



# Компьютерные игры

Играть или не играть?

**Авторы работы: Егоров Андрей, Белюшин Алексей**

**Руководитель: Петухова И. Ю.**



# ***Цель работы***

***Изучить индустрию компьютерных игр, влияние их на человека, возникновение игровой зависимости.***

# Задачи:

- 1) Изучить литературу о компьютерных играх***
- 2) Провести исследования среди учеников школы об увлечении компьютерными играми***
- 3) Дать рекомендации ученикам и родителям, чтобы их увлечение играми не принесло вред***

Данную работу можно использовать на классных часах и родительских собраниях

# Вселенная компьютерных игр

- ✓ Что такое компьютерная игра
- ✓ Жанры компьютерных игр
- ✓ Игровой компьютер – каким он должен быть
- ✓ КиберСпорт
- ✓ Он-лайн игры
- ✓ Плюсы и минусы компьютерных игр
- ✓ Игровая индустрия
- ✓ Исследования
- ✓ Выводы
- ✓ Советы родителям

# ИГРЫ как они есть

Компьютерные игры — парадоксальное явление. Пожалуй, **нет человека, который хоть раз за всю свою сознательную компьютерную жизнь не попадал под их обаяние.**

**Играть любят все: школьники и деловые люди, прогрессивная интеллигенция и рабочий класс. И в то же время — психологический феномен, не иначе! — большинство пользователей в этой любви не признаются.** Существует какое-то предубеждение, не позволяющее человеку сказать: да, меня интересуют игры!

**Даже самый заядлый противник компьютерных игр на деле оказывается безнадежным игроманом.**

**Аргументы против игр просты: они отнимают у человека время, развивают в нем агрессивные инстинкты, притупляют воображение, служат причиной сотен болезней, начиная от близорукости и кончая воспалением мозга...**

А немногочисленные либералы относятся к играм как к возрастной болезни — мол, со временем пройдет... И действительно, у некоторых проходит.

*Если чрезмерная увлеченность вашего ребенка компьютерными играми вызывает у вас беспокойство, постарайтесь приобщить его к более серьезным и здоровым занятиям: картам, вину и женщинам...*  
Бенджамин Спок-третий



# Жанры компьютерных игр

- - Action
- - Strategy
- - Quest
- - Simulator
- - Adventure  
(arcade)
- - RPG
- - Имитаторы  
жизни



# «СТРЕЛЯЛКИ» - АКЦИОН

## 3D-Action, трехмерная «стрелялка».

Пожалуй, самый популярный жанр в истории компьютерных игр. Отцом-основателем (а заодно и матерью) этого жанра стала крохотная фирма id Software — создатель таких «культовых» игр начала 90-х гг., как Doom и Doom 2. Правда, в этих ранних шедеврах 3D-Shooter привычной сегодня «трехмерностью» и не пахло: мир Doom был плоским, двухмерным. Здесь не существовало объемных предметов и самого пространства как такового. Но несмотря на это (кто в те далекие годы мечтал о трехмерности?), Doom пользовался столь бешеным спросом у покупателей, что и сегодня остается самой популярной игрой всех времен и народов.

- - Кто такой экстремал ?
- Человек, спокойно играющий в рабочее время в Анриал, в то время как на вас смотрит ваш бос, стоящий перед вами, позади вашего монитора.

анекдот



Настала пора поговорить о том, что, собственно, представляет из себя сюжет типичного 3D-Shooter... А, собственно, зачем тут сюжет? Его в таких играх по сути дела и не предусмотрено: сваливается ваш виртуальный двойник в некое Очень Плохое Место, населенное Очень Плохими Ребятами, берет в руки свой верный лазерный кольт или каменный топор... Ну а дальше — все в полном соответствии с заветами Арнольда Шварценеггера и Дункана Маклауда — «Всех убью, один останусь!». Правда, какая-то попытка подвести под это кровавое «мочилово» идеологическую основу все же присутствует: мол, человечество в опасности, злобные монстры-пришельцы-мутанты-талибы вот-вот выйдут из повиновения и устроят всей планете большую бомбардию-киргуду.

