

# ROSTRUM CLUB

*presents*

## ESSAY WRITING COMPETITION



*Topic: Ill effects of Online Gaming Addiction*



*16/12/2024*



*2:00 PM-4:30 PM*



*Smart classroom C-204*



**ENROLL NOW**

## **ESSAY WRITING**

Name: A.D.SUBARANJANA

Age:19

Course: B.E Civil Engineering

Name of the college: Dr.Mahalingam College of Engineering and Technology

Email ID: **adsubaranjana2006@gmail.com**

Contact number: 6374938046

### **The Allure of Online Gaming:**

Understanding the Attraction, Addiction, and Feasibility of Responsible Gaming

### **Introduction:**

Online gaming has become an integral part of modern entertainment, captivating millions of students worldwide. The convenience, accessibility, and immersive experience offered by online games have made them an attractive pastime for students. But what drives students to engage in online gaming, and is this habit leading to addiction? This essay aims to explore the factors attracting students to online gaming, the risks of addiction, and the feasibility of responsible online gaming.

### **Factors Attracting Students to Online Gaming:**

#### **Several factors contribute to the allure of online gaming among students:**

##### **1. Social Interaction :**

Online games provide a platform for socializing with friends and like-minded individuals worldwide. Multiplayer games, in particular, foster teamwork, communication, and camaraderie.

##### **2. Competition and Achievement :**

Online games offer a competitive environment where players can test their skills, strategies, and reflexes. The sense of accomplishment and recognition that comes with winning or achieving milestones is a powerful motivator.

##### **3. Immersive Experience :**

Online games provide an immersive experience, transporting players to virtual worlds, scenarios, and storylines. The engaging graphics, sound effects, and gameplay mechanics make it difficult for players to disconnect.

##### **4. Convenience and Accessibility :**

Online games can be accessed from anywhere, at any time, using a variety of devices, including smartphones, consoles, and PCs. This convenience and accessibility make it easy for students to fit gaming into their busy schedules.

5. **Stress Relief and Relaxation** : Online games offer a temporary escape from academic pressures, stress, and anxiety. Players can unwind, relax, and recharge, returning to their studies with renewed focus and energy.

### **The Dark Side of Online Gaming:**

#### Addiction

While online gaming can be a fun and engaging hobby, excessive gaming can lead to addiction. The American Psychiatric Association recognizes Internet Gaming Disorder (IGD) as a mental health condition characterized by:

1. **Preoccupation** : Spending increasing amounts of time thinking about games.
2. **Withdrawal** : Experiencing symptoms like anxiety, irritability, or restlessness when unable to play.
3. **Tolerance** : Needing to play for increasingly longer periods to feel satisfied.
4. **Loss of Control** : Repeatedly attempting to cut down or control gaming, but being unable to do so.
5. **Neglect of Other Activities** : Reducing or abandoning hobbies, social activities, or relationships due to gaming.

### **Is Responsible Online Gaming Feasible?**

While addiction is a concern, it is possible to engage in responsible online gaming. Here are some strategies to promote healthy gaming habits:

1. **Set Boundaries** : Establish gaming schedules, setting limits on playtime and frequency.
2. **Prioritize Responsibilities** : Ensure that gaming does not interfere with academic, work, or social responsibilities.
3. **Maintain a Balanced Lifestyle** : Engage in regular exercise, socialize with friends and family, and pursue other hobbies and interests.
4. **Monitor Gaming Habits** : Regularly assess gaming habits, recognizing signs of addiction and seeking help when needed.
5. **Seek Support** : Share gaming habits with friends, family, or a counselor, seeking support and guidance when needed.

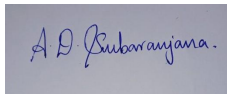
### **Conclusion:**

Online gaming can be a fun and engaging hobby for students, offering social interaction, competition, and immersive experiences. However, excessive gaming can lead to addiction, negatively impacting academic performance, relationships, and mental health. By setting boundaries, prioritizing responsibilities, maintaining a balanced lifestyle, monitoring gaming habits, and seeking support, students can engage in responsible online gaming. Ultimately, it is essential to recognize the potential risks associated with online gaming and take proactive steps to maintain a healthy and balanced lifestyle.

### **References:**

1. American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.
2. Gentile, D. A., Reimer, R. A., Nath, D., & Walsh, D. A. (2014). Assessing the effects of violent video games on children: A review of the evidence. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 35, 521-538.
3. Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2011). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(1), 1-22.
4. World Health Organization. (2018). Gaming disorder. Retrieved from (link unavailable)
5. Young, K. S. (2009). Understanding online gaming addiction. *Journal of Addiction Medicine*, 3(2), 69-76.
6. Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., & Froyland,

Thanking you

A handwritten signature in blue ink that reads "A.D. Subaranjana." The signature is written in a cursive style and is placed on a light blue rectangular background.

Name: A.D.SUBARANJANA  
B.E Civil Engineering  
Dr.Mahalingam College of Engineering and Technology  
6374938046

Name A Iffah Mariam

Age 18

Course B E Electronic and communication engineering

Name of the college Dr Mahalingam college of engineering and technology

Email id :iffahmariam@gmail.com

Contact number : 7598621212

### Online Gaming: A Digital Frontier of Connection and Competition

In the vast landscape of modern entertainment, online gaming has emerged as a transformative force that transcends mere recreation, becoming a complex social ecosystem that connects millions across geographical boundaries. From humble beginnings of pixelated multiplayer experiences to immersive virtual worlds that rival cinematic narratives, online gaming has revolutionized how we play, interact, and perceive digital entertainment.

The origins of online gaming can be traced back to the early days of the internet, where rudimentary text-based multiplayer games laid the groundwork for what would become a global phenomenon. As technology advanced, so did the complexity and reach of these digital playgrounds. What began as simple point-and-click adventures and basic multiplayer scenarios have evolved into sophisticated, high-fidelity experiences that blur the lines between reality and virtual interaction.

"Gaming is no longer just a solitary activity," notes game design theorist Jane McGonigal, "it's become a powerful platform for global community building and collaborative problem-solving." Her perspective captures the profound social transformation brought about by online gaming platforms. These digital spaces are not just about competition or entertainment but have become intricate social networks where relationships are forged, skills are developed, and cultural exchanges happen in real-time.

The economic implications of online gaming are equally staggering. The global gaming market has grown exponentially, with estimates suggesting it could reach over \$250 billion by 2025. Esports, competitive gaming tournaments that were once niche events, now fill stadiums and attract millions of online viewers. Professional gamers have become celebrities, with top players earning millions through sponsorships, streaming, and tournament winnings.

