

БОЛЕЗНЬ ВЕКА!



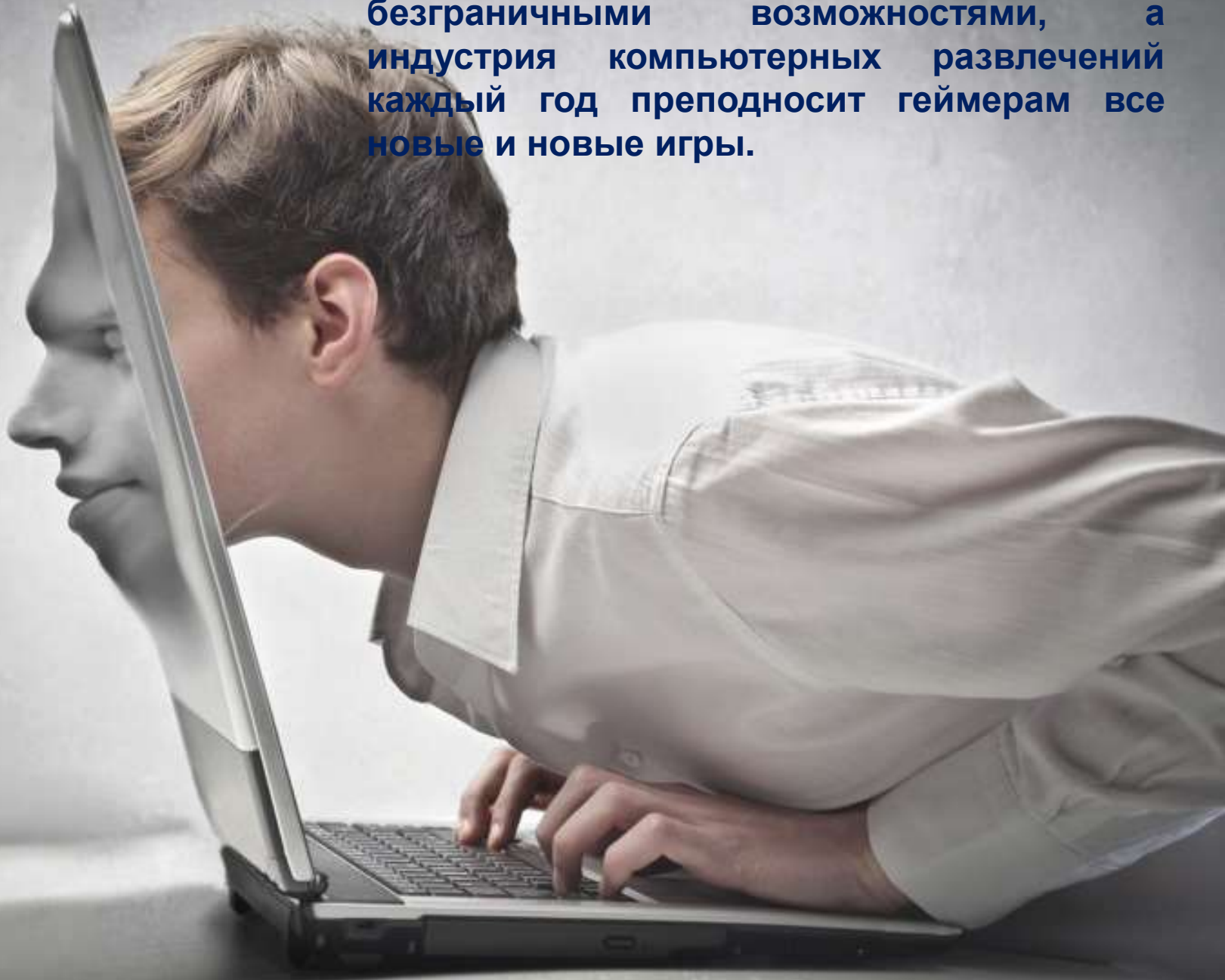


ИГРОМАНИЯ-

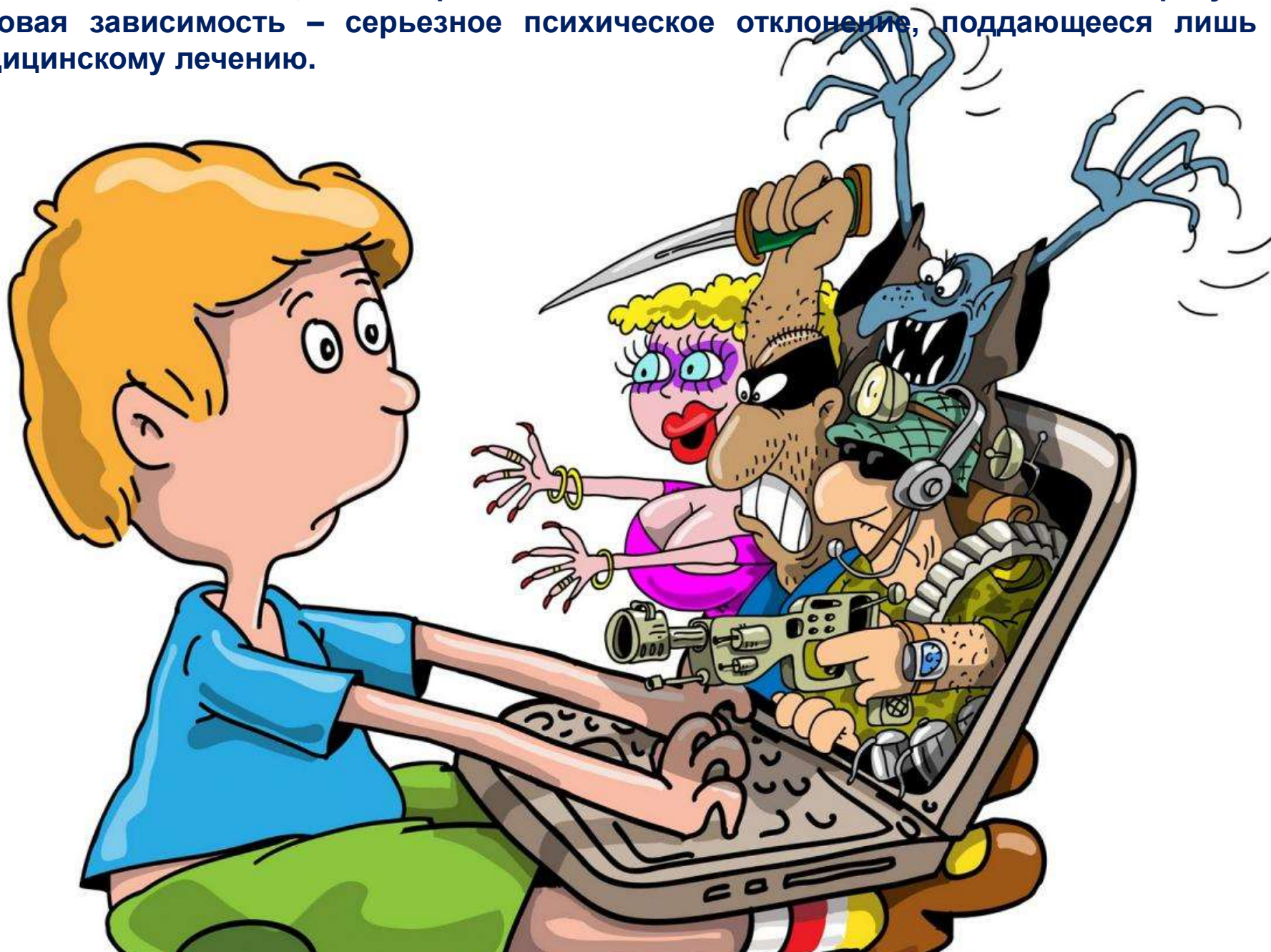
болезнь, которая связана с пристрастием к азартным развлечениям: это игра в казино, увлечение игровыми автоматами и картами и, конечно, компьютерные игры, которые прочно вошли в нашу жизнь, заняв почетное место лидера среди множества способов организации отдыха.



