

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/nauchno-issledovatel'skaya-rabota/425737>

Тип работы: Научно-исследовательская работа

Предмет: Информатика (другое)

Содержание

Введение 2

Основная часть 4

Заключение 13

Список информационных источников 14

В современной литературе подчеркивается широкое распространение компьютеров и компьютерных игр в современном обществе. В [1] рассказывается о том, как компьютеры стали неотъемлемой частью жизни многих людей, как для работы, так и для развлечений. В источниках также часто обсуждаются споры вокруг компьютерных игр, их потенциальная зависимость и роль, которую они играют в жизни людей. В ней подчеркивается, что компьютерные игры можно рассматривать как вид искусства, который может предложить игрокам уникальный опыт и эмоциональный резонанс. Кроме того, обсуждается психотерапевтическая роль компьютерных игр, особенно ролевых, в формировании идентичности и эмоциональной обработке. Наконец, представлены различные точки зрения на то, способствуют ли компьютерные игры склонности игроков к насилию или сопереживанию.

В целом, за последние десятилетия развитие компьютерных игр достигло огромного прогресса и заняло прочное место в сфере развлечений и образования. Разнообразие игр и возможности, которые они предоставляют, впечатляют и делают их важной частью современного общества.

Компьютерные игры берут свое начало в 1940 годах [2]

За прошедшие годы разнообразие компьютерных игр значительно расширилось, и в них можно найти игру на любой вкус и интерес. От захватывающих шутеров и стратегических игр до симуляторов и приключенческих игр - существует бесчисленное множество способов погрузиться в виртуальные миры [3]. Благодаря постоянному развитию технологий игры становятся все более реалистичными и сложными. Графика отличается высоким разрешением, звуковые эффекты впечатляют, а сюжетные линии сложны и увлекательны. Игроки могут брать на себя роли героев, решать головоломки, преодолевать препятствия и исследовать виртуальные миры.

Компьютерные игры используются не только для развлечения, но и в образовательных целях.

Образовательные игры позволяют в увлекательной форме обучать детей знаниям и развивать их познавательные способности. Игры также могут использоваться в профессиональной сфере для обучения и повышения квалификации. В целом, за последние десятилетия развитие компьютерных игр достигло огромного прогресса и заняло прочное место в сфере развлечений и образования. Разнообразие игр и возможности, которые они предоставляют, впечатляют и делают их важной частью современного общества [4].

По данным открытых источников, в 2023 году число видеоигроков во всем мире превышает 3,2 миллиарда человек, что соответствует почти 40 % населения планеты. Глобальное сообщество активных игроков достигло отметки в 3,09 миллиарда человек и, как ожидается, вырастет до 3,32 миллиарда к 2024 году. Из них большое количество игроков, более 350 миллионов, играют в Fortnite, что составляет около 11 % от общего числа игроков. На мобильные игры сейчас приходится 51 % всего рынка, причем значительный вклад вносят такие игры, как "Честь королей" и "PUBG Mobile". Число зрителей чемпионата мира по League of Legends превысило 44 миллиона человек, увеличившись на 20 % по сравнению с прошлым годом [5]. Основной демографической группой в играх являются взрослые в возрасте от 18 до 35 лет, которые составляют 62 % всех игроков. Доля женщин-геймеров составляет 46 %, хотя в последние годы эта доля неуклонно растет. Самыми быстрорастущими рынками видеоигр являются Индия и Бразилия с ежегодными темпами роста 23 % и 27 % соответственно [5].

Rocket League возглавляет список видеоигр, вызывающих привыкание, за ней следуют Littlewood, Demigod, Stardew Valley и League of Legends. Среди других популярных игр, вызывающих привыкание, - Frostpunk,

Path of Exile, My Time at Portia, Fortnite, PlanetSide 2, Tom Clancy's Rainbow Six: Sieges, Dota 2, Animal Crossing: New Horizons, The Elder Scrolls V: Skyrim, Fallout 3, Counter-Strike: Global Offensive, Call of Duty Black Ops 3, Smite и The Sims 4.