However, the landscape of online gaming is not without its challenges. Issues of toxicity, addiction, and mental health concerns have become increasingly prominent. The immersive nature of these games can lead to problematic behaviors, with some individuals struggling to maintain a healthy balance between virtual and real-world experiences. Game developers and psychologists are increasingly collaborating to create more responsible gaming environments that prioritize player well-being.

The technological infrastructure supporting online gaming has also undergone remarkable transformation. Cloud gaming services, advanced networking technologies, and increasingly powerful hardware have made it possible to create seamless, low-latency experiences that were unimaginable just a decade ago. Games like "Fortnite" and "League of Legends" have



demonstrated how online platforms can become global cultural phenomena, transcending traditional entertainment mediums.

Interestingly, online gaming has become a significant arena for cultural exchange and understanding. Players from different countries, backgrounds, and linguistic traditions converge in shared virtual spaces, challenging traditional barriers of communication. A teenager in Brazil might collaborate with a player from South Korea in a complex strategic game, developing skills of teamwork and cross-cultural communication that extend far beyond the game's immediate context.

Educational institutions and corporations are increasingly recognizing the potential of gaming platforms. Serious games and gamified learning experiences are being developed to teach everything from complex scientific concepts to leadership skills. The engagement and interactive nature of these platforms offer unprecedented opportunities for experiential learning.

The psychological dimensions of online gaming are equally fascinating. Researcher Nick Yee's studies have revealed that players often seek more than just entertainment—they're looking for experiences of mastery, social connection, and immersive storytelling. The sense of achievement gained from overcoming complex in-game challenges can translate into increased confidence and problem-solving skills in real-world contexts.

As virtual and augmented reality technologies continue to advance, the boundaries between physical and digital experiences will become increasingly porous. Online gaming will likely evolve from being a form of entertainment to a comprehensive platform for social interaction, education, and collaborative experiences.

"We're not just playing games anymore," argues technology philosopher Ian Bogost, "we're constructing alternative social realities that challenge our understanding of interaction and community." This perspective highlights the profound philosophical implications of online gaming—it's no longer just about scoring points or completing missions, but about creating complex, dynamic social ecosystems.

Ethical considerations also play a crucial role in the ongoing evolution of online gaming. Issues of data privacy, in-game economic models, and the psychological impact of game design are subjects of increasing academic and public discourse. Game developers are being challenged to create experiences that are not just entertaining but also responsible and supportive of player well-being.

The COVID-19 pandemic further accelerated the significance of online gaming, demonstrating its potential as a crucial social connection tool during periods of physical isolation. Multiplayer games became lifelines of social interaction, providing communities with spaces to connect, communicate, and find solace during challenging times.

As we look toward the future, online gaming stands at an exciting crossroads of technology, psychology, and social interaction. It represents more than just a form of entertainment—it's a dynamic, evolving medium that reflects and shapes our understanding of digital communication, community, and human connection.

The journey of online gaming is far from over. With emerging technologies like artificial intelligence, blockchain, and more sophisticated networking infrastructures, we are likely to witness even more profound transformations in how we play, interact, and understand digital experiences.

In conclusion, online gaming has transcended its initial perception as a niche hobby. It has become a global cultural phenomenon that offers insights into human behavior, technological innovation, and the ever-changing landscape of digital interaction. As we continue to explore these virtual frontiers, one thing remains certain: the world of online gaming will continue to surprise, challenge, and inspire us in ways we have yet to imagine.

Am I

Effah Noriam I

7598621212.

Name: K. Deepanjali

Age: 17

Course: B.tech IT

College Name: Dr. Mahalingam College of engineering and technology

Email ID: ambikakathir56@gmail.com

Contact number: 9342634423



## ஆன்லைன் கேமிங் பற்றி விரிவான கட்டுரை

உலகம் முழுவதும் தொழில்நுட்ப வளர்ச்சியின் அட்டகாசமான முன்னேற்றங்களுக்குப் பிறகு, ஆன்லைன் கேமிங் என்பது இப்போது ஒரு பெரும் கலாச்சார மாற்றமாக முன்னேறியுள்ளது. ப்ளேயர்கள் வெறும் கணினி திரையில் விளையாடுவதற்கான ஒரு செயல்பாடாகத் தொடங்கிய ஆன்லைன் கேமிங் இன்று சமூகமான, ஒருங்கிணைந்த மற்றும் பரபரப்பான அனுபவமாக மாறியுள்ளது. இவை அனைவருக்கும், விளையாடுபவர்களுக்கு மட்டுமன்றி, விளையாட்டு நிறுவனங்களுக்கும் நிதி மற்றும் தொழில்நுட்ப பரிமாற்றங்களையும் உருவாக்கியுள்ளது.

இந்த கட்டுரையில், ஆன்லைன் கேமிங்கின் வரலாறு, அதன் வளர்ச்சி, நன்மைகள் மற்றும் தீமைகள் ஆகியவற்றை ஆராய்ந்து, சமுதாயம் மற்றும் விளையாடுபவர்களின் வாழ்வில் அதன் தாக்கத்தை விவரிக்கப் போகிறேன்.

### ஆன்லைன் கேமிங்கின் வரலாறு

ஆன்லைன் கேமிங்கின் ஆரம்பம் 1980களில் தொடங்கியது. முதலில், மிகப் பிரபலமான ஆர்பிஜி (Role Playing Games) மற்றும் துப்பாக்கியால் சுடும் விளையாட்டுகள், இடையே இணையம் மூலம் இணைக்கும் புதிய தளங்கள் உருவாக ஆரம்பித்தன. எளிதாக அணுகக்கூடிய விளையாட்டுகள் அதன் மூலம் பரவவும், பயனர்களுக்கு போட்டியிடுவதற்கான வாய்ப்பு வழங்கவும் உதவின. அத்துடன், பல இணைய சேவைகள் உலகெங்கிலும் உள்ள ஆன்லைனில் விளையாடுபவர்களை இணைத்து, ஒருங்கிணைந்த மற்றும் துல்லியமான விளையாட்டுக்களை வழங்க முனைந்தன. 1990களின் முதலில், முதன்முதலில் இணையத்தில் ஒருங்கிணைந்த பயணங்கள் மற்றும் மல்டிபிளேயர் கம்ப்யூட்டர் விளையாட்டுகள் வெளிவந்தன.

