

«Игромания - болезнь века»

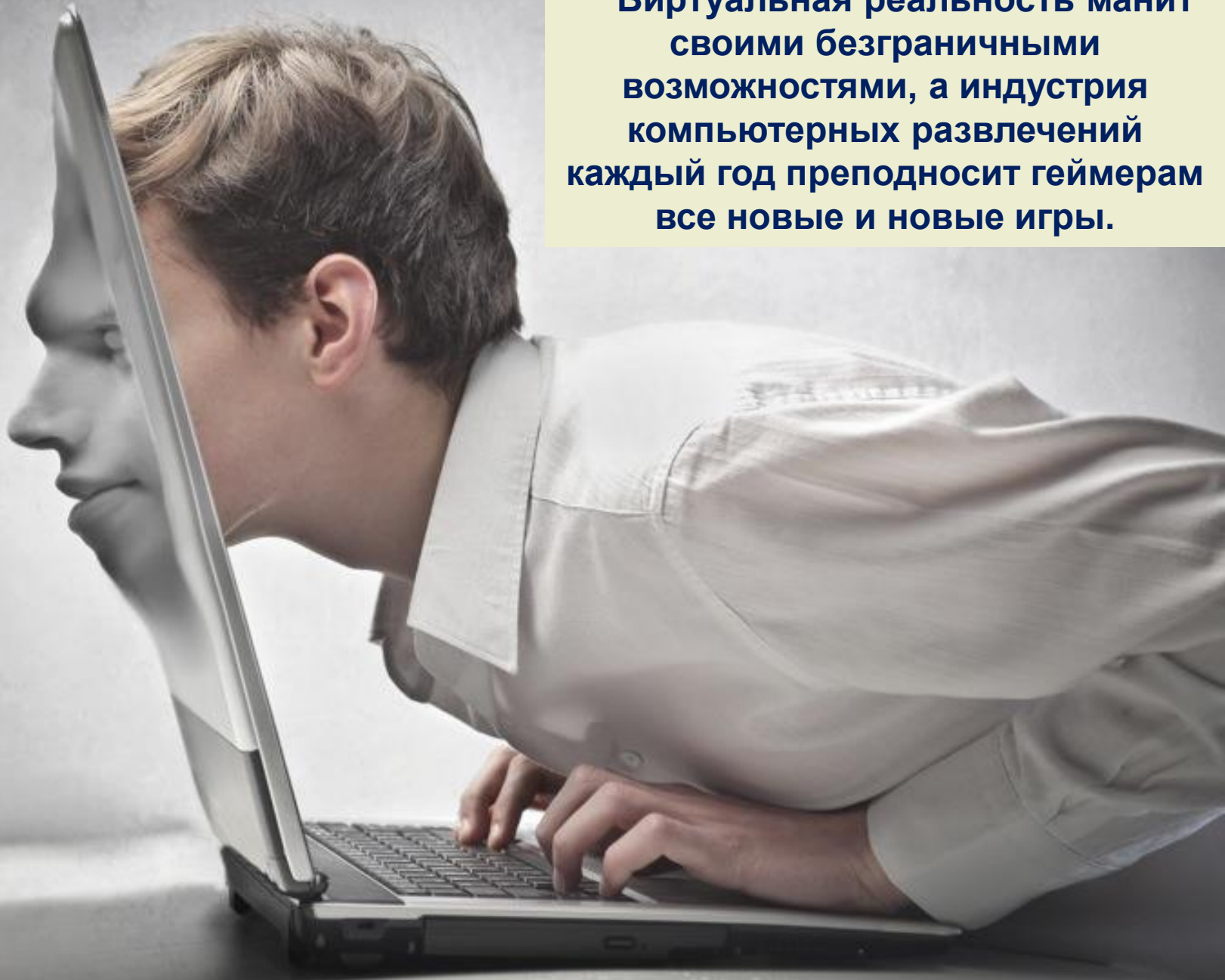




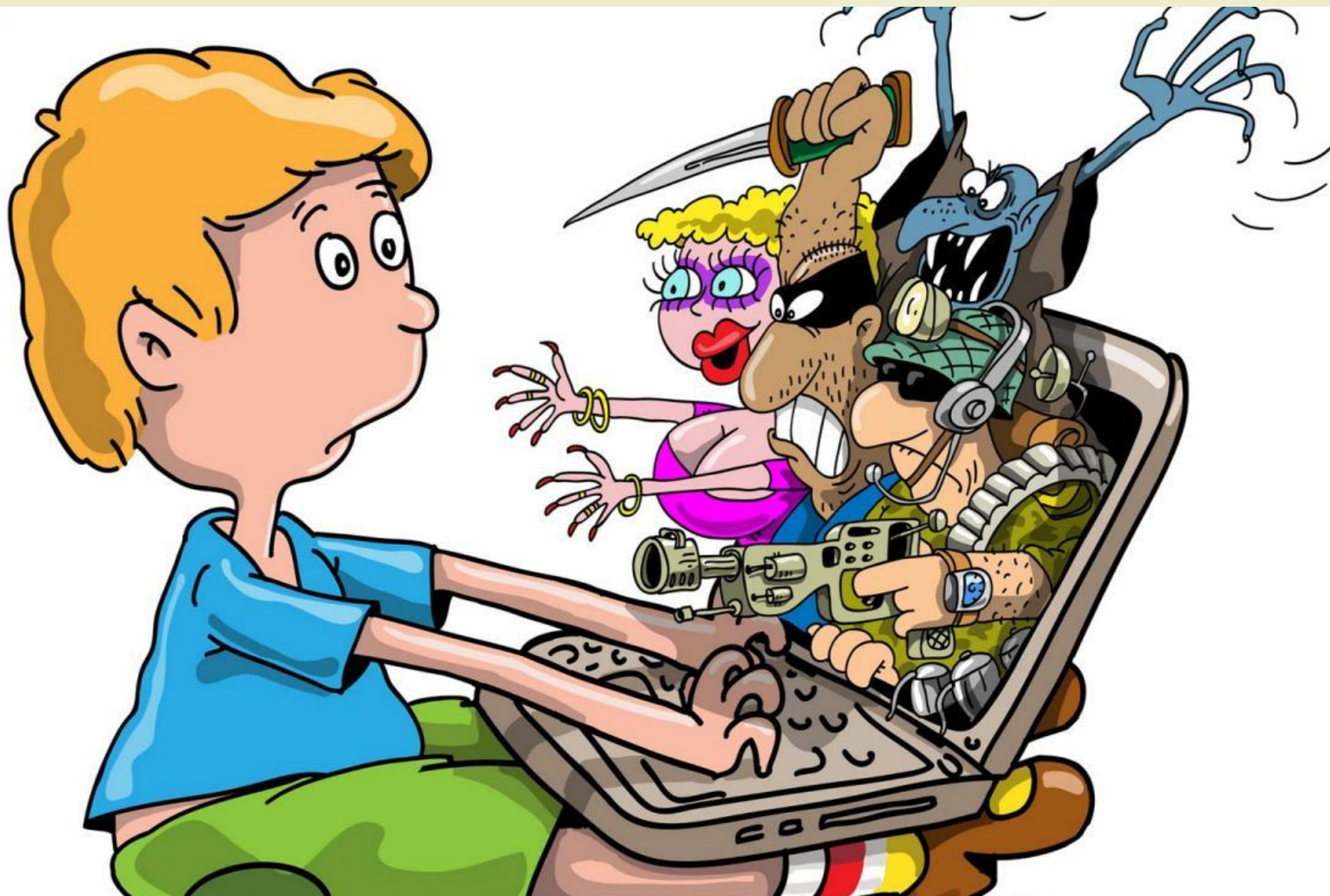
ИГРОМАНИЯ-

болезнь, которая связана с пристрастием к азартным развлечениям: это игра в казино, увлечение игровыми автоматами и картами и, конечно, компьютерными играми, которые прочно вошли в нашу жизнь.

