

# ИНТЕРНЕТ-ЗАВИСИМОСТЬ. Зависимость от компьютерных игр. Киберспорт.

Работа студента группы ДЭС-201

# Признаки виртуальной зависимости

От практикующих психиатров все чаще поступают данные об увеличении количества Пациентов, основные жалобы которых связаны с влиянием Интернета. В августе 1999 г. примерно 83 миллиона американцев были подключены к Интернету, и это число неуклонно растет.





Вместе с возрастающей популярностью Интернета должно увеличиться количество больных, что может оказаться серьезной проблемой для общества, тогда как о методах лечения

и о природе болезни пока известно очень мало.

*Компьютерная зависимость* — это далеко не только навязчивая игра в компьютерные игры. «*Интернет-зависимость*» - это широкий термин, обозначающий большое количество проблем поведения и контроля над влечением.

Есть много признаков виртуальной зависимости, вот только некоторые из них:

- Пристрастие к виртуальным знакомствам – избыточность знакомых и друзей в сети.
- Навязчивая потребность в Сети – игра в онлайн-игры, постоянные покупки или участия в аукционах.
- Информационная перегрузка (навязчивый web-серфинг) – бесконечные путешествия по Сети, поиск информации по базам данных и поисковым сайтам.

# Причины зависимости

Влечение к Интернету развивается благодаря четырем главным факторам:

- ❖ доступность разнообразной информации;
- ❖ широкая интерактивность, постоянное общение;
- ❖ персональный контроль за информацией о себе, позволяющий создавать определенный «образ»;
- ❖ анонимность передаваемой информации.

# Расстройства личности как результат зависимости

Поглощенность Интернетом влияет на появление расстройств в поведении человека:

1. Ложь и даже совершение криминальных действий типа просмотра и скачивания непристойных видео материалов.
2. Уход от реального мира с его эмоциональными проблемами (стресс, депрессия, беспокойство и др.) или же от простых жизненных сложностей (обилие работы, проблемы в учебе, семье).

Мгновенное бегство в фантастический мир – здесь Интернет служит поддержкой для привыкания, за которым следует:

- ухудшение настроения;
- психологическое разногласие с окружающими.

Вначале зависимость проявляется в том, что вместо занятий такими обычными делами, как стирка, стрижка газона или посещения магазинов, люди сидят перед компьютером. Повседневные заботы игнорируются. Виртуальный мир, в котором человек чувствует себя намного комфортнее, чем в реальной жизни, создает угрозу для успешной реальности.



3. Отдаление людей, сужение социальных контактов. Это выражается в усилении стереотипности поведения. Всякая киберзависимость негативно влияет на внутрисемейные отношения и стабильность на внутри - семейные отношения и семьи как таковой (у школьников приводит к конфликтам с родителями, у взрослых заканчивается разводом).



4. Возникают серьезные проблемы с учебой, потому что школьники или студенты посещают не относящиеся к делу сайты, часами болтают в чатах беседуют с знакомыми и играют в игры вместо занятий. У них появляются проблемы с выполнением домашних заданий, подготовкой к экзаменам.
5. Низкий контроль за количеством времени, проведенного в Сети. В результате нарушается режим, сон.

# «Плюсы» и «минусы» Интернета

## Плюсы

- развитие технического прогресса;
- доступ к разнообразной информации;
- доступность и легкость покупок.

## Минусы

- широкие знакомства - зависимость;
- теряется навык реального общения;
- портится язык (словарный запас);
- виртуальная реальность замещает действительную.

# Зависимость – отказ от альтернатив



Зависимость – это особый путь жизни, связанный с поиском «идеальной» реальности. При помощи зависимости человек убегает от дискомфорта действительности. Однако, будучи найденной, новая искусственная реальность

разрушает здоровье и жизнь. Вначале – удовольствие и наслаждение. Однако через некоторое время наслаждение начинает требовать все больше сил, времени и быстро поглощает всю жизнь человека. Это неизбежно заставляет страдать как его самого, так и окружающих его людей.

Противоположность зависимости – независимость - понятие, тождественное свободе. Свобода для человека – это свобода выбора между самовыражением и рабством зависимости. Свобода выбора присутствует только в случае самовыражения. Поэтому выбор себя и назван свободным. В случае предпочтения зависимости человек лишается любых альтернатив.

# Компьютерная Зависимость

С каждым скачком в области компьютерных технологий растет количество людей, которых в народе называют «компьютерными фанатами» или «геймерами».

Основной деятельностью этих людей является игра на компьютере, круг социальных контактов у них очень узок, вся другая деятельность направлена лишь на выживание, на удовлетворение физиологических потребностей, а главное — на удовлетворение потребности в игре на компьютере.