அதே நேரத்தில், "Doom", "Quake" மற்றும் "Warcraft" போன்ற விளையாட்டுகள் மக்களின் கவனத்தை ஈர்த்தன. இவை ஒரு பயனர் குழுவை கட்டியெழுப்புவதோடு, உலகமுழுவதும் விளையாடுபவர்களுக்கு இடையே உடனடி இணைப்புகளை ஏற்படுத்தி, ஆன்லைன் கேமிங்கின் வளர்ச்சிக்கு வழிவகுத்தன. அதன்பிறகு, 2000களில் பல்வேறு ஆன்லைன் விளையாட்டுகள் மற்றும் ஸ்ட்ரீமிங் சேவைகள் உருவாகின. அடுத்த பத்தாண்டுகளில், "Fortnite", "League of Legends", "PUBG" போன்ற விளையாட்டுகள் உலகெங்கிலும் பரவலாக பிரபலமானது. இன்று, ஆன்லைன் கேமிங் பல இலட்சத்தில் விளையாடுபவர்களுடன் விரிவடைந்துள்ளது, மேலும் இது உலகளாவிய பணப் பரிமாற்றமாக மாறியுள்ளது.

### ஆன்லைன் கேமிங்கின் முக்கிய அம்சங்கள்

#### மல்டிபிளேயர் அனுபவம்

ஆன்லைன் கேமிங்கின் மிக முக்கிய அம்சமாக, ஒரு நிலையான "மல்டிபிளேயர்" அனுபவம் உள்ளது. விளையாடுபவர்கள் உலகின் பல இடங்களில் இருந்து ஒன்று சேர்ந்து விளையாட முடியும். அதனால், வீரர்கள் ஒரு கோரியுள்ள இலக்குகளை அடையவும், மற்றவர்களுடன் எதிர்ப்பினை ஏற்படுத்தி வெற்றியை அனுபவிக்கவும் முடிகிறது. "Co-op" (கோஆப்ரேட்டிவ்) விளையாட்டுகள் அல்லது "PvP" (பிளேயர்-விட-பிளேயர்) மோதல்கள், அதிகமாக பரவலாக இருக்கின்றன.

#### கேமிங் கம்யூனிட்டிகள்

ஆன்லைன் கேமிங், ஒரு சமூகத்தை உருவாக்கும் முக்கிய சக்தியாக மாறியுள்ளது. பல கேம்களில், கம்யூனிட்டி செயல்பாடுகள் மற்றும் இணைந்த குழுக்கள் தளங்கள் உண்டு. பிளேயர்கள், விளையாட்டுகளின் மூலம் இணையதளங்களில் தொடர்புகொண்டு, குறிப்புகள் பகிர்ந்துகொண்டு, புதிய அணிகளுடன் விளையாட முடியும்.

### **தனித்துவமான அனுபவம்**

ஒரு வீரர் தனது விருப்பப்படி எந்த கேமிங்கிலும் தன் திறமையைத் தேர்ந்தெடுக்க முடியும். அதே நேரம், அந்த கேம்கள் அவர்களுக்கான பிரிவுகளையும், மாறிய புலங்களையும் தக்கவைத்து, ஒரு தனித்துவமான அனுபவத்தை உருவாக்குகின்றன. "Level-ups", "Skill enhancements" போன்ற அம்சங்கள், தனி வீரர்களுக்கு சிறந்த அனுபவத்தை வழங்குகின்றன.

### **ஆன்லைன் கேமிங்கின் நன்மைகள்**

#### **சமூக ஒற்றுமை**

ஆன்லைன் கேமிங்கின் மூலம், வீரர்கள் உலகம் முழுவதும் உள்ளவருடன் நேரடியாக தொடர்புகொண்டு விளையாட முடியும். இதனால், பிளேயர்கள் புதிய நண்பர்களை உருவாக்க முடிகின்றனர். கலாச்சாரம், மொழி மற்றும் நாட்டின் எல்லைகளை மீறி, ஒற்றுமையை உருவாக்குகிறது.

#### **செயல்திறன் மற்றும் அறிவாற்றல்**

சில கேம்கள், சிறப்பாக செயல்திறனை மேம்படுத்த உதவுகின்றன. வேகமான தீர்மானங்களை எடுக்க, யோசனைச் சுதந்திரத்தைக் கற்றுக்கொள்ள, புத்திசாலித்தனமான அணுகுமுறைகளுக்கு வழிவகுக்கும். "Strategy games" மற்றும் "Puzzle games" போன்றவை, அறிவாற்றலை மேம்படுத்துகின்றன.

#### **மெய்நிகர் உலக அனுபவம்**

சில கேம்களில், ஒரு முழு மெய்நிகர் உலகத்தில் பயணிக்க முடியும். இவை விளையாட்டாளர்களுக்கு பெரிய சவால்களை வழங்குவதுடன், அவர்கள் விரும்பும் கதைகளிலும், வீரர்களும் பயணிக்க முடியும். இது கற்பனையையும், கதைtelling மற்றும் அதில் ஈடுபடுவதற்கான ஒரு புதிய பரிமாணத்தை உருவாக்குகிறது.

### **மனரீதியான நன்மைகள்**

ஆன்லைன் கேமிங்கு, குறிப்பாக கேமிங் குழுக்கள் மற்றும் விளையாட்டுக் களங்களின் மூலம், மன அழுத்தத்தை குறைக்கும் வழியாக செயல்படுகிறது. தனிமை, ஏமாற்றம் அல்லது மன அழுத்தம் அடைந்தவர்கள் விளையாட்டில் ஈடுபடுவதன் மூலம் தங்களை மறுவாழ்வு கொள்வதற்கும், மன அழுத்தத்தை தவிர்க்கவும் உதவுகிறது.

### **ஆன்லைன் கேமிங்கின் தீமைகள்**

#### **உயர்ந்த நேர செலவு**

ஆன்லைன் கேமிங்கின் மிகப்பெரிய பிரச்சினையாக, பல பேரும் அதில் அதிக நேரம் செலவிடுகின்றனர். இது அவர்கள் படிப்பில், வேலை வாழ்க்கையில் அல்லது சமூக தொடர்புகளில் பின்தங்கி விடுவதற்கான காரணமாக மாறுகிறது. சிலர், ஆவலுடன் கேமிங் தொடர்ந்தவுடன், வாழ்க்கையின் மற்ற பகுதிகளில் தோல்வி அடைவதையும் உணர்கிறார்கள்.

#### **ஆரோக்கிய பிரச்சினைகள்**

கணினி முன் அதிக நேரம் செலவிடுவது உடலுக்கு பாதிப்பை ஏற்படுத்துகிறது. கண் சோர்வு, முதுகு வலி, உடலின் இயக்கம் குறையும் என்பவற்றை தவிர்க்க, பிளேயர்களுக்கு உடற்பயிற்சியுடன் கூடிய வாழ்க்கை முறையை பின்பற்றுவது அவசியம்.

#### **பொருளாதார அழுத்தம்**

பல ஆன்லைன் கேம்கள், விளையாட்டுகளை விளையாடுவதற்கு பணம் செலவிடுவதைத் தேவையாகக் காட்டுகின்றன. இதனால், சில பிளேயர்கள் விளையாட்டில் வெற்றி பெற தனியாக பணம் செலவிட நேரிடும். இது அவர்கள் பொருளாதார சிக்கல்களுக்கு இடையூறு செய்யும்.