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

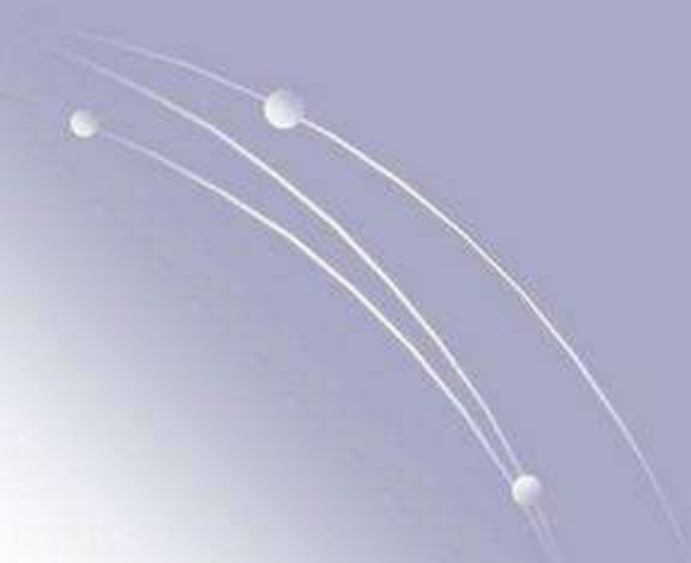


Главной опасностью компьютерных игр является зависимость. Как и любой наркотик или алкоголь, онлайн-развлечения способны затмить человеческий разум. Игровая зависимость – серьезное психическое отклонение, поддающееся лишь медицинскому лечению.



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 ее щупалец игромана уже не получится.

Идеальный компьютер



A close-up photograph of a person's hand dropping a banknote into a fire. The hand is positioned at the top left, with the index finger pointing towards the banknote. The banknote is yellow and green, and is falling into a fire that is burning brightly in the center. The background is dark and blurry, suggesting an outdoor setting. The overall mood is one of loss and sacrifice.