**Виртуальная реальность манит
своими безграничными
возможностями, а индустрия
компьютерных развлечений
каждый год преподносит геймерам
все новые и новые игры.**



Главной опасностью компьютерных игр является зависимость. Как и любой наркотик или алкоголь, онлайн-развлечения способны затмить человеческий разум. Игровая зависимость – серьезное психическое отклонение, поддающееся лишь медицинскому лечению.



ОСНОВНЫЕ ТИПЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ

- Зависимость от Интернета
(сетеголизм)
- Зависимость от компьютерных игр
(кибераддикция)





ВИРТУАЛЬНО



Другой негативный момент компьютерных игр - неуверенность в себе. Чувствуя себя супергероем в виртуальной жизни, подросток думает, что и в реальности все достаточно просто. Но, возвращаясь в настоящий мир, он быстро понимает, что успехи достигаются не одним лишь нажатием клавиши. Как следствие, появляются неуверенность в своих силах, злость на окружающих, депрессия – и это все нередко приводит к суициду.



РЕАЛЬНО

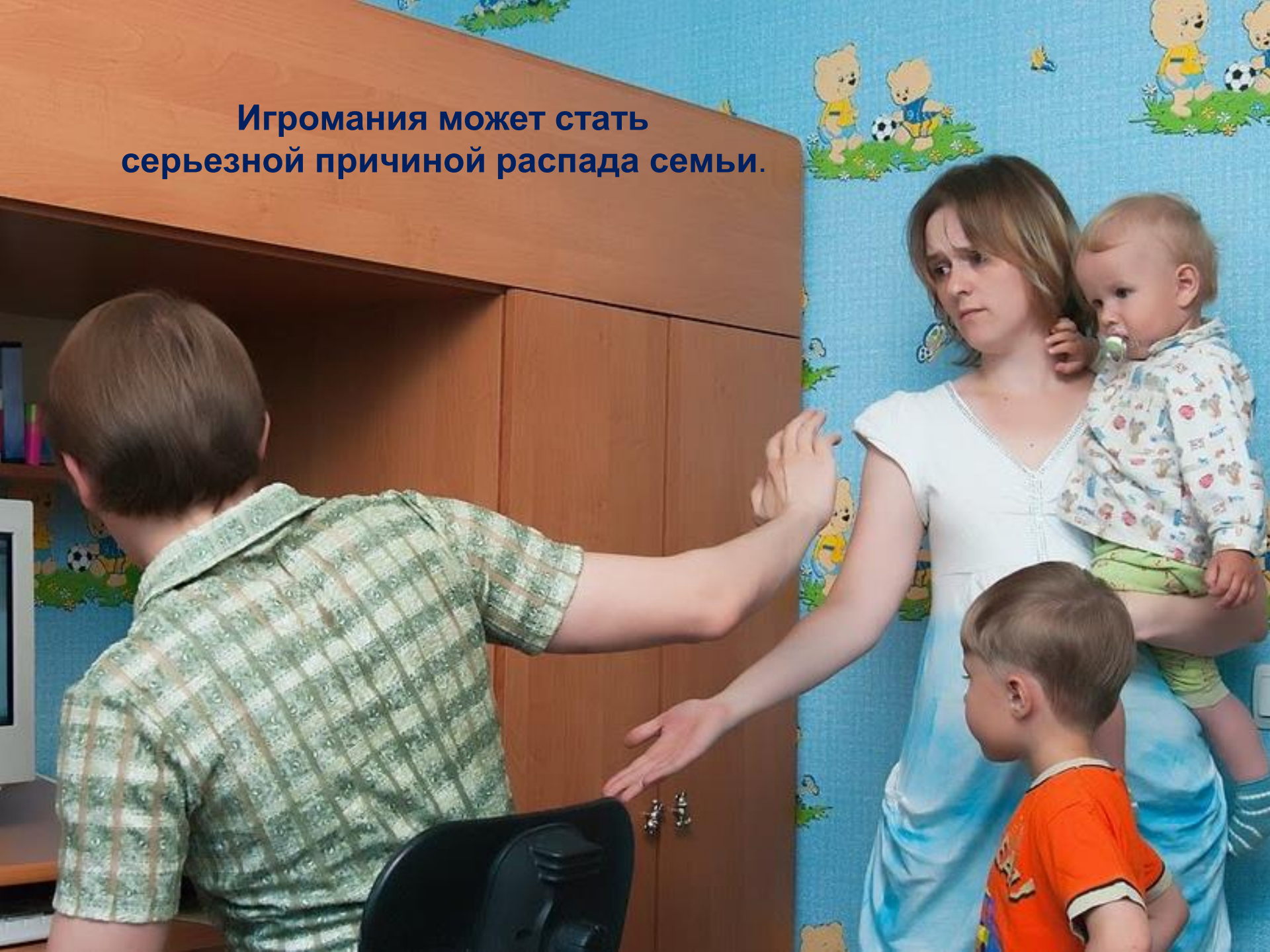




Появляются и физические проблемы: ухудшается зрение, искривляется позвоночник, накапливается лишний вес, наблюдаются проблемы с опорно-двигательным аппаратом, нервозность и бессонница.