### பொதுவான பொது நீங்கு

சில நேரங்களில், அதிக ஆன்லைன் கேமிங் அவதானிப்பற்றதும், பிளேயர்களை தவறான செயல்களில் ஈடுபடுத்தவும், வன்முறை மற்றும் இழிவுத்தன்மைகளை ஊக்குவிக்கவும் முடியும். இதன் விளைவாக, ஒழுக்கம் மற்றும் தன்னம்பிக்கை குறையும்.

### முடிவு

ஆன்லைன் கேமிங், தன்னுடைய பல்வேறு அம்சங்களுடன், இன்று உலகளாவிய அளவில் பிரபலமானது. இவ்வாறான கேம்கள் நம்மை சேர்க்கின்றன, பல நண்பர்களை உருவாக்குகின்றன, செயல்திறனை மேம்படுத்துகின்றன, ஆனால் அதோடு சில தீமைகள் மற்றும் நெருக்கடியான பிரச்சினைகளையும் உருவாக்குகின்றன. ஆகையால், பொறுப்புடனும், கணிசமான சிந்தனையுடன் இந்த தொழில்நுட்பத்தை பயன்படுத்துவது மிகவும் முக்கியம்.



K.DEEPANJALI

9342634423

Dr.Mahalingam College of Engineering and  
Technology-- B.tech IT

## TAMIL ESSAY WRITING

**Name: V.RITHISH**

**Age:19**

**Course: B.E Civil Engineering**

**Name of the college: Dr.Mahalingam College of Engineering and Technology**

**Email ID: rithishkutti3456@gmail.com**

**Contact number: 9025815394**

**கட்டுரை தலைப்பு மற்றும் அறிமுகம்**

தலைப்பு: இணைய விளையாட்டுகளின் ஆபத்துகள் மற்றும் அதிலிருந்து மீள்வதற்கான வழிகள்

**அறிமுகம்:** இன்றைய இளைஞர்கள்

பலர் இணைய விளையாட்டுகளில் அதிக நேரம் செலவிடுகின்றனர். இது அவர்களின் கல்வி, உடல்நலம் மற்றும் சமூக வாழ்க்கையை பாதிக்கிறது. இந்தக் கட்டுரை இணைய விளையாட்டுகளால் ஏற்படும் இன்னல்களை விளக்கி, அதிலிருந்து மீள்வதற்கான வழிகளை ஆராய்கிறது. பொறுப்பற்ற இணைய விளையாட்டு அடிமைத்தனத்திற்கு வழிவகுத்து, இளைஞர்களின் எதிர்காலத்தை சீரழிக்கும் விதத்தை விரிவாக விளக்குகிறது.

**முன்னுரை:**

**"ஒடி விளையாட்டு பாப்பா நீ ஒய்ந்திருக்க லாகாது பாப்பா கூடி விளையாட்டு பாப்பா"**

என்ற மகாகவி பாரதியின் வரிகளுக்கு ஏற்ப, விளையாட்டு நமது உடல், மன நலனில் முக்கிய பங்காற்றுகின்றது. உலகில் பல விளையாட்டுகள் உள்ளன. ஆனால் தொழில்நுட்பம் வளர்ச்சியடைந்த இன்றைய உலகில், மாணவர்கள் இணையவழி விளையாட்டுகளில் ஈர்க்கப்பட்டு அதனை விளையாடுகிறார்கள். இவை பொழுதுபோக்கிற்காக விளையாடினாலும் பல தீமைகளை ஏற்படுத்துகின்றன.

**இணைய விளையாட்டுகளால் ஏற்படும் இன்னல்கள்**

இணைய விளையாட்டுகளின் அதிகப்படியான பயன்பாடு பின்வரும்

பிரச்சனைகளை ஏற்படுத்தும்:

மன நல பாதிப்புகள்: மன அழுத்தம், சோர்வு, தனிமை உணர்வு, விளையாட்டு அடிமைத்தனம், கோபம் மற்றும் எரிச்சல்

**சமூக வாழ்க்கை பாதிப்பு:**

நண்பர்கள் மற்றும் குடும்பத்தினருடன் செலவிடும் நேரம் குறைவு, சமூகத் தொடர்பு குறைவு

#### கல்வி பாதிப்பு:

படிப்பு மீதான கவனம் குறைவு, மதிப்பெண்கள் குறைதல், கல்வி சார்ந்த நடவடிக்கைகளில் பங்கேற்பது குறைவு மேலும் விளையாட்டுக்கு பணம் செலவழித்தல், பண இழப்பு, ஆன்லைன் சூதாட்டம், சைபர் குற்றங்கள் போன்ற தீமைகளும் ஏற்படுகின்றன.

சுவர் இருந்தால் தான் சித்திரம் வரைய முடியும்”

என்ற கூற்றுக்கு ஏற்ப இணைய வழி விளையாட்டை தவிர்த்து நமது உடல் நலத்தை பாதுகாத்து கொள்ளவேண்டும்.

#### • கல்வியில் பாதிப்பு:

விளையாட்டில் அதிக நேரம் செலவிடுவதால் பாடங்களை கவனிக்காமல் இருப்பது, வீட்டுப்பாடங்களை செய்யாமல் இருப்பது, தேர்வுகளில் மோசமான மதிப்பெண்கள் பெறுவது போன்றவை ஏற்படும்.

#### உடல்நலப் பிரச்சனைகள்:

நீண்ட நேரம் உட்கார்ந்து விளையாடுவதால் உடல் பருமன், கண்பார்வை குறைபாடு, முதுகுவலி போன்றவை ஏற்படும். உறக்கமின்மை மற்றும் சரியான உணவு அருந்தாமல் இருப்பதும் பொதுவான பிரச்சனைகள்.

#### • சமூகப் பிரச்சனைகள்:

உண்மையான உறவுகளை விட இணைய விளையாட்டுகளில் அதிக ஈடுபாடு கொள்வதால் சமூகத் தொடர்பு குறைந்து, தனிமைப்படுத்தப்படுவார்கள். குடும்ப உறவுகளும் பாதிக்கப்படும்.

#### • மனநலப் பிரச்சனைகள்:

அதிகப்படியான விளையாட்டால் மன அழுத்தம், பதட்டம், மனச்சோர்வு போன்ற மனநலப் பிரச்சனைகள் ஏற்படலாம். சிலர் விளையாட்டில் வெற்றி பெற முடியாமல் போனால் கோபம், விரக்தி போன்ற உணர்வுகளுக்கு ஆளாகலாம்.