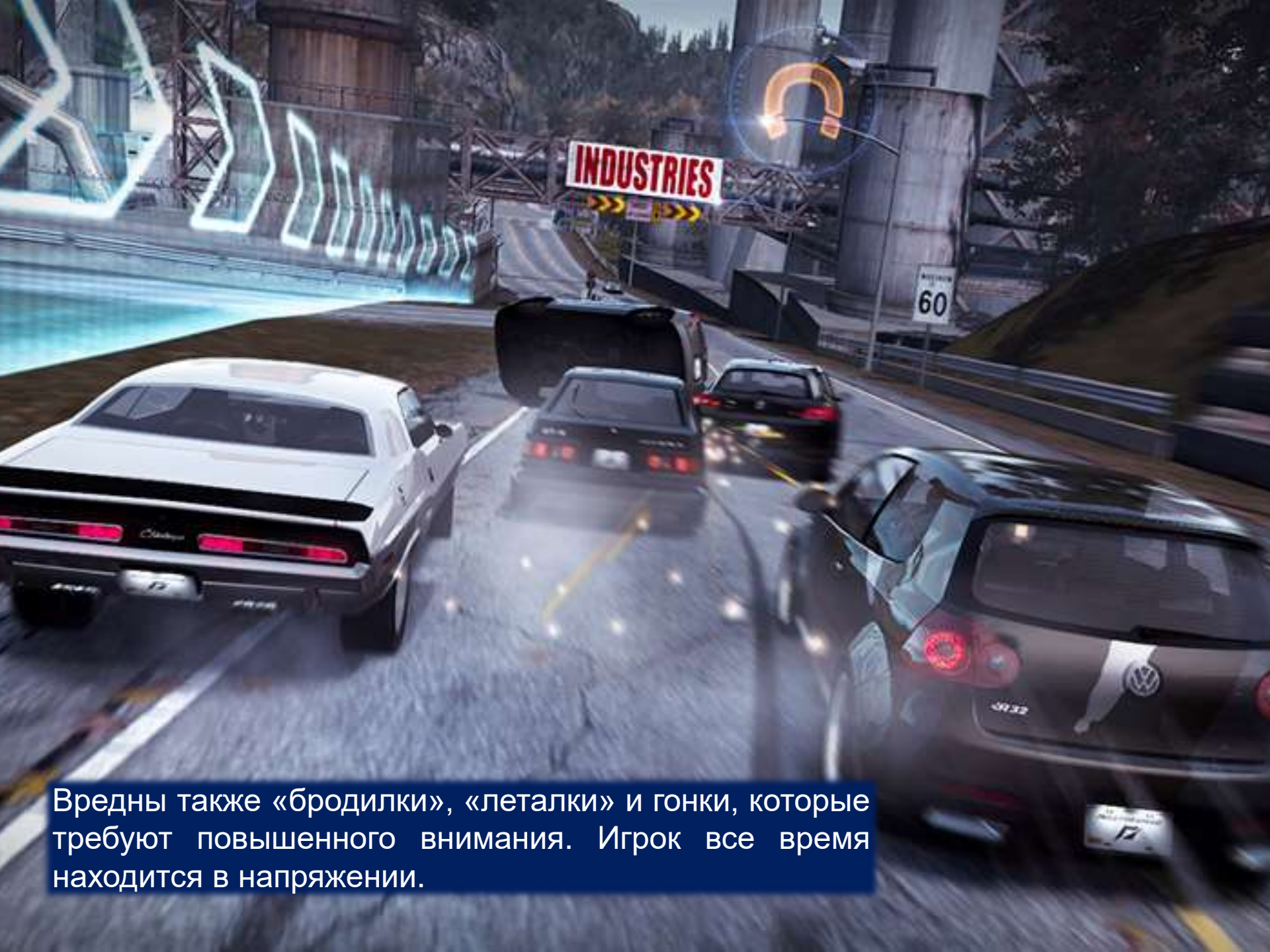
ТАК Я ВИЖУ ЛЮДЕЙ,

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

КОТОРЫЕ ВКЛАДЫВАЮТ ДЕНЬГИ В ОНЛАЙН ИГРЫ



Самый опасный вид компьютерных игр-«стрелялки». Игровая зависимость, вызванная ими, сопровождается агрессивностью и озлобленностью.



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

ПРИЗНАКИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ:

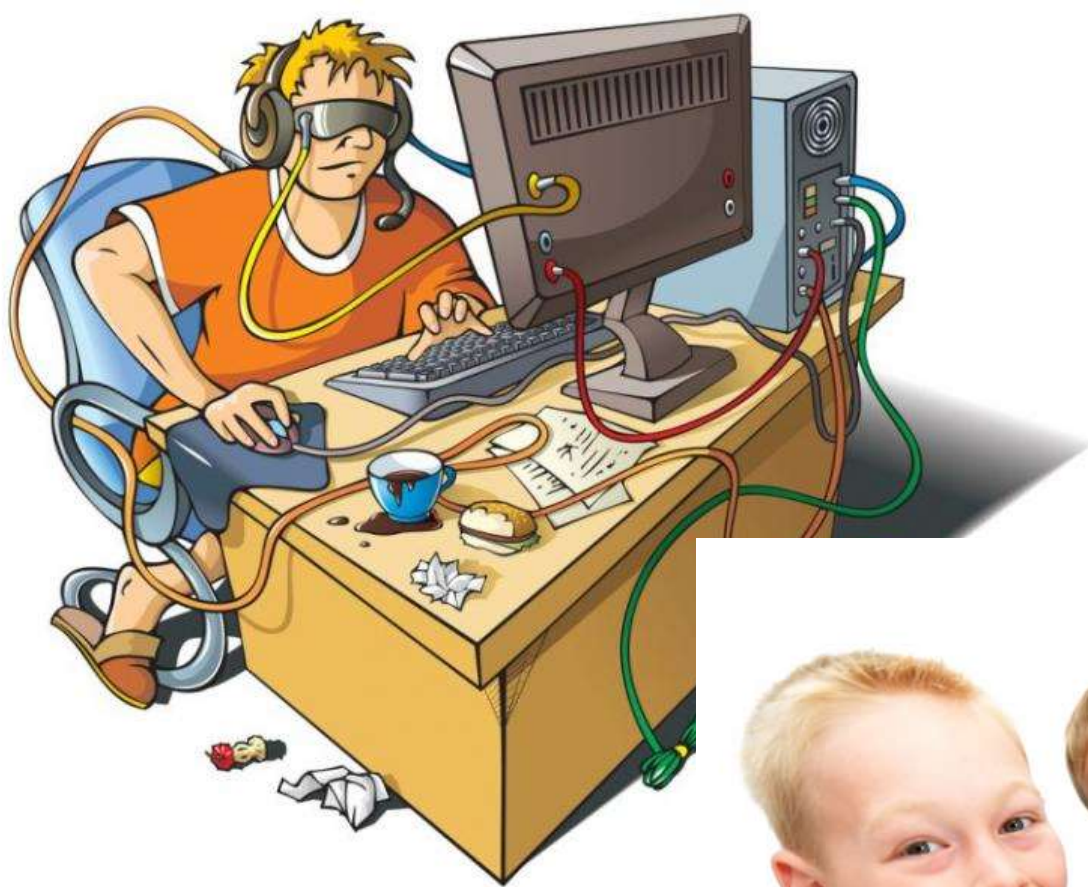
- Значительное улучшение настроения от работы за компьютером,
- Нежелание оторваться от работы или игры на компьютере,
- Если Вы отрываете больного от компьютера, он испытывает раздражение, даже проявляет некоторую агрессию по отношению к Вам,
- Пренебрежение домашними делами в пользу компьютера,
- При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





Полезные обучающие и развивающие компьютерные игры!



