они стараются продвигать в общество мысль: «Здоровый образ жизни (ЗОЖ) – наше будущее». ЗОЖ, по определению ВОЗ, представляет собой «оптимальное качество жизни, определяемое мотивированным поведением человека, направленным на сохранение и укрепление здоровья, в условиях воздействия на него природных и социальных факторов окружающей среды» [1]. В самом понятии «ЗОЖ» учитывается два фактора – генетика человека и ее соответствие настоящим условиям жизнедеятельности. Здоровье общества более чем на 50 % зависит от образа жизни.

Для исследования этого вопроса был проведен опрос среди студентов 2 курса БНТУ при помощи тестов «Насколько Вы зависимы от курения?», «Почему Вы курите?» [2]. В исследовании приняло участие 40 студентов.

По результатам анкеты отмечено:

– 40 % от выборки стараются вести здоровый образ жизни, имея при этом некоторые вредные привычки;