**Игромания может стать
серьезной причиной распада семьи.**

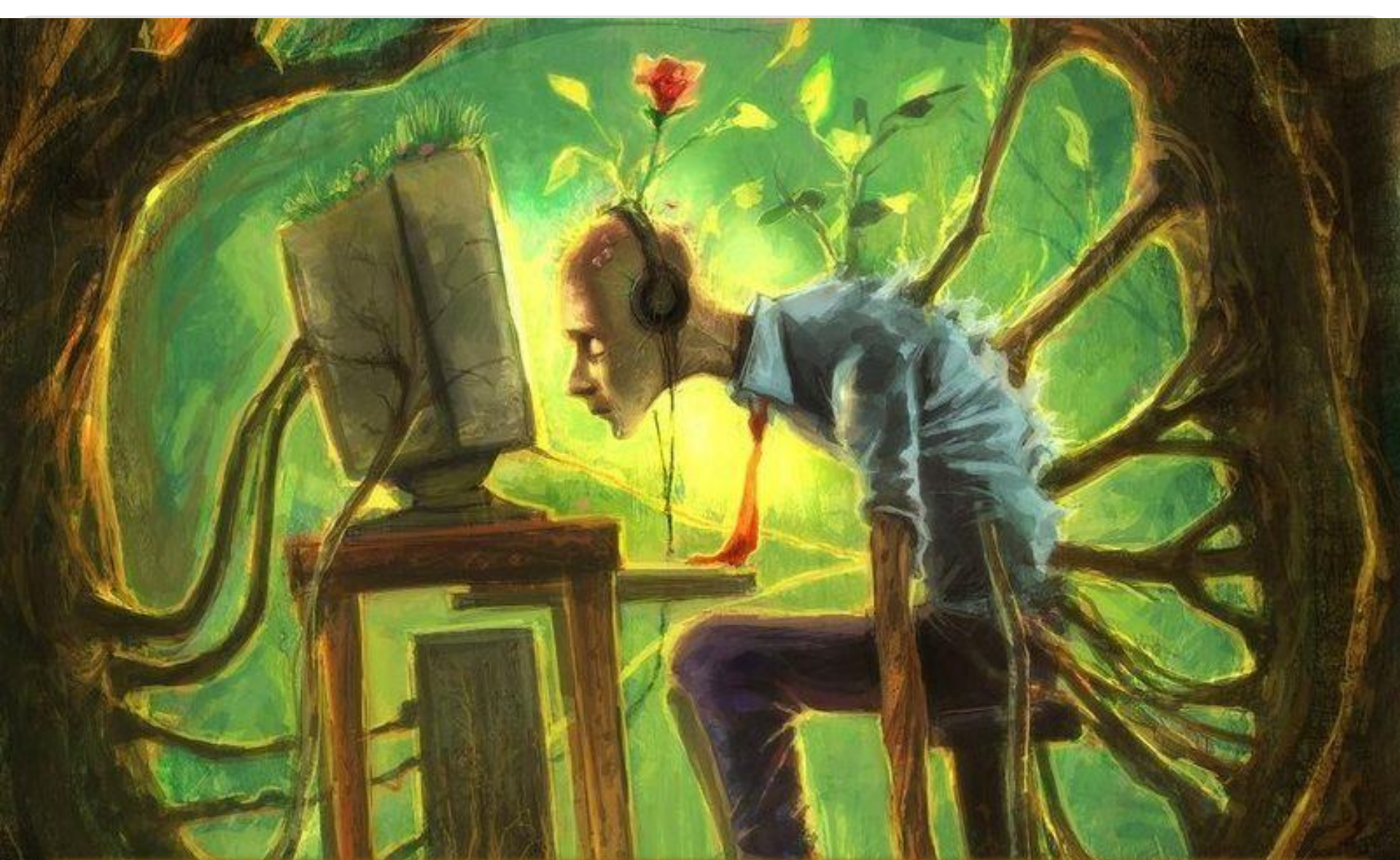


Психологическая зависимость от компьютерной игры - серьезная проблема и от неё невозможно избавиться, просто «перекрыв доступ к игрушке». Наоборот - таким образом можно довести человека до отчаяния и стресса.



Известны случаи, когда игроки убивали или ранили своих родственников просто потому, что те прятали или забирали диск с любимой игрой.





Крайняя степень зависимости – когда у игромана пропадают аппетит и сон. Самое страшное в этой зависимости то, что обычно она начинается довольно безобидно, не вызывая подозрений со стороны близких людей. А когда она становится очевидной – вытащить из её щупалец игромана уже не получится.

A close-up photograph of a person's hand dropping a banknote into a hole in the ground. The hand is positioned at the top left, with the index finger pointing towards the hole. The banknote is partially inside the hole, which is surrounded by dark soil and some debris. The background is dark and out of focus.

