



БУРГАСКИ СВОБОДЕН УНИВЕРСИТЕТ
новата идея в образованието

КУРСОВА РАБОТА

НА ТЕМА:

**КОМПЮТЪРНИТЕ ИГРИ И ВЛИЯНИЕТО ИМ ВЪРХУ
МЛАДИТЕ ХОРА**

Изготвил:

Проверил:

Бургас, 2016

УВОД

Като всеки посредник, видеоигрите са канал за комуникация, чийто ефект варира в широки граници по отношение на съдържанието на конкретната игра. Експериментали и мета-аналитични данни показват, че играта на видеоигри с насилие увеличава агресията, враждебността и агресивните мисли^{1,2}. Игри с положително съдържание показват положителни ефекти. Например, игри с танци могат да помогнат на децата да загубят тегло^{3,4,5}.

Видео играта е електронна игра, която включва използването на потребителски интерфейс за генериране на визуална обратна връзка посредством монитор. Електронните системи, които се използват за играене на видео игри, се наричат платформи. Примери за такива устройства са персоналните компютри и видео конзолите. Управлението на компютърните игри се извършва чрез т.нар. игрови контролер (game controller) и е различно при различните платформи. При персоналните компютри тази роля изпълняват клавиатурата и мишката. При конзолите управлението става посредством специално устройство, наречено джойстик. Допълнителна информация и интеракция с видео играта се постига чрез колони или слушалки.

Все още, телевизията е най-популярната форма на медия за младежта. Въпреки, че образователни клипове са били използвани в продължение на десетилетия в класната стая, съществуват причини да се смята, че интерактивните медии са по-мощни учители на няколко нива. Б. Ф. Скинър открива много от принципите на парадигмата на ученето, наречена кондиционираща. Посочвам се, че самото естество на интерактивните медии осигурява отличен модел за учене⁶. По-конкретно, видео игрите използват предимно положителни стимули, които увеличават навика⁷. Теорията за

¹ Anderson, C. A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, L. R., Johnson, J. D., Linz, D., Malamuth, N. M., & Wartella, E. (2003). The influence of media violence on youth. *Psychological Science in the Public Interest*, 4(3), 81-110.

² Anderson, C.A., & Bushman, B.J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A metaanalytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359

³ Konami's Dance Dance Revolution provides health benefits to children of West Virginia (2007, February 1). West Virginia University Today, <http://wvutoday.wvu.edu/redirect/?newsid=5213>

⁴ O'Hannon, C. (2007) Eat breakfast, drink milk, play Xbox, *T H E Journal*, 34.

⁵ Epstein, L. H., Beecher, M. D., Graf, J. L., & Roemmich, J. L. (2007). Choice of interactive dance and bicycle games in overweight and non-overweight youth, *Annals of Behavioral Medicine*, 33(2), 124-131.

⁶ Dill, K. E., & Dill, J. C. Video game violence: A review of the empirical literature, *Aggressive and Violent Behavior*, 3, 407-428.

⁷ Braun, C. & Giroux, J. (1989). Arcade video games: Proxemic, cognitive and content analyses. *Journal of Leisure Research*, 21, 92-105.