Впрочем, что там человечество — под угрозой окажется ваше собственное существование: не очень, знаете ли, приятно, когда нечто когтезубое и пушкоглазое задумчиво превращает вас в отбивную по-гамбургски. Естественно, приходится защищаться... В итоге вы с небольшим арсеналом в руках оказываетесь в некоем лабиринте — замке, подземельях ада, космической станции или просто на улицах города, из которого вам надо выбраться, изведя по пути всех имеющихся монстров. Которые, в свою очередь, будут стараться извести вас. Именно по этой модели выстроены все классические 3D-«шутеры» — **Quake**, **Unreal**, **Half-Life** и иже с ними.





# СТРАТЕГИИ: ОТ ВОЖДЯ ДО ИМПЕРАТОРА...

Кому из нас не хотелось хоть раз в жизни почувствовать себя не просто накачанным куском мяса, сокрушающим все на своем пути, а настоящим стратегом, полководцем, ведущим в бой громадные армии? Мудрым правителем, на чьих плечах лежит забота о целом городе или стране?

**Добро пожаловать в мир стратегий!**

Мир богатый, разнообразный и процветающий — ведь стратегический жанр сегодня переживает эпоху расцвета...

Жанр стратегий — целое семейство «поджанров».

Прежде всего, стратегии можно разделить по типу действия — стратегии «реального времени», когда на экране происходит одновременно громадное количество событий, а каждая ваша команда немедленно выполняется послушными «юнитами», и стратегии «пошаговые» (по принципу настольных игр).

***Закон Хеопса: ничего нельзя построить по плану или в рамках сметы.***



С другой стороны, стратегии можно разделить и по тематике — на «военные» и «экономические». Хотя, конечно, деление это условно — в каждой игре вы можете найти сочетания и того, и другого жанра. В чем-то эти классификации взаимосвязаны — так, большинство «военных» стратегий тяготеют к режиму «реального времени», в то время как «экономическим» стратегиям более близок пошаговый режим.

Все стратегии делятся на две большие группы: **стратегии реального времени** и **«пошаговые»**. Последние почему-то считаются самыми интеллектуальными, многие даже приводят параллели с шахматами. И действительно, в пошаговых стратегиях все происходит по схожим правилам — ты делаешь ход, обдумывая его, сколько твоей душевнике угодно, а затем ждешь, пока ответный ход сделает противник. В стратегиях реального времени на такую роскошь, как обдумывание, времени просто не остается — только успевай следить за козявками-«юнитами», которые так и норовят расползтись по всему экрану!



# Quest

Чистого жанра квеста, по сути дела, сегодня уже не существует. Некоторые черты его перекочевали в RPG и даже в 3D-Shooter. Что-же общего во всех этих играх?

Во-первых загадка: ведь квест — это далеко не голый «экшн». Это — скорее процесс, путь Квест — это лабиринт, нитью Ариадны в котором служит только ваша собственная интуиция, внимательность и фантазия.

**Квест — отнюдь не игра, которая поможет «разгрузить» усталые мозги. Наоборот, при прохождении игры вам придется ОЧЕНЬ долго думать. Перебирать сотни вариантов действий вашего героя, только одно из которых поможет продвинуться дальше.**

Изобретать любые, самые невероятные комбинации с найденными вами предметами — а их у вас скопится достаточно. Тем более, что у каждого квеста — свои законы...

*«Жизнь — это как компьютерная игра: выиграть нельзя, можно либо пройти, либо выйти...»*

Старик Изергиль



# СИМУЛЯТОРЫ. ПОЧТИ КАК ВЗАПРАВДУ...

Имитировать ваш компьютер может все, что угодно:

Гоночную машину

Самолет

Вертолет

Танк

Подводную лодку

Космический корабль

Боевого робота...

Симуляторы — самые древние из компьютерных игр. И родились они задолго до появления самого ПК. Тогда, правда, игрушками их никто не считал — служили симуляторы верой и правдой молодым ястребам из Пентагона, натаскивая их на сложную и незнакомую военную технику.

Перейдя с мощных военных испытательных комплексов на ПК, симуляторы резко «сдали».

И лишь сегодня, в эпоху мощных трехмерных ускорителей, Pentium 4 и звуковых карт с 3D-звуком симуляторы приблизились по качеству к своим далеким предкам.



Каждый тип симуляторов требует от игрока своих, индивидуального пользования приспособлений: «Леталки» (космические корабли, вертолеты, самолеты) — качественных джойстиков. «Ездилки» (гоночные машины) — компьютерного руля и педалей. Мало того, этих рулей с педалями и джойстиков существуют сотни модификаций.