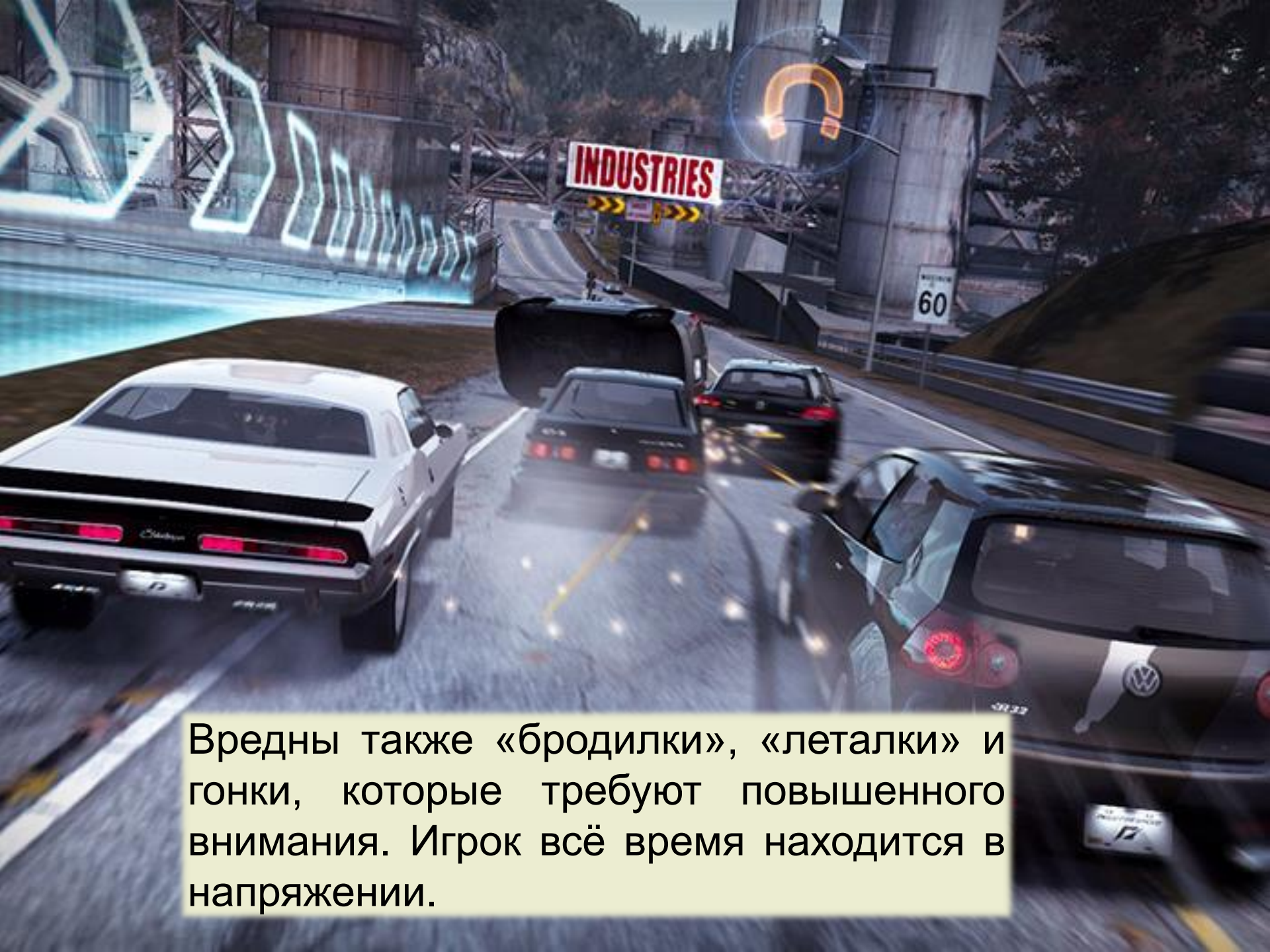
ТАК Я ВИЖУ ЛЮДЕЙ,

Многие геймеры готовы тратить деньги, чтобы воспользоваться платными услугами в онлайн-играх. Так из семьи потихоньку начинают уплывать деньги, а геймер со временем залезает в долги. Реальная жизнь начинает напоминать сущий ад.

**КОТОРЫЕ ВКЛАДЫВАЮТ ДЕНЬГИ В ОНЛАЙН
ИГРЫ**



Самый опасный вид компьютерных игр - «стрелялки». Вызванная ими игровая зависимость сопровождается агрессивностью и озлобленностью.



Вредны также «бродилки», «леталки» и гонки, которые требуют повышенного внимания. Игрок всё время находится в напряжении.

ПРИЗНАКИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ:

- Значительное улучшение настроения от работы за компьютером,
- Нежелание оторваться от работы или игры на компьютере,
- Если Вы отрываете больного от компьютера, он испытывает раздражение, даже проявляет некоторую агрессию по отношению к Вам,
- Пренебрежение домашними делами в пользу компьютера,
- При общении с окружающими сведение любого разговора к компьютерной тематике,
- Отказ от общения с друзьями.

