



**Игромания. Зависимость от игр**



**Врачи и ученые всего мира бьют тревогу: табакокурение, алкогольная зависимость и наркомания отступают на второй план перед новым пристрастием человечества – компьютерными играми. По данным корпорации Microsoft, на 98% персональных компьютеров по всей планете установлена хотя бы одна игра. Это означает, что компьютерными играми увлекается весь мир!**



**Перипетиям реальной жизни сотни тысяч людей в России предпочитают мир виртуальный. Английское слово "геймер", которым называют тех, кто попал в зависимость от компьютерных игр, официально стало диагнозом.**



**Еще недавно считалось, что компьютерные игры вредят только физическому здоровью: мол, длительное сидение за монитором может вызвать сухость в глазах, проблемы со зрением, головные боли, нарушения осанки... А интенсивное управление мышкой, джойстиком или клавиатурой приводит к излишнему напряжению в мышцах кисти и предплечья...**



**Наиболее выражено негативное влияние компьютерной зависимости на социальные качества человека: дружелюбие, открытость, желание общения, чувство сострадания. При выраженной компьютерной зависимости наблюдается сильнейшая деградация социальных связей личности и, так называемая социальная дезадаптация человека.**



**Игры наносят практически непоправимый вред здоровью психическому. Основная опасность компьютерных игр заключается в том, что человек попадает в зависимость от них. зависимость наступает, потому что события в компьютерных играх не повторяются и происходят достаточно динамично, а сам процесс игры непрерывен.**



До окончания любой игры существуют некие логические стадии, которые, по большей части, достаточно жестко завязаны друг на друге, что «заставляет субъекта не отвлекаться, а воспринимать прохождение всей игры от начала до конца, как некий единый процесс». погружение в игру создает эффект участия игрока в некой виртуальной реальности. Именно это свойство компьютерных игр не позволяет игроголику прервать процесс для выполнения каких-либо социальных обязательств в реальной жизни.





**Врачи считают, что зависимость к компьютерным играм очень схожа с зависимостью к азартным играм и даже наркотикам. Играя в азартные и компьютерные игры, люди испытывают практически одинаковые переживания. В итоге они сначала играют, пытаясь достичь какой-то цели, а потом продолжают играть, даже достигнув ее.**



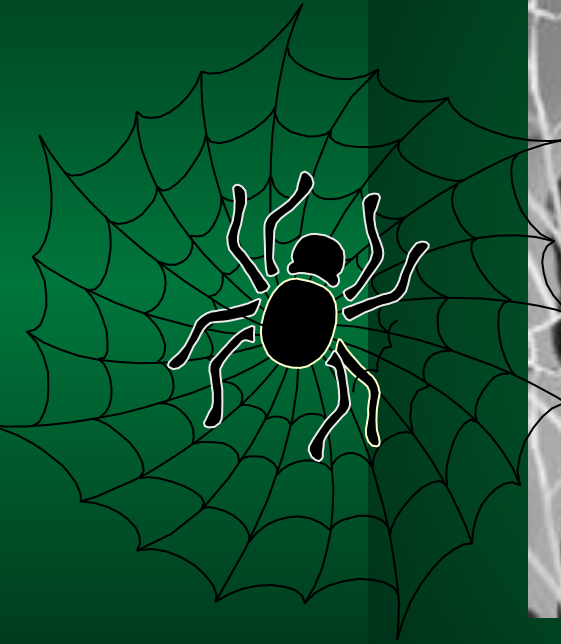


Недавно в интернет-кафе китайского города Гуанчжоу произошла трагедия. Молодой человек, чье имя не разглашается, умер от истощения, после того, как три дня подряд просидел у экрана компьютера. Позабыв о еде и отдыхе 30-летний китаец играл в онлайн-компьютерные игры, пока не потерял сознание. Медики оказались бессильны.

Чтобы хоть как-то бороться с интернет-зависимостью граждан, в этом году в Китае официально запретили открытие новых интернет-кафе, а в уже существующих ограничили время, которое посетители могут проводить за интернет-играми. Китай занимает второе место в мире после США по количеству пользователей Интернета.



Двадцатидвухлетний житель Таиланда умер во время игры в Counter-Strike. Отрубив смену на заводе, он отправился в Интернет-клуб, а чтобы лишний раз не отрываться от компьютера, закупил по дороге провизию. Друзья обнаружили его в критическом состоянии только на следующий день. Молодого человека доставили в больницу, однако было уже поздно и он умер не приходя в сознание. Причиной смерти стала сердечная недостаточность — геймер просто переволновался во время игры.