### Р-реализм!

С автомобилями куда проще, однако и здесь есть свои тонкости. Дело в том, что управлять реальной и компьютерной машинами — две разные вещи. У них различные реакции на «рулевые» команды. Опытный водитель с 20-летним стажем уже через пару минут игры в одну из «Формул» позорно вляпался в стенку. А его сынишка, приноровившийся к компьютерному рулю, с легкостью преодолевал все препятствия. Но только не дай бог этому поклоннику симуляторов оказаться за рулем реальной машины... Словом, выбор у поклонников симуляторов есть, да еще какой! Другие игры могут только позавидовать...



# Adventure (arcade)

«По коридору бежит человеческая фигурка. Если нажать клавишу Up, она подпрыгнет вверх... если нажать Down, она присядет... Если нажать Right, она побежит вправо, если нажать Left — влево.

Проход, по которому бежит фигурка, меняется. Это что-то вроде каменной штольни, но иногда она становится удивительной красоты галереей с полосой восточного орнамента на стене и высокими узкими окнами. На стенах горят факелы, а в тупиках коридоров и на шатких мостках над глубокими каменными шахтами стоят враги с обнаженными мечами в руках — с ними фигурка может сражаться... У игры много уровней: с нижних можно переходить на верхние, а с высших — проваливаться вниз.»

*— Внимание, Хьюстон! Говорит командир экипажа МКС, у нас отказал бортовой компьютер. Повторяю — у нас отказал бортовой компьютер. Что делать?— МКС! МКС! Это диспетчер! Слышите меня? Играйте пока на резервном! Играйте на резервном...*



Самыми популярными играми для PC остаются нетребовательные и динамичные «аркады», перешедшие с игровых «приставок» типа Nintendo. По сути это все те же «бегалки-догонялки», а вот по форме — нечто более яркое и увлекательное... А как еще можно назвать то, что происходит на экране с персонажем — будь то неизвестный Принц Персидский или хорошо знакомый Зорро? Тут тебе и лабиринты с неизменными ловушками, и загадки, и скрытые уровни... И, конечно же, поединки — не просто «мочиловка», а эдакий спарринг равных по силе партнеров.

Уже тогда начались первые дискуссии — как все-таки назвать этот новорожденный жанр?

Мнения разделились — одни критики упорно продолжали относить приключенческие игрушки к аркадам, другие помещали их в безразмерную зону Action (к которой, говоря по совести, можно отнести **ВООБЩЕ ЛЮБУЮ** игру!). Сегодня приключенческий жанр реабилитирован. Конечно, про старые «аркады» сегодня никто не вспоминает... Однако остаются еще два жанра — action, adventure, — и оба сражаются за честь получить в свои ряды сотоварищей. Иногда — по отдельности, иногда — в виде тяни-толкая action/adventure. И, в сущности, оба они правы. Action — действие, и уж его-то в этих играх не меньше, чем в трехмерных «стрелялках». Да и Adventure — то есть приключение, тоже бесспорно присутствует... Вот так и живут эти игры на нейтральной полосе между двумя жанрами...



# РОЛЕВЫЕ ИГРЫ - ROLE PLAYING GAMES (RPG)

*...Играю роль, такую роль. Да, в этом деле, безусловно, я — король!*

Старенький хит



Стремительный бег уступает место неторопливой прогулке.

Грубая сила — тонкой дипломатии.

Замкнутое пространство 3D-Shooter сменяется почти безграничной игровой вселенной.

А безликий супермен превращается в индивидуальность. Почти — личность...

Говорят, что любого героя романов в стиле фэнтези можно отнести к одному из трех типов — Воин, Маг и Пройдоха.

У каждого есть свои недостатки — но и свои преимущества: Воин справится с любым врагом, хотя умом он зачастую не блещет. Маг, напротив, силен духом и знаниями богат — вот только даже полусваренная мышь может нокаутировать его в двух случаях из трех. Пройдоха, в обличий Политика или Вора, обладает житейской смекалкой и может найти выход из ситуации, в которой окажутся бессильны и Маг, и Воин.



Ведь идея о том, что герои могут обладать РАЗНЫМИ характеристиками, каждая из которых может оказаться полезной в той или иной ситуации и является краеугольным камнем всего жанра «ролевых игр». Мира, где черно-белое деление на «наших и не наших» уступает место радуге цветов и оттенков.