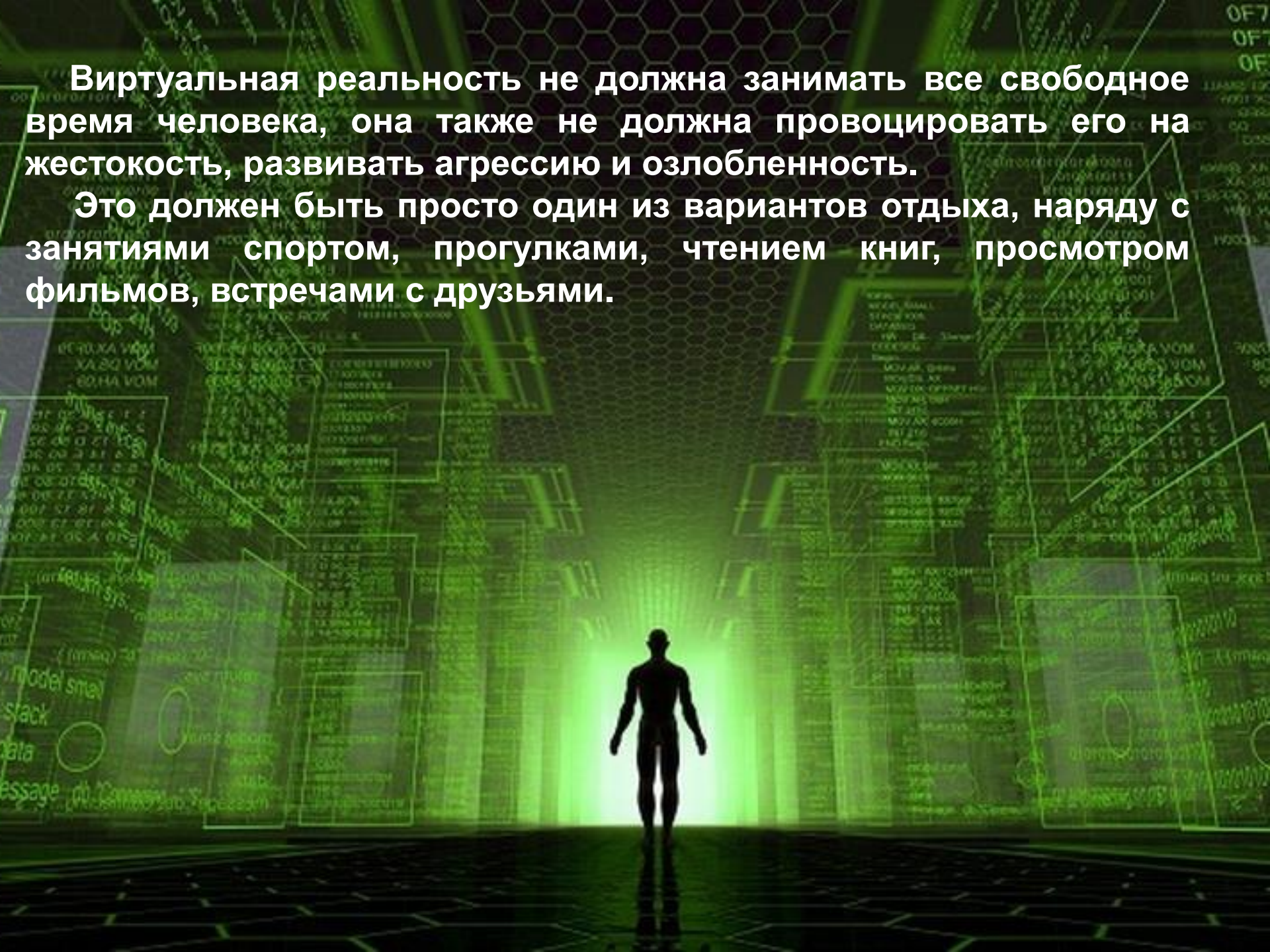


Полезные обучающие и развивающие компьютерные игры.



Виртуальная реальность не должна занимать все свободное время человека, она также не должна провоцировать его на жестокость, развивать агрессию и озлобленность.

Это должен быть просто один из вариантов отдыха, наряду с занятиями спортом, прогулками, чтением книг, просмотром фильмов, встречами с друзьями.



**Жизнь прекрасна и разнообразна!
И было бы глупо провести её,
сидя перед экраном монитора!**



Отдел обслуживания детей
ЦГБ им. А.И.Герцена



**Спасибо
за внимание!**

*При подготовке презентации были использованы материалы
журнала «Читаем. Учимся. Играем» (№9, 2004 г.) и сети Интернет*