Компьютерные игры играют важную роль в современном обществе и стали неотъемлемой частью повседневной жизни многих людей. Интернет не только позволяет общаться и получать доступ к информации, но и предлагает различные виды развлечений, в том числе компьютерные игры. Они доступны в режиме онлайн через интернет-браузеры или локальные компьютеры и дают игрокам возможность погрузиться в виртуальные миры и пережить захватывающие приключения [6].

Список информационных источников

1. Кондратов, А. Компьютерные игры в нашей жизни / А. Кондратов, С. В. Гусарова // Формирование правовых, социально-экономических и духовно-нравственных аспектов воспитания молодежи в условиях инновационного развития страны : Материалы Всероссийской конференции в рамках проведения XIX научно-практических чтений, посвященных 270-летию философа и общественного деятеля А.Н. Радищева, Малоярославец, 19 апреля 2019 года. – Малоярославец: Московский финансово-юридический университет МФЮА, 2019. – С. 156-162. – EDN EYBREZ
2. Носов А. А., Кильсинбаева З. З. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: ЗА И ПРОТИВ //Научный электронный журнал "Профессиональное образование Арктических регионов". – 2023. – №. 2. – С. 8-13
3. Швачко Елена Викторовна, Тузовский Иван Дмитриевич, Пушкарев Александр Эдуардович ГЕЙМИФИКАЦИЯ ПОДРАСТАЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ: ЗА ИЛИ ПРОТИВ // Инновационное развитие профессионального образования. 2020. №4 (28). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-podrastayuschego-pokoleniya-za-ili-protiv> (дата обращения: 18.02.2024)
4. Дмитриева А., Тарасова Л. В. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: ЗА И ПРОТИВ
5. <https://marketsplash.com/ru/statistika-vidieoighr/> дата обращения 19.02.2024
6. Стрелков, А. И. Роль компьютерных игр в жизни человека / А. И. Стрелков // Исторические, философские, методологические проблемы современной науки : сборник статей 3-й Международной научной конференции молодых ученых, Курск, 20 мая 2020 года / Юго-Западный государственный университет. – Курск: Закрытое акционерное общество "Университетская книга", 2020. – С. 308-312. – EDN UCIVI.
7. <https://www.kommersant.ru/doc/5633411>
8. <https://ria.ru/20221111/igry-1830674165.html>
9. Яковлев, А. Ю. Компьютерные игры за и против / А. Ю. Яковлев, Н. Е. Отекина // АКТУАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ НАУКИ И ХОЗЯЙСТВА: НОВЫЕ ВЫЗОВЫ И РЕШЕНИЯ : Сборник материалов LV Студенческой научно-практической конференции, Тюмень, 17-19 марта 2021 года. Том Часть 2. – Тюмень: Государственный аграрный университет Северного Зауралья, 2021. – С. 625-629. – EDN HJIBUW.
10. Мельцаева, О. А. Компьютерные игры: плюсы и минусы / О. А. Мельцаева // Современные тенденции развития науки и образования в эпоху цифровизации : Материалы Международной научно-практической конференции. В двух частях, Саранск, 26-27 апреля 2022 года. Том Часть 1. – Саранск: Ковылкинская типография, 2022. – С. 514-519. – EDN JMGASA.
11. Арутюнян, С. А. Воздействие компьютерных игр на формирование личности: плюсы и минусы / С. А. Арутюнян, О. А. Игнатова // Проблемы и перспективы научных исследований : Материалы XXII научно-практической конференции студентов, преподавателей и молодых ученых, Краснодар, 22-26 апреля 2019 года. – Краснодар: «Цифровая типография «ЮгПринт» ИП Гусаков А.В., 2019. – С. 94-97. – EDN MHYJHO
12. Кожевникова М. Л. Влияние компьютерных игр на организм человека. – 2017.

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/nauchno-issledovatel'skaya-rabota/425737>