Собственно, родились ролевые игры еще задолго до компьютеров — их первые инкарнации появились на свет в виде внушительных наборов, в которые неизменно входили подробные карты, море разнообразных фишек и игровых атрибутов, а также толстые книги с описаниями правил, законов того мира, в котором придется жить игрокам.

Одним из самых популярных игровых миров был знаменитый **Dungeons&Dragons** — и именно он положил начало экспансии компьютерных RPG: большинство ролевых игр на персоналочной платформе жили именно по его законам. Маги и воины, драконы и тролли, артефакты и заклинания, ступени и уровни мастерства — все это неотъемлемые части мира D&D. Первые компьютерные игры в стиле RPG немногим отличались от своих настольных коллег: их действие развивалось в текстовом режиме, а действие текло столь же неторопливо. Параллельно с сетевыми ролевиками появились и RPG нового типа, рассчитанные на игру «в одни ворота».



Сражаться теперь приходилось с компьютером — соответственно, резко изменился стиль игры, сама ее суть. Бесконечно и бесцельно прогуливаться по «карманной вселенной» уже не получалось — в играх появился линейный сюжет, оговоренная заранее цель, которой необходимо было достичь. Словом — появился четкий СЦЕНАРИЙ, отсутствие которого и было главной «изюминкой» RPG первого поколения.

**Осязаемость Мира.** Сказано немного выпендрено и образно, но все-таки точно. Мир ролевых игр проработан и описан тщательнейшим образом — вплоть до отдельной травинки! Он должен быть ПОЧТИ" материальным. Осязаемым. И — необычным. Вот почему полигонами для создания большинства ролевых игр стали произведения в жанре fantasy — создавать новый мир с нуля тяжело, а тут всю работу за тебя уже сделали писатели фантасты! Составлены карты далеких стран, подробно описаны все их жители, обозначены границы и правила...

А игрокам остается только резвиться, соблюдая все правила. Импровизировать на тему, создавая из готовых «блоков» и ситуаций самые невероятные сочетания! Напоминает шахматы или «игру в бисер» Германа Гессе? Только отчасти... Ведь бисер безлик, хоть и разнообразен. Да и шахматы, несмотря на то, что каждая фигура имеет свои индивидуальные особенности, для RPG очень уж однотипны. Вся прелесть этих игр и заключается в том, что каждая фигура здесь — индивидуальна, характер каждой кропотливо пестуется игроком.



# «ИМИТАТОРЫ ЖИЗНИ» - ЖАНР БЕЗ ИМЕНИ?

- *«Горячая новинка из Японии!  
Электронный кот — практически неотличим от живого, но зато просит есть на пятнадцати языках, дерет мебель под музыкальное сопровождение и гадит строго в местах, запрограммированных хозяином»*

Сегодня гигантской популярностью пользуются игрушки, построенные на самой обычной жизни. Милые и приятные симуляторы быта, каждодневных забот... Появились эти игры совсем недавно, всего лишь каких-то пять лет назад. Казалось бы, ничего нового придумать в игровом мире уже нельзя — все расписано и разложено по полочкам, жанрам и производителям. А вышла знаменитая игра **The Sims**, ставшая, по итогам 2002 г., ни много ни мало, Самой популярной игрой всех времен и народов! Сегодня в различные версии The Sims, по самым скромным подсчетам, «режутся» около 10 млн. человек (а может и больше — если считать обладателей пиратских копий). И нет никакой уверенности, что начавшаяся шесть лет назад «симомания» пойдет на спад в обозримом будущем...

Так что же это такое — The Sims? Жанр этой игры, ставшей прародителем целой серии, трудно поддается классификации. Стратегия? Ролевая игра? Симулятор? Все это и многое другое перемешано в котле The Sims — настолько хорошо, что иначе как новым жанром это не назовешь. Вспомните нашумевших в свое время «тамагочи»: «симы».

Как и в реальной жизни, вас ждут «подводные камни», которые вполне могут поставить крест на свежесклеенной семье. Но семья может и «приняться» на виртуальной почве — быт сложится, пойдут дети... Которых тоже надо будет воспитать! Все так обыденно, так знакомо и привычно... Может быть, именно в этом и состоит главный секрет успеха «симов»?

