

Муниципальное бюджетное учреждение
«Центр психолого-педагогической и социальной
помощи
Багратионовского городского округа»

ГЕЙМЕРСКОЕ МЫШЛЕНИЕ

И.В. Смирнова,
дефектолог

Что это такое?

Багратионовск,
Калининградская
обл.

Виды зависимостей

- Алкоголизм
- Наркомания
- Курение
- Токсикомания
- Игровая зависимость или лудомания
- Шопингомания – «навязчивая магазинная зависимость»
- Опиомания

Кибернетическая лудомания

Этот медицинский термин обозначает зависимость от компьютерных игр.

Происходит от латинского «Ludo» – «я играю» и древнегреческого «mania» – «страсть, безумие, влечение»



Кибернетическая лудомания

- В самых тяжелых случаях за компьютером проводилось до 12 часов в сутки на протяжении нескольких лет, а для поддержания тонуса принимались наркотики.



Последствия

- Повреждённые джойстиком игровой приставки пальцы
- Воспаление сухожилий кистей рук и запястий
- Судорожные припадки
- Изменения веса (в любую сторону)
- Пренебрежение личной гигиеной
- Снижение социальных взаимодействий и нарушение сна
- Агрессия и психические расстройства
- Ухудшение зрения
- Мигрень
- Смерть

Геймерское мышление

- формируется под влиянием компьютерных игр, и характеризуется тем, что его обладатели переносят игровые принципы на окружающий их мир



Характерные моменты

1. Снижение творческого потенциала ребенка.
Самому рисовать, сочинять, участвовать в представлениях, т.е. создавать новую реальность, гораздо труднее, чем потреблять уже готовое



Характерные моменты

2. Повышенное самомнение подростков часто сопряжено с быстротой достижения успеха в играх.



Характерные моменты

3. Снижение мотивации к достижению целей в реальной жизни при возникновении первых же трудностей.

Может объясняться тем, что в игре подросток становится победителем, звездой.

Зачем тратить силы в реале, если всегда то же самое можно получить в виртуальном мире?



Характерные моменты

4. Самонадеянность и неоправданный риск

может сформироваться под воздействием других геймерских принципов – «возможно все» и «всегда есть выход из ситуации».



Характерные моменты

5. Геймер часто накладывает на окружающих шаблоны из игр, формируя соответствующее к ним отношение



Интересно знать, что...

- Игровая зависимость уже становится серьезной проблемой в некоторых странах. Установлено, что ею страдают 2,4% жителей Южной Кореи в возрасте до 40 лет.
- В Финляндии зависимым от Интернета и игр молодым людям дают отсрочку от армии на 3 года, чтобы за это время они прошли курс реабилитации.

Интересно знать, что...

- В Китае интернет-зависимыми официально считают **2,6 млн. человек** в возрасте до 18 лет, и государство начало бороться с этой проблемой. Так, интернет-сервисам, предоставляющим игровые услуги, предписано запрашивать у игрока номер идентификационной карты (подобие паспорта). Такая процедура повторяется через каждые три часа.

Интересно знать, что...

- После проверки вводимых данных система делает перерыв, чтобы у геймера было время выполнить комплекс физических упражнений. Если он всё же продолжит игру, то его очки автоматически урезаются вдвое.

Интересно знать, что...

- Кроме этого, государство в срочном порядке строит клиники по избавлению от игровой зависимости (пока что добровольному). Лечение занимает в среднем две недели и заключается в сочетании терапевтических, медикаментозных методов, акупунктуры и занятий спортом – плаванием и баскетболом. Цель его – вернуть подростков к нормальной жизни.

А как у нас?

- В России опасность компьютерных игр на государственном уровне пока не осознана.

Поэтому рекомендации сводятся к тому, чтобы родители внимательно присмотрелись к своим детям, и, при наличии описанных симптомов, постарались мягко ограничить время, проводимое ими за компьютером.

Спасибо за внимание!



**НАДЕЖДА
ЕСТЬ!**