#### • அடிமைத்தனம்:



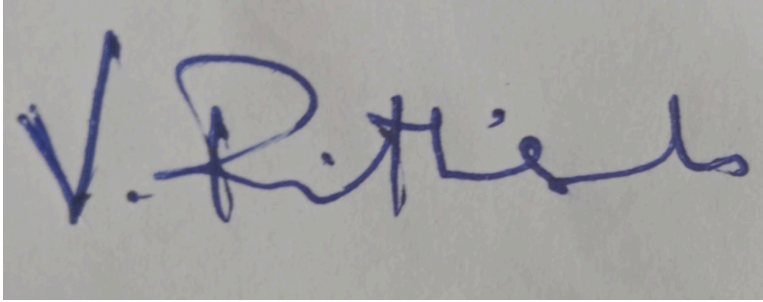
சிலர் இணையவிளையாட்டுகளில் அடிமையாகி விடுகின்றனர். அவர்களால் விளையாட்டை நிறுத்த முடியாமல் போகும். இது அவர்களின் வாழ்க்கையை முற்றிலுமாக பாதிக்கும்.

இணையவழி விளையாட்டுகளின் தீமைகள்:

இணைய விளையாட்டுகளால் உடல், மன ரீதியாக மாணவர்களின் வளர்ச்சி வெகுவாகப் பாதிக்கப்படுகிறது. மாணவர்கள் மத்தியில் இணையவழி விளையாட்டுகள் மீதான மோகம், அடிமைத்தனம் மிக அதிக அளவில் பரவி வருவதாகவும் இது மனநிலை சார்ந்த குறைபாடாகவும் மாறி வருகிறது. இணைய வழி விளையாட்டில் அதிக நேரம் செலவிடுவதால் பின்வரும் பாதிப்புகள் ஏற்படுகின்றன.

இணைய விளையாட்டு அடிமைத்தனத்திலிருந்து மீள்வதற்கான வழிகள் இளைஞர்கள்:

தங்களது நேரத்தை சரியாக நிர்வகித்தல், விளையாட்டிற்கு அர்ப்பணிக்கும் நேரத்தை குறைத்தல், மற்ற பொழுதுபோக்குகளில் ஈடுபடுதல், உடற்பயிற்சி செய்தல், நண்பர்கள் மற்றும் குடும்பத்தினருடன் நேரம் செலவிடுதல் போன்றவை அவசியம். தங்களுக்கு அடிமைத்தனம் இருப்பதை உணர்ந்தால், உதவி பெறுவதற்கு தயங்கக்கூடாது.



V.RITHISH  
B.E Civil Engineering  
Dr.Mahalingam College of Engineering and Technology  
9025815394

Name : Padmahari, p

Age : 18

Course : B.Tech IT

College : Dr. Mahalingam college of  
Engineering and Technology

Email Id : Padmahari 01102006 @ gmail. com

Contact number : 9442145064

## இறியுச்சட்டகம்

முன்னுரை

கிணையவடிவி விணையாட்டு

கிணையவடிவி விணையாட்டுகளில்  
மாணவர்கள் நங்கப்படுதன் காரணம்

கிணையவடிவி விணையாட்டுகளின் தீமைகள்

கிணையவடிவி விணையாட்டை தவிர்ப்பதற்கான  
வழிகள்

முடிவுரை

முன்னுரை

“ஒடி விணையாடு பாப்பா  
நீ ஒய்ந்திருக்க லாகாது பாப்பா  
கூடி விணையாடு பாப்பா”

என்ற மகாகவி பாறதிவின் வரிகளுக்கு ஏற்ப,  
விணையாட்டு நமது உடல், மன நலனில் முக்கிய  
பங்காற்றுகின்றது. உலகில் பல விணையாட்டுகள்  
உள்ளன. ஆனால் தொழில் நுட்பம் வளர்ச்சியடைந்த  
கின்றன உலகில், மாணவர்கள் இணையவழி  
விணையாட்டுகளில் ஈடுபாடுகொண்டு சிறப்பாக  
விணையாடுகிறார்கள். இவை மொத்தப் போக்கிற்காக  
விணையாடலானாலும் பல தீமைகளை ஏற்படுத்துகின்றன.

இணையவழி விணையாட்டு

இணையவழி விணையாட்டு என்பது இணையம்  
மூலமாக விணையாடப்படும் விணையாட்டை குறிக்கும்.  
இது கணினி, மொபைல் போன் அல்லது கேமிங்  
கண்ட்ரோல் போன்ற எந்தவொரு இணையம்  
இணைக்கப்பட்ட சாதனத்திலும் விணையாடப்படலாம்.  
இதில் தனிநபர் விணையாட்டுகள், பலர் விணையாடும்  
விணையாட்டுகள், சமூக விணையாட்டுகள் என பல  
பிரிவுகள் உள்ளன.

இணையவழி வினாபாட்டுகளில் மாணவர்கள்

நார்க்கப்படுவதன் காரணம்

மொதல் போன், கணினி போன்றவற்றின்  
மூலம் எந்த நேரம், எந்த இடத்தில் வேண்டுமானாலும்  
வினாபாட்டலாம். ஆல்பாடு நல்லும் ஒரு புதிய  
சுவாஸக இருப்பதால், அதை வெல்லும்போது சிடைக்கும்  
தற்காலிக மகிழ்ச்சி மாணவர்களை மீண்டும்  
மீண்டும் வினாபாட்டு தூண்டுகிறது. இளைஞர்களை  
கவர்ந்து நார்க்கும் விதமாகத்தான் வினாபாட்டுகளை  
சுவாஸகமாக வடிவமைத்திருக்கிறார்கள், வளர் இளம்  
பருவத்தினர் தேடும் புதுமை, சாகசம், இரபரப்பு,  
வெற்றியுணர்வு போன்றவை இணைய வழி  
வினாபாட்டில் கிடைப்பதால், இதற்கு அடையாகி  
விடுகின்றனர்.

இணையவழி வினாபாட்டுகளின் தீமைகள்

இணைய வினாபாட்டுகளால் உடல், மன ரீதியாக  
மாணவர்களின் வளர்ச்சி வெகுவாகப் பாதிக்கப்படுகிறது.  
மாணவர்கள் மத்தியில் இணையவழி வினாபாட்டுகள்  
மீதான மோகம், அடிமைத்தனம் மிக அதிக அளவில்  
பரவி வருவதாகவும் அது மனநிலை சார்ந்த  
குறைபாடுகளையும் மாறி விடுகிறது. இணைய வழி  
வினாபாட்டில் அதிக நேரம் செலவிடுவதால்  
மீண்டும் பாதிப்புகள் ஏற்படுகின்றன.