**Киберспорт** — спортивные соревнования по компьютерным видеоиграм — спортивные соревнования по компьютерным видеоиграм. История киберспорта началась с игры Quake — спортивные соревнования по компьютерным видеоиграм. История киберспорта началась с игры Quake, которая имела режим сетевой игры через LAN — спортивные соревнования по компьютерным видеоиграм. История киберспорта началась с игры Quake, которая имела режим сетевой игры через LAN или интернет. Благодаря популярности игры Quake, в 1997 — спортивные соревнования по компьютерным видеоиграм. История киберспорта началась с игры Quake, которая имела режим сетевой игры через LAN или интернет. Благодаря популярности игры Quake, в 1997 г. в США — спортивные соревнования по компьютерным видеоиграм. История киберспорта началась с игры Quake,

# Киберспорт



Как и любой другой вид спорта, киберспорт полностью коммерциализировался, в нём заинтересованы различные компании.

Понятие соревновательной игры появилось еще в начале 80-тых, в то время была образована первая игровая команда, The US National Video Game Team. Она возникла в 1983-тнем году в связи с игрой Twin Galaxies и провела бесчисленное количество соревнований в течение семи лет, а турнир Video Games Masters Tournament попал в мировые рекорды Гиннеса. Однако может ли это назвать киберспортом? Конечно, соревновательный аспект присутствовал, однако другие факторы нет, и деятельность The US National Video Game Team не подходит под данное выше определение киберспорта. Не было такого фактора как профессионализм, турниры не представлялись публике через средства информации, и у организаторов не хватало желания развернуть своё дело более широко.

По-настоящему отсчет истории киберспорта стоит начинать с турнира Red Annihilation в 1997-ом году. На этом турнире впервые был объявлен крупный приз. Создатель игры Quake Джон Кармак предложил в качестве приза победителю турнира по Quake I собственную Феррари , и это событие явилось искрой, которая позже вылилась в миллионные призовые, которые мы видим сегодня.

# Он-лайн игры

Поначалу в компьютерные игры можно было играть один на один с компьютером, но с развитием сетевых технологий и появлением всемирной сети Интернет все больший интерес стали вызывать многопользовательские online игры. Игра в сети позволяет собирать как небольшие команды, так сотни и даже тысячи игроков в одном игровом пространстве.

Возможность интересно провести время и найти новых знакомых привлекает миллионы людей по всему миру. Дополнительный стимул дает проведение разнообразных чемпионатов по онлайн играм в масштабах отдельных стран и даже всего мира. На таких чемпионатах разыгрываются не только звания, но и ценные призы. Самыми первыми из онлайн-игр появились MUD игры. Они отличались разнообразием игрового мира и высокой детализацией, что привлекало к ним внимание большого количества людей. Игра в этом случае осуществляется посредством текстовых команд отправляемых на сервер, который их обрабатывает и присылает ответ.

- Пришел на работу, включил компьютер, к интернету подключиться не смог...  
Пришлось работать  
Анекдот



Позднее появился визуализированный вариант MUD игры – РbEM игры. Играть в них можно посредством электронной почты. Общение происходит через сервер, который посылает игрокам информацию о состоянии игрового мира и его персонажей. А игроки в электронных письмах посылают свои команды на сервер. В последних версиях таких онлайн игр существует возможность получать визуальные отчеты о состоянии игры. Большой популярностью в свое время пользовались online игры, которые проводились в чатах. В этом случае можно было и поговорить, и поиграть. Такая идея быстро прижилась, так как общение в чатах в то время было очень модным. Самыми известными в России были такие онлайн игры как Way of Warrior, что в переводе "Путь воина", и "Бойцовский клуб", который появился чуть позже. Самым удачным и распространенным вариантом online игр, известных на сегодняшний день являются MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), что в переводе означает Массовая Многопользовательская Онлайновая Ролевая Игра. В такие игры можно играть в режиме реального времени, а участие в них могут принимать одновременно большое количество игроков. Их число может достигать до нескольких тысяч.

Наиболее популярными из числа MMORPG online игр считаются "World of Warcraft", "Ragnarok", "Mu Online", "Ultima Online", "Anarchy Online".