**По мнению врачей, опасность заболеть возникает, если человек проводит за играми более двух часов в день.**



**Ученые пришли к выводу, что дети, чрезмерно увлекающиеся компьютерными играми, теряют способность контролировать свое поведение. Дело в том, что компьютерные игры развивают только те части мозга, которые отвечают за восприятие и движение. А прочие части мозга при этом деградируют. В том числе и лобные доли, отвечающие за контроль над поведением, за память**

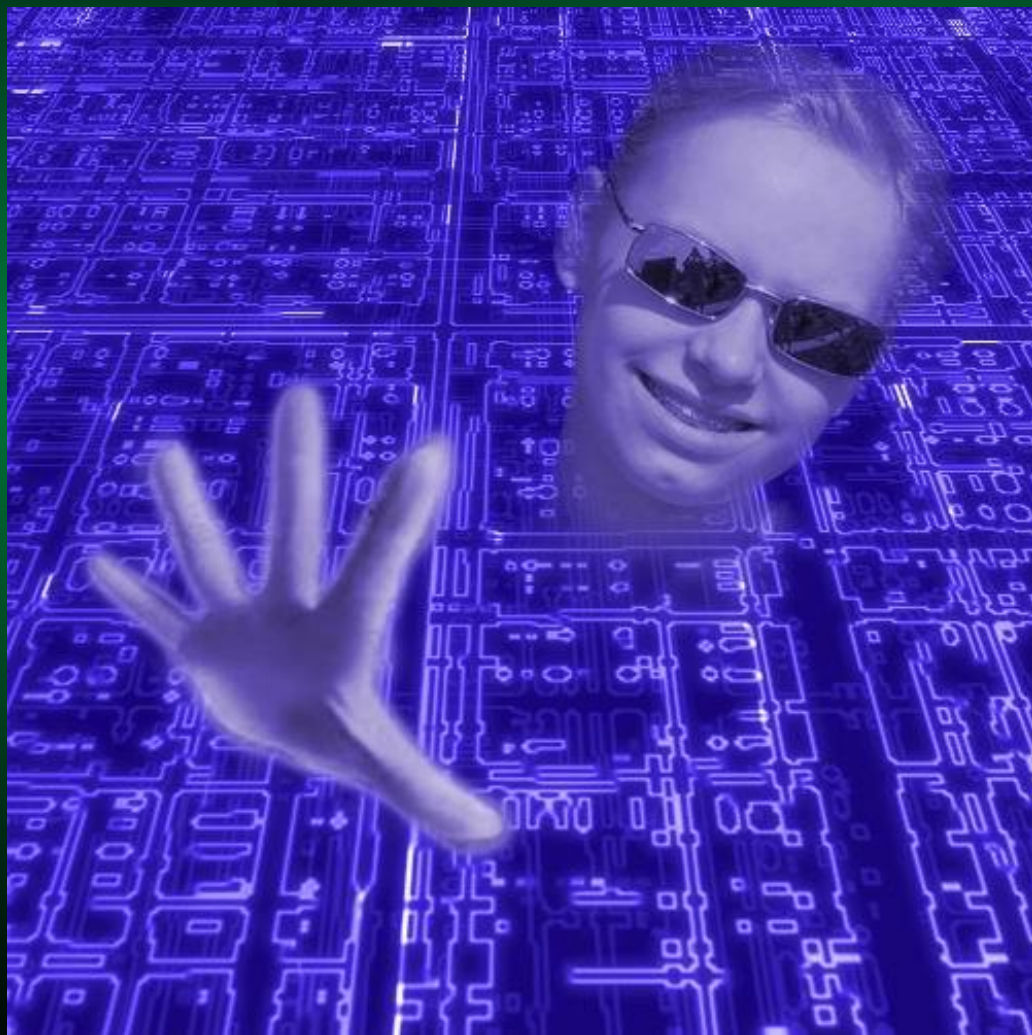


**I love my computer!**




(c) WWW.OHMYGOODNESS.COM

**В Тюмени задержан семнадцатилетний юноша, забивший своих родителей железными прутьями из-за того, что они не пускали его в компьютерный клуб. Убийство подросток совершил на пару с приятелем, и по замыслу преступников это преступление должно было положить начало серии убийств в городе: горе-игроки собирались продолжить грабежи, убивая родителей других фанатов компьютерных игр. Арестован в компьютерном клубе.**



**Как правило, интернет-зависимый индивид является обладателем каких-либо недостатков или проблем, затрудняющих социальные контакты. Самые распространенные из них: социофобия, дефекты внешности, лишний вес, дефекты речи, трудности в общении, а также недостаток самоуважения, со всеми ними связанный.**



Существуют признаки, наличие которых должно заставить родителей по меньшей мере беспокоиться. Обычно родители жалуются, что ребенок не может учиться, так как постоянно отвлекается, он ничего не хочет, его невозможно ничем заинтересовать. Почему именно детям нравятся компьютерные игры и именно для них вероятность заработать кибер-аддикцию наиболее велика?