# STARCRRAFT 2

THE ADVANCED WAR

## Игровая зависимость

С появлением новых компьютеров стали появляться новые компьютерные игры, которые вели за собой ряд последствий, одним из которых является компьютерно-игровая зависимость.

*Игровая зависимость* — предполагаемая форма психологической зависимости, проявляющаяся в навязчивом увлечении компьютерными играми.

# Проявления компьютерной зависимости

- нежелание отвлечься от игры;
- раздражение при вынужденном отвлечении;
- неспособность спланировать окончание сеанса игры;
- расходование больших денег на обеспечение постоянного обновления игр и устройств компьютера;
- забывание о домашних делах, служебных обязанностях, учебе, встречах и договоренностях в ходе игры на компьютере;
- пренебрежение собственным здоровьем, гигиеной и сном в пользу проведения большего количества времени за компьютером;
- злоупотребление кофе и другими подобными психостимуляторами;
- готовность удовлетворяться нерегулярной, случайной и однообразной пищей, не отрываясь от компьютера;
- ощущение эмоционального подъема во время игры;
- обсуждение игровой тематики со всеми мало-мальски сведущими в этой области людьми.



# Игры, вызывающие наибольшую зависимость

Играми, вызывающими самую сильную зависимость, чаще всего считаются сетевые, особенно MMORPG, а также ролевые игры.

Ролевые компьютерные игры - это игры, в которых играющий принимает на себя роль компьютерного персонажа, т.е. сама игра обязывает играющего выступать в роли конкретного или воображаемого компьютерного героя. Только при игре в ролевые компьютерные игры можно наблюдать процесс "вхождения" человека в игру, своего рода интеграции человека с компьютером, а в клинических случаях - процесс утери индивидуальности и отождествление себя с компьютерным персонажем. Ролевые компьютерные игры порождают качественно новый уровень психологической зависимости от компьютера.

*Последствия:* Известны случаи, когда слишком долгая игра приводила к фатальным последствиям. Так, в октябре 2005 года умерла от истощения китайская девочка после многосуточной игры в World of Warcraft

# Counter-Strike



# Стадии развития психологической зависимости от компьютерных игр



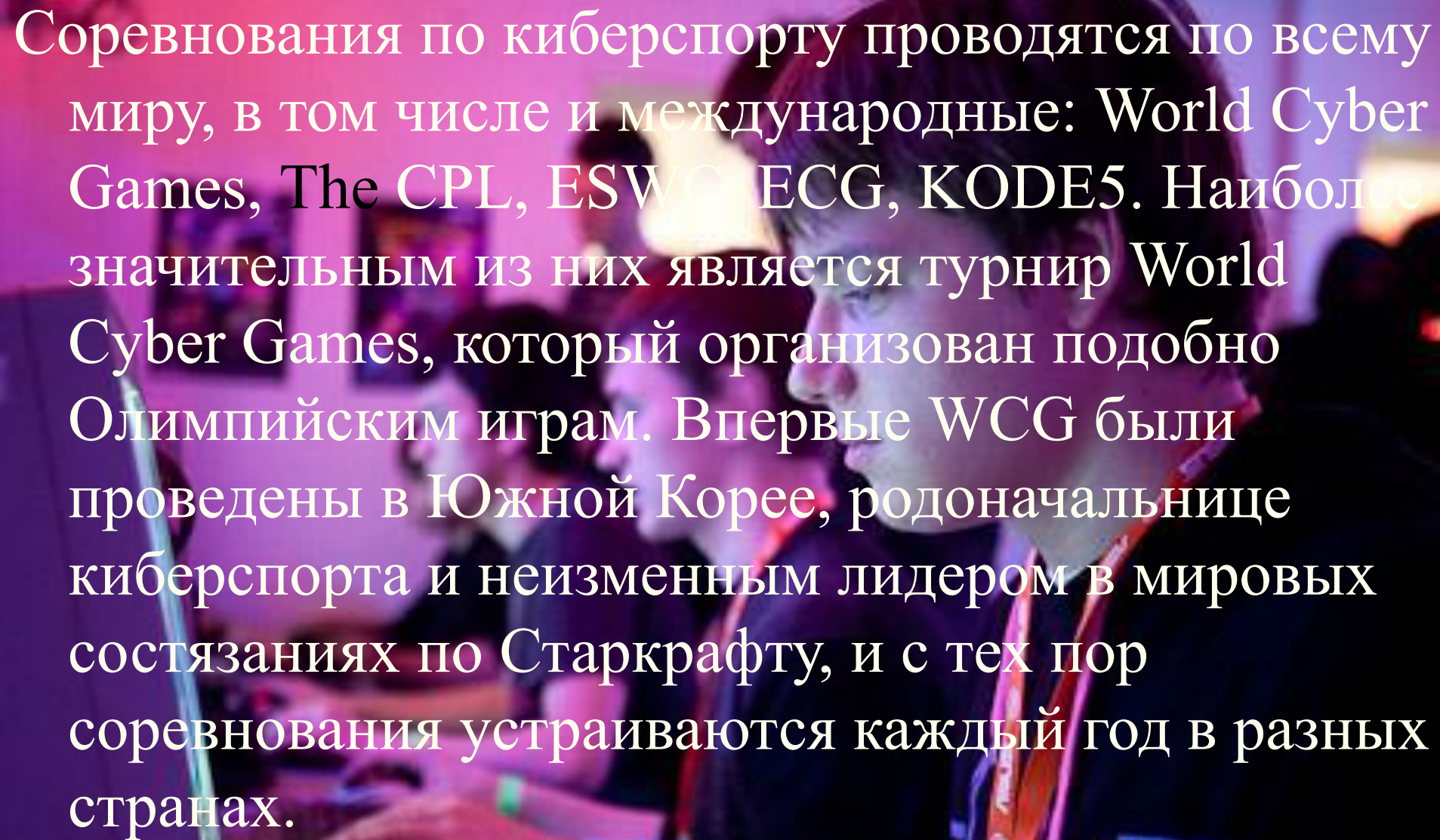
Различают 4 стадии:

1. Стадия легкой увлеченности. После того, как человек один или несколько раз поиграл в ролевою компьютерную игру, он начинает "чувствовать вкус", ему начинает нравиться компьютерная графика, звук, сам факт имитации реальной жизни или каких-то фантастических сюжетов.
2. Стадия увлеченности. Фактором, свидетельствующим о переходе человека на эту стадию, является появление в иерархии потребностей новой потребности - игра в компьютерные игры.
3. Стадия зависимости. Сюда переходят не все - только 10-14% игроков являются "заядлыми", т.е. находятся на стадии психологической зависимости от компьютерных игр. Большинство останавливаются на второй стадии или сразу переходят на четвертую.
4. Стадия привязанности. Эта стадия характеризуется угасанием игровой активности человека, сдвигом психологического содержания личности в целом в сторону нормы. Отношения человека с компьютером на этой стадии можно сравнить с не плотно, но крепко пришитой пуговицей. Т.е. человек "держит дистанцию" с компьютером, однако полностью оторваться от психологической привязанности к компьютерным играм не может. Это самая длительная из всех стадий - она может длиться всю жизнь, в зависимости от скорости угасания привязанности.

# CyberSport

Киберспорт — спортивные соревнования по компьютерным видеоиграм. История киберспорта началась с игры Doom, которая имела режим сетевой игры через локальную вычислительную сеть или Интернет. Благодаря популярности игры Quake, в 1997 г. в США появилась первая лига киберспортсменов — Cyberathlete Professional League (CPL).



A young man with dark hair is shown in profile, focused on playing a computer game. He is wearing a black t-shirt and a red lanyard with a badge. He is sitting at a desk with a computer monitor and keyboard. The background is dimly lit with purple and blue lights, suggesting a gaming event or tournament. Other people are visible in the background, also playing games.

Соревнования по киберспорту проводятся по всему миру, в том числе и международные: World Cyber Games, The CPL, ESL World ECG, KODE5. Наиболее значительным из них является турнир World Cyber Games, который организован подобно Олимпийским играм. Впервые WCG были проведены в Южной Корее, родоначальнице киберспорта и неизменным лидером в мировых состязаниях по Старкрафту, и с тех пор соревнования устраиваются каждый год в разных странах.

На крупных соревнованиях призовой фонд может достигать 1 000 000 долларов и более. Самый крупный выигрыш за историю киберспортивных соревнований выиграл

Джонатан Венделл, выступающий под никнеймом Fatal1ty. В финале соревнования по игре Rainkiller в 2005 г. его выигрыш составил \$150 000.



В 2002 российский игрок uNkind занял первое место на World Cyber Games по игре Quake III и уехал домой с суммой \$20 000.



Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. Это произошло 12 марта 2004 г. по распоряжению главы Госкомспорта России Вячеслав Фетисов. Однако через несколько лет киберспорт был исключен из Всероссийского реестра видов спорта вследствие того, что он не соответствовал критериям, необходимым для включения в этот реестр: развитие в более чем половине субъектов Российской Федерации и наличие зарегистрированного в установленном порядке общероссийского физкультурно-спортивного объединения. Однако компьютерный спорт продолжает присутствовать в перечне видов спорта, признанных федеральным органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта, а также перечне видов спорта для введения в государственные программы физического воспитания населения





**Конец.**

Спасибо за внимание. НЕ БУДЬТЕ  
ИНТЕРНЕТ-ЗАВИСИМЫ!!!!!!!