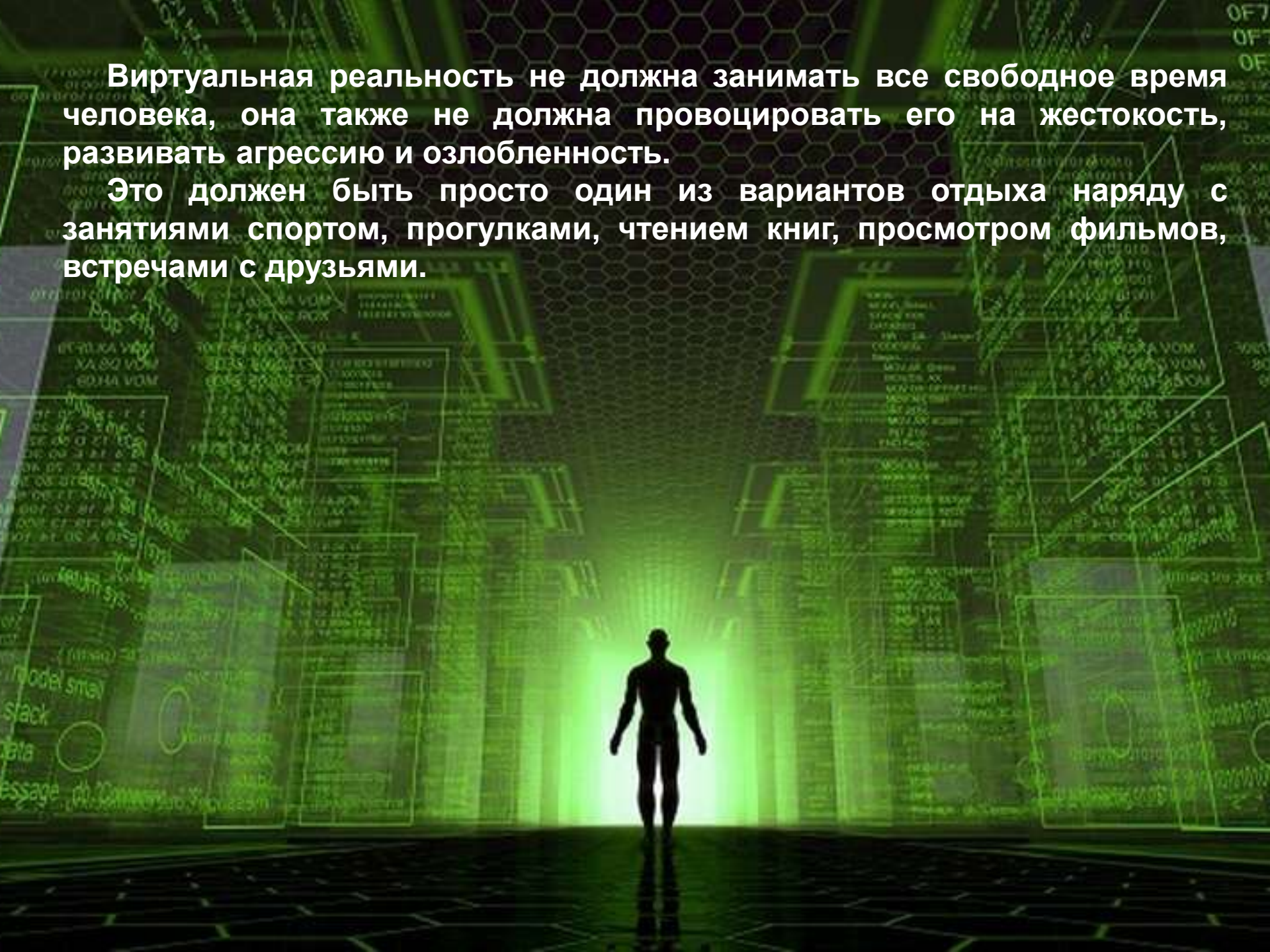


**У каждого
есть выбор!!!**



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 ее,
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 материалы сети Интернет*