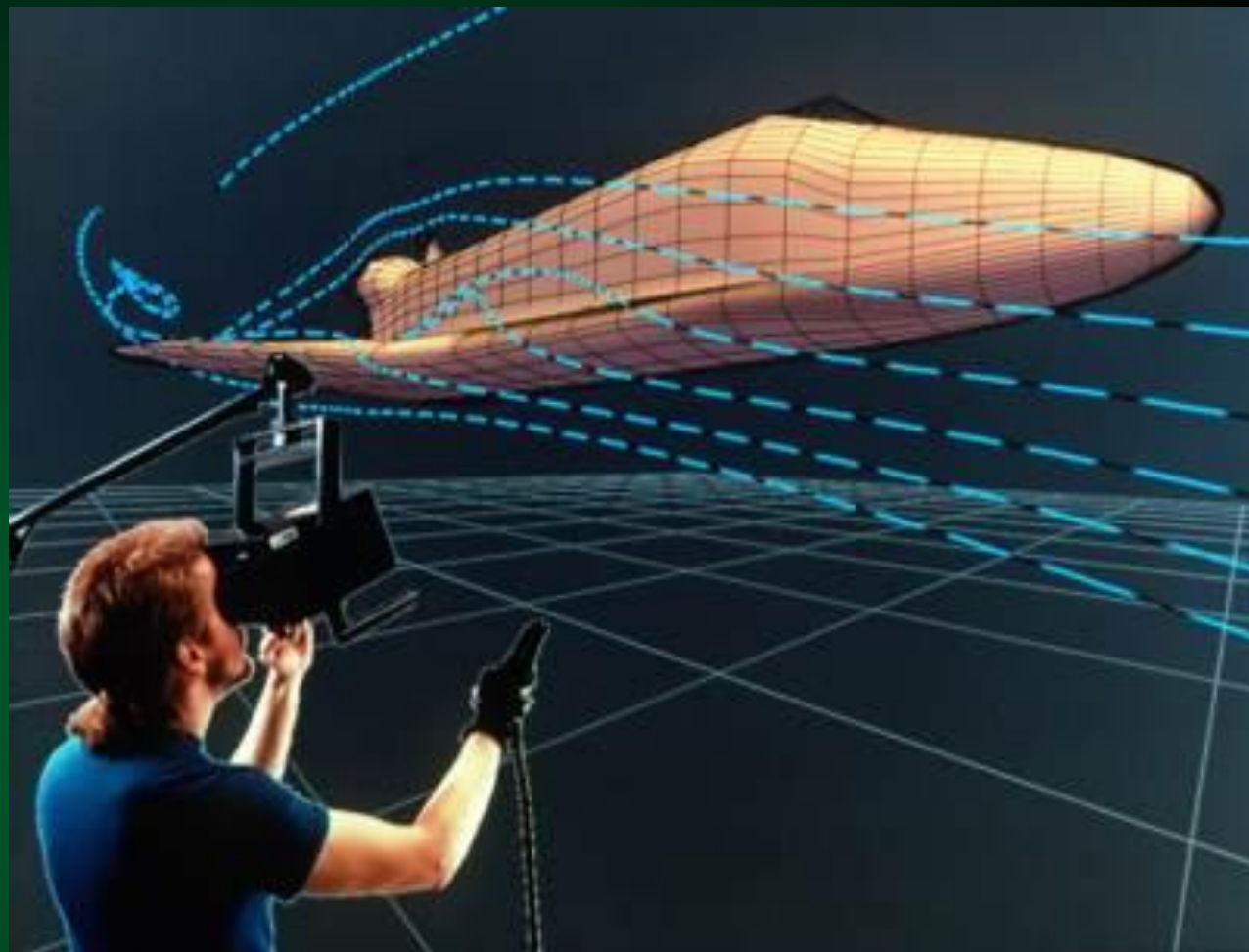
Компьютерные игры основаны на эмоциях, произвольных, моторных реакциях. Играя в компьютерные игры, ребенок осваивает компьютер, вместо того чтобы развивать собственную психическую деятельность, собственные интеллектуальные способности. Чем эмоциональнее компьютерная игра, тем больше она привлекает ребенка.