2.1ல் நல பாதிப்புகள் :

கண் வலி, கண் பார்வை கோளாறு, முதுகு மற்றும் கழுத்து வலி, தூக்கக் கோளாறுகள், 2.1ல் பருமன் போன்றவை ஏற்படுகின்றன.

மண நல பாதிப்புகள்

மண அடுத்தம், சோர்வு, துரிமை உணர்வு, விளைவாட்டு அடிமைத்தனம், கோபம் மற்றும் எரிச்சல்

சமூக வாடிக்கை பாதிப்பு

நண்பர்கள் மற்றும் குடும்பத்தினருடன் செலவிடும் நேரம் குறைவு, சமூகத் தொடர்பு குறைவு

கல்வி பாதிப்பு

படிப்பு மீதான கவனம் குறைவு, மதிப்பெண்கள் குறைதல், கல்வி சார்ந்த நடவடிக்கைகளில் பங்கேற்பது குறைவு.

மேலும் விளைவாட்டுக்கு மணம் செலவிடத்தல், மண இழப்பு, ஆன்மைத் தோட்டம், சைபர் குற்றங்கள் போன்ற தீமைகளும் ஏற்படுகின்றன.

கிணைவாடி விளைவாட்டை தவிர்ப்பதற்கான வடிகள் ஆன்மைத் விளைவாட்டுகளில் ஈடுபடுவது மனக்கு வலி பொதுவான பிரச்சனை. கிடைத்த தவிர்க்க பல வடிகள் உள்ளன.

பிற தெய்வப் பாகுகளில் ந.பெருதல்

சீதன்னை வினை யாடதத் தவிர மைதான  
வினை யாட்டு, வேறு பொருதுபோக்குகள், உடம்பிற்சி,  
புத்தகங்களைப் படித்தல் போன்றவற்றில் ந.பெருமை.

சமீக தொடர்புகளை அடிகரித்தல்  
நண்பர்கள் கும்பத்தினருடன் நேரத்தை  
செலவிடலாம்.

இலக்குகளை நிர்ணயித்தல்

வாழ்க்கைகளில் வேறு நல்ல இலக்குகளை  
நிர்ணயித்து, அவற்றை அடைவ முயற்சி செய்வதாம்.

மேலும் பெற்றோர் சிஷ்யதைகளை அங்கப்போது  
வெளியிடங்களுக்கு அழைத்துச் சென்று, உணவாகிய  
அறிவை வளர்த்து விட வேண்டும். செயல்பாட்டில்  
அதிக நேரம் பொருதை கழிக்கின்றனரா என  
கர்ந்து கவனித்து, அதனை உடனடியாக தடுத்து  
நிறுத்த வேண்டும். கிணைய வடி வினை யாடதன்  
நீமைகள் குறித்த விடிப்புணர்வை அனைவருக்கும்  
ஏற்படுத்த வேண்டும்.

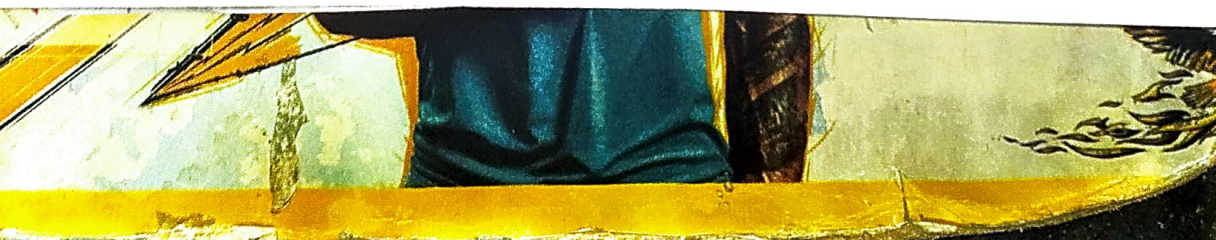
முடியுரை

“சித்திரமும் கைப்படிக்கம்,

ஆன் னைன் கைப் சிது தீமையான படிக்கம்” என்பது  
கிண்டைய படிமொழி. ஆன்னை வினைவாட்டுகள்  
பொதுபாக்கிற்காக வினைவாண்டாலும், சிதிகப்படியான  
பயன்பாடு பல பிரச்சனைகளை ஏற்படுத்தும். எனவே  
மாணவர்கள் வினைவாட கெண்டிவது கைப்பந்து,  
கூடப்பந்து, சூட்டம், நீச்சல் போன்ற நிஜமான  
வினைவாட்டுகள், சினைவ வடி வினைவாட்டு  
விபரீதமானது. சிது மாணவர்களின் நிகழ்காலத்தைக்  
கொல்லும், எதிர்காலத்தை கெள்விக்குவிடாக்கும்.

“சுவர் கிருந்தால் தான் சித்திரம் வறைய முடியும்”

என்ற கருவாக்கு ஏற்ப சினைவ வடி வினைவாட்டை  
தவிர்த்து நமது உடல் நலத்தை பாதுகாத்து கொள்ள  
வேண்டும்.



signature of the  
Student

P. Padmaji





---

# ONLINE GAMING: NEW ADDICTION OR NEW NORMAL?

---

Essay Competition



**SUBMITTED BY**

R. BHAVANITHA (727624BIT003)

I Year IT A

Email ID: [bhavanitharamesh@gmail.com](mailto:bhavanitharamesh@gmail.com); Contact number: 6379683295

Dr. Mahalingam College of Engineering and Technology,  
Pollachi- 642003

DECEMBER 16, 2024



## **Introduction**

As the famous saying goes like "Gaming provides a sense of achievement that the real-world lacks" by Jane McGonigal, it has been observed that the online games are designed in a way such that the expectations which fail to meet at reality has been experienced at online gaming. Absolutely, whichever entertainment that turns into habit is an addiction and online gaming is again an entertainment at the end of the day. Technically, it is definitely feasible to have responsible online gaming which comes out of awareness and self-control.

## **Reasons for addiction**

In recent research and studies, it has been observed that gaming triggers the release of dopamine called the good feel hormones in the body which maintains the addiction. Psychologically, when one meets with levelling up and accomplishing things, it reflects with a sense of deep achievement. People who long for in-person appreciation dive in this area that offers a sense of belonging. Interestingly, it has also been observed that multiplayer platforms provide facilities for maintaining friendships with other players as well.

## **An escapism medium**

In certain cases, gaming platforms act as a medium of escapism for teens. The longing for interaction, they receive from online games. They get into the imaginary world they dream of and start living it. This happens when parents are always work oriented and don't spend time with their children. Especially for single children, this condition is very intense. The limitless exploration and adventure experienced adds to the addiction. The gamer turns into a gaming character and lives it. The scenario here coincides with the quote "In gaming, you're not just watching a story unfold- you're the hero living it". There are cases not only with teens but also with adults which are that one surviving through depression and anxiety choose it to be distraction. But at this point, the gamer fails to understand that whatever the escapism is, it is not the reality. And connection from it should be moderated. This notion is best resonated with the quote "Escapism through gaming is like a vacation - you can visit, but don't live there".