# Игровой компьютер – миф или реальность?

- Каким должен быть идеальным компьютер для игр? Впрочем, и рассуждать нечего, ибо ответ прост — его не существует! И никогда не будет существовать... Дело в следующем: во-первых, у каждого жанра из игрушек — свои требования. В квесты и большинство стратегий вы смело можете играть на компьютере весьма пожилого, по компьютерным меркам, возраста.
- Другое дело — симуляторы, трехмерные стрелялки и некоторые квесты: они остаются самыми строгими «экзаменаторами» для вашего компьютера. Поскольку в этих игрушках мы имеем дело с трехмерным изображением, то нам никак не обойтись без мощного процессора и видеоплаты.
- **И тут работает один принцип — чем мощнее, тем лучше!**





# объёмы игровой индустрии

**ведь если бы не игры, персональный компьютер никогда не стал бы таким, каким он является сегодня.**

И действительно,

- Звуковая карта
- Колонки
- Мощные видеокарты с трехмерной графикой
- Устройства «виртуальной реальности»...

Все это обязано своим появлением на рынке именно игровой индустрии.

Компьютерная индустрия никогда не смогла бы так развиться за каких-нибудь два десятилетия, если бы ее не подстегивали производители компьютерных игр, предъявляющие все более высокие требования к производительности и оснащению компьютера. Как известно, нет лучшего способа заставить человека обновить свой компьютер, как выпустить на рынок новую, особо требовательную игру. Лично я не знаю ни одного случая, когда человек покупал бы новый компьютер из-за желания установить новую версию текстового редактора. А вот для новой игры — сколько угодно.



По мнению аналитиков, рынок видеоигр противостоит экономическому спаду в США, и объемы продаж производителей игр и приставок растут.

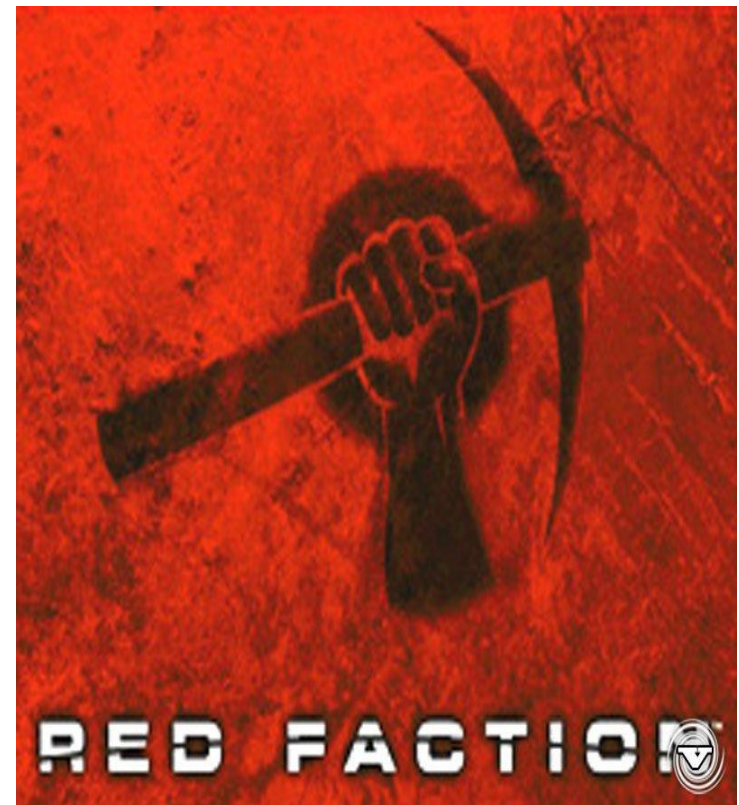
По оценкам DFC Intelligence мировые обороты игровой индустрии в 2009 году достигнут 57 миллиардов долларов, а в 11 странах мира объемы продаж превысят 1 миллиард долларов.

Дэвид Коул, аналитик DFC Intelligence, объясняет это тем, что во время экономических спадов индустрия развлечений, как правило, переживает подъем, а видеоигры являются сравнительно дешевым продуктом в этой области.

Самой продаваемой игровой приставкой на сегодняшний день является Nintendo Wii, однако аналитики предвидят активный рост продаж Sony PlayStation 3. Согласно прогнозам, в 2012 году объем продаж PS 3 достигнет уровня Wii.

Персональный компьютер опережает консоли и по-прежнему является самой популярной игровой платформой.