## Признаки зависимости от компьютерной игры

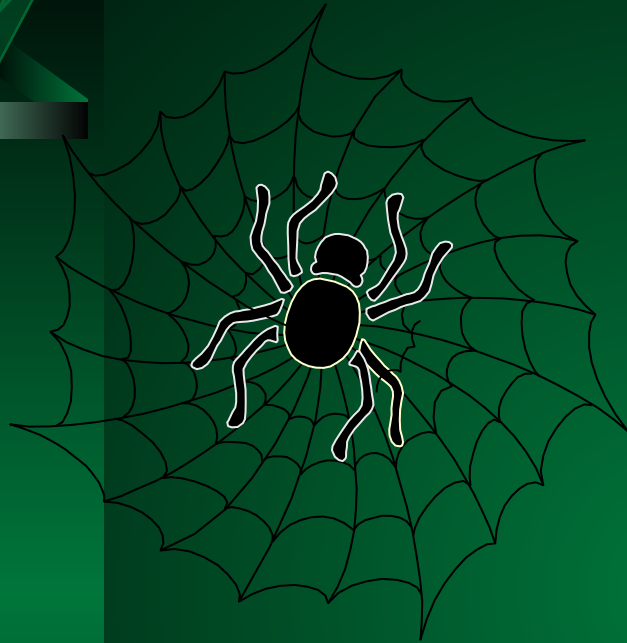
1. Ребенок не делает уроки, сидит за игрой часами, не оторвать.
2. Компьютерные игры предпочитает общению.
3. Нет других увлечений кроме компьютерных игр.
4. Общее время, проведенное за игрой, превышает время, затрачиваемое на выполнение других увлечений.







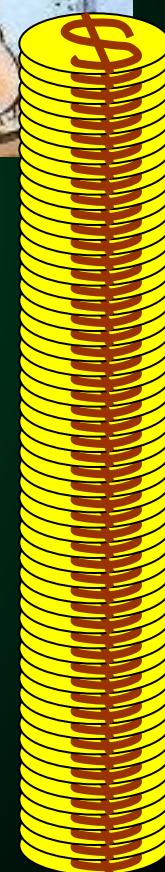
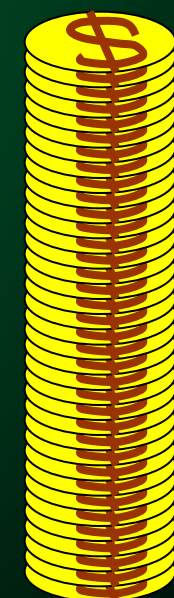
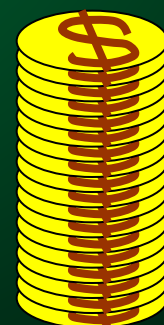
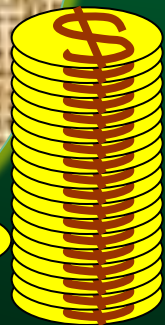
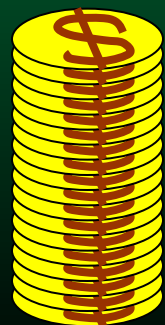
**Как правило, интернет-зависимый индивид является обладателем каких-либо недостатков или проблем, затрудняющих социальные контакты. Самые распространенные из них: социофобия, дефекты внешности, лишний вес, дефекты речи, трудности в общении, а также недостаток самоуважения, со всеми ними связанный.**



Для любого возраста существуют, как известно, определенные временные нормы, и придерживаться их надо неукоснительно. Но те, для кого компьютерные игры — источник средств к существованию (производители игр, авторы геймерских изданий, повествующих о пользе компьютерных игр, владельцы компьютерных клубов) утверждают совершенно обратное — есть заинтересованные стороны. Просто каждый из них заинтересован в своем и пытается этого добиться любыми, доступными ему способами.



Производители игр, авторы  
геймерских изданий,  
повествуют о пользе  
компьютерных игр!





[http://www.bigbreak.org/viewpoint/evidence/047\\_virtual\\_problem/](http://www.bigbreak.org/viewpoint/evidence/047_virtual_problem/)

[http://wworld.com.ua/show\\_news2.php?mid=a03-05&idnews=4057](http://wworld.com.ua/show_news2.php?mid=a03-05&idnews=4057)

<http://news.autopepper.ru/news/deniel-kreig-popal-v-zavisimost-ot-kompyuternh-igr.htm>

<http://www.old.prognosis.ru/news/health/2005/10/10/igromania.html>

<http://news.made.ru/society/news142226.html>

<http://www.prs.ru/articles/?id=2959>

<http://www.rian.ru/society/20060914/53884092.html>

<http://psyfactor.org/news/chinadead.htm>

<http://www.pohmelya.net/news/?news=1039>

<http://www.hizone.info/index.html?d=20070614>

<http://www.computerra.ru/21520/>