Certain games which are popular among students are "Minecraft" and "Civilization" that is both fun and learning about strategy, architecture. The peculiar thing that online games offer is the combination of animation and fun. Probably, that is the most significant reason for the students to build an addiction to it. However, it becomes very difficult to resist the cutting-edge graphics experience that the gaming platforms offer with.

### **Impacts and consequences of gaming addiction**

Whatever the entertainment is, if it exceeds the limit, it is dangerous. The impacts of online gaming platforms aren't just mentally and physically affecting, but also emotionally suppressing and dangerous with inappropriate sites. This can affect studies, physical exercise, anxiety and depression if fails in game accomplishments. The screen time exceeds more than 8 hours statistically, results in eye strains, blurred vision and headaches. Blue light exposure disrupts sleep patterns. Physical health problems like musculoskeletal disorders like joint stiffness, carpal tunnel syndrome and postural issues due to prolonged sitting hours. Obesity and associated conditions like diabetes or cardiovascular problems arise. Further, late night gaming gradually leads to insomnia, chronic fatigue and other sleeping disorders. Psychologically, gaming addiction can induce social isolation, and competitive nature induces frustration. However, exposure to violent games heightens aggression within oneself. Neurological effects like 'brain reward system alteration', craving rewards which gradually leads to decreased sensitivity towards rewards in real life. Consequently, it impacts attention span, memory and increasing risk of seizures. Eventually leading to poor academic performance and substance abuse links. The World Health Organization declared "Gaming disorder" as a mental health condition in 2019. Countries like China imposed strict gaming hours restrictions on minors.

### **Dangers of online gaming**

One of the most controversial and alarming cases that has been reported in 2017 is the famous 'Blue Whale' game case. It had resulted in extremely dangerous self-harms and even suicides of vulnerable teens. This could be the perfect example of not getting into unauthorized and non-authentic



gaming sites. There are loot boxes and gambling allegations involved. Furthermore, privacy and data breaches have exposed millions of users' information. The PlayStation Network breach in 2011 had exposed data of 77 million users. Also, games like "roblox" faced criticism over weak protections against scams targeting kids.

Toxic communities and Cyber bullying are another major setback for online gaming. Chat filters and report systems are introduced after enough controversies. However, enforcement is observed to be inconsistent. In addition, with are, in-game purchases and microtransactions. The gaming companies use their predatory tactics to encourage spending towards vulnerable children and teens. Further, online predators and exploitation through online gaming have become very popular. E-sports and match fixing are recent scams which are in desperate need to be understood that it is not fun. It has been reported the use of performance enhancing drugs like 'addreall' in e-sports competitions. Competitive games are being plagued by these activities and undermining their integrity. One of the greatest unfair practices done by the gaming companies is prioritizing profits over player experience for which they face criticism as well. Significantly, The Cyberpunk 2077 controversy where the game met with numerous bugs failing to meet with the expectations of the paid users.

### **Censorship of online games**

Censorship is brought to implementation to control the predative and vulnerable population. Certain games which exceed the limit of management are banned in the area. One of the most famous games called "PUBG" has been banned in India and China due to over addiction. Other games like "Grand Theft Auto" has faced censorship for promoting violence and illegal activities. It has been observed that the younger ones playing games try to imitate the same thing in reality, whereas the gaming platform becomes a sensitive area of learning and imitation. It should never promote any illegal activity that turns negative to society via the upcoming generations. In that case, censorship will be the best option to be considered.

### **Responsible gaming**

Responsible gaming is feasible if certain measures and taken seriously in action. Firstly, self-regulation from the gamer's side. Setting proper time

limits, taking regular breaks, balancing priorities and playing for temporary distraction and relief from reality. Secondly, supervision from parents is required. Game choices, framing rules, encouraging offline activities and openly communicating the consequences of online gaming. Thirdly, awareness and regulation for educators and policymakers. By incorporating digital literacy, enforcing regulations etc. Parental controls over gaming applications, in-game warnings and support resources showing signs of excessive gaming shall be implemented. Online platforms should discourage toxic behavior and encourage respectful behaviors. Report systems should be strengthened, and immediate actions should be taken from them.

### Conclusion

In a nutshell, responsible gaming reflects on improved physical and mental health condition, academic performance, reduced risk of addiction and vulnerability of falling into criminal offence. Enhanced gaming experience through moderation and focus is experienced. As the famous quote goes like "Every coin has two sides", every activity has its merits and demerits. It is significant to realize the demerits and filter them out the merits. By this positive action, online gaming could be a beautiful pass time. As the quote says "Gaming is a joy when it's balanced. Responsibility doesn't kill fun – it enhances it."

*R. Bhavanitha*

R. BHAVANITHA

6379683295

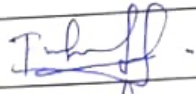
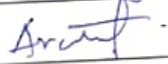
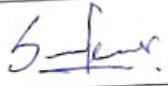
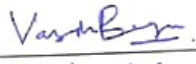
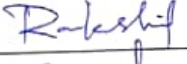

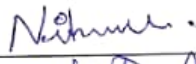
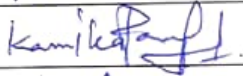
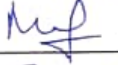
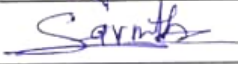

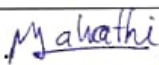
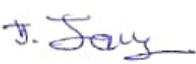

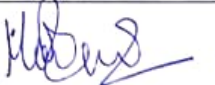
Dr. Mahalingam College of Engineering and Technology



Dr.Mahalingam College of Engineering and Technology  
Pollachi – 642 003

Department of Science and Humanities  
Rostrum Club- Attendance Sheet (2024-25)

TOPIC: III-Effects of Online Gaming Addiction (English and Tamil) for B.E/B.Tech students  
16.12.2024

S.NO	NAME	ROLL NO	DEPARTMENT/YEAR	SIGNATURE
1	R.M.Inbavalli	727624BEC025	ECE/I YEAR	
2	P.Archana	727624BCS174	CSE – C/ I YEAR	
3	R .Saniya kapoor	727624BCS191	CSE-B/ I YEAR	
4	A.N.vasima begam	727624BCS 022	CSE –B/ I YEAR	
5	Rakshana	727624BCS098	CSE –B/ I YEAR	
6	RITHISH V	727623BCE008	CIVIL/II YEAR	
7	S. Nikilesh Mano	727624BEC112	ECE B/ I YEAR	
8	Kannika parameshvari	727624BEE097	EEE A/ I YEAR	
9	D. S. Manoj	727624BAM048	AIML/ I YEAR	
10	Sarmatha V	727624BEV041	VLSI/ I YEAR	
11	M. Abishek	727624BIT124	IT_B/ I YEAR	
12	Malathi.A	727624BIT095	IT –A/ I YEAR	
13	T.jayanthi EE(VLSI)	727624BEV034	EE(VLSI)/ I YEAR	
14	Selvakaviya.G	727624BEE019	EEE-A/ I YEAR	
15	R MADHUMITHRA	727624BEE039	EEE A/ I YEAR	

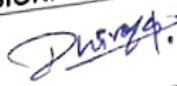


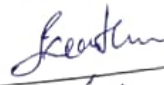
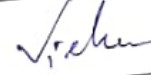
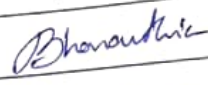
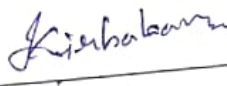
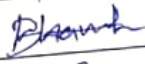
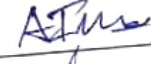


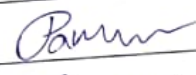
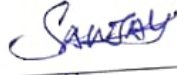

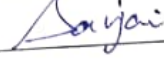


Pollachi - 642 003

Department of Science and Humanities

Rostrum Club- Attendance Sheet (2024-25)

TOPIC: III-Effects of Online Gaming Addiction (English and Tamil) for B.E/B.Tech students  
16.12.2024

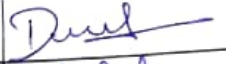
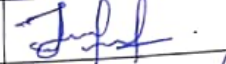
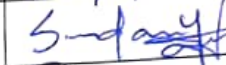


S.NO	NAME	ROLL NO	DEPARTMENT/YEAR	SIGNATURE
11	G.Dhivya rani	727624BIT094	IT-B/ I YEAR	
12	Mohammed thameem. B	727624BEC032	ECE/ I YEAR	
13	A.D Subaranjana	727623BCE002	Civil / II YEAR	
14	P.Keerthana	727624BCS149	CSE B / I YEAR	
15	Vishal .m	727624BSC001	CYS / I YEAR	
16	R.Bhavanitha	727624BIT003	IT A/ I YEAR	
17	T.Kirubakar	727624BEV053	VLSI/ I YEAR	
18	G.S.Bharanidharan	727624BSC025	CYBER SECURITY/ I YEAR	
19	A.Iffah Mariam	727624BEC037	ECE A / I YEAR	
20	Vignesh P	727624BSC039	CYBERSECURITY/ I YEAR	
21	Gokul. S	727624BME050	Mechanical / I YEAR	
22	P.Padmahari	727624BIT115	IT A/ I YEAR	
23	Sanjay.M	727624BEC004	ECE/ I YEAR	
24	Sanjay Krishna V	727624BME030	MECH/ I YEAR	
25	Sanjai Vignesh k	727624BME016	Mech/ I YEAR	

Dr.Mahalingam College of Engineering and Technology  
Pollachi – 642 003

Department of Science and Humanities  
Rostrum Club- Attendance Sheet (2024-25)

TOPIC: III-Effects of Online Gaming Addiction (English and Tamil) for B.E/B.Tech students

16.12.2024

S.NO	NAME	ROLL NO	DEPARTMENT/YEAR	SIGNATURE
26	K.deepanjali	727624BIT103	IT A/I YEAR	
27	V. Jaisri	727624BEA013	I YEAR	
28	Soundaraya. S	727624BEE049	EEE A/I YEAR	
29	A.Haripriya	727624BSC051	Cyber security/ I YEAR	
30	Sanjay.s	727624BEC008	ECE/ I YEAR	

  
Rostrum Club in charge

Ms.R.Vidhya (AP/English)

22.04.2025

**Note submitted**

Sub: Seeking permission to conduct Linguaskill exam orientation-reg

We are delighted to inform you that, NIA-CLP team with rostrum have planned to organise an orientation programme for conducting Linguaskill exam at MCET Campus through the expertise resource person from Cambridge Assessment English. In connection with this, refreshment, lunch and a Memento to the Guest Speakers has to be arranged. Hence, we request you to kindly Sanction the amount and approve the same.

Budget Proposed: Rs.2200/-


Budget Proposed: Rs.2200/-

S.No	Day&Date	Items	Quantity	Amount	Mode of Arrangement
1	26.04.2025 &Saturday	Tea&Snacks	10	100	Canteen
2		Lunch	2	100	Hostel(Mess)
3		Memento to resource person	1	2000	NIA Book Depot
Total				2200/-	

2025-26 for  
Budget for FY 2024-25(SEM 2)

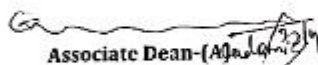
Particulars	Proposed Budget(Rs.)	Actual Amount Spent till date(Rs.)	Available Budget(Rs.)	Amount requested(Rs.)
Budget for planned activities	2200/-	NIL	25,000	2200/-

The budget for the above mentioned details will be utilized from the Rostrum Club Budget. In this regard, we request your kind approval to sanction the above - mentioned requirements.

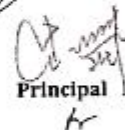
  
Club In Charge

  
Club Coordinator  
(Dr. Ar. Mani Kumar)

  
HOD S&H

  
Associate Dean-(Acad.)

  
Vice-Principal

  
Principal

Dr. Mahalingam College of Engineering and Technology  
An Autonomous Institution  
NIA-CLP, English Division & Rostrum Club  
**A Report on Linguaskill Orientation Programme**

28.04.2025

On behalf of NIA-CLP centre, English Division & Rostrum Club organised the Linguaskill Orientation Programme for the MCET students on 26.04.2025 from 9.30 am to 4.15 pm. The prime objective of the programme was to limelight the academic aspects of Linguaskill certification and its benefits.

The programme started with a welcome note and it is packed with interactive activities, detailing on four skills of language and its recognition in the international context. Ms. Sathya Dharini, Cambridge Presenter was the resource person. Her academic excellence includes Ph.D. in English Literature, a TEFL Course and cleared National Eligibility Test. Linguaskill training aims to improve Professional Communication skills require at workplace and help the students to get certified in Linguaskill examination conducted by Cambridge English Language Assessment. Linguaskill training enhances four language skills of the student such as Reading Comprehensive Skills, Business Writing Skills through mails, short report writing, preparation business proposals and memo. Creating work related ambience by conducting mock speaking tests for more realistic experience and to improve oral communication. Students learn work specific vocabulary and basic grammar for communication purpose. Certification boosts employability opportunities of the student and excellence in business related communication. The last session ends with a vote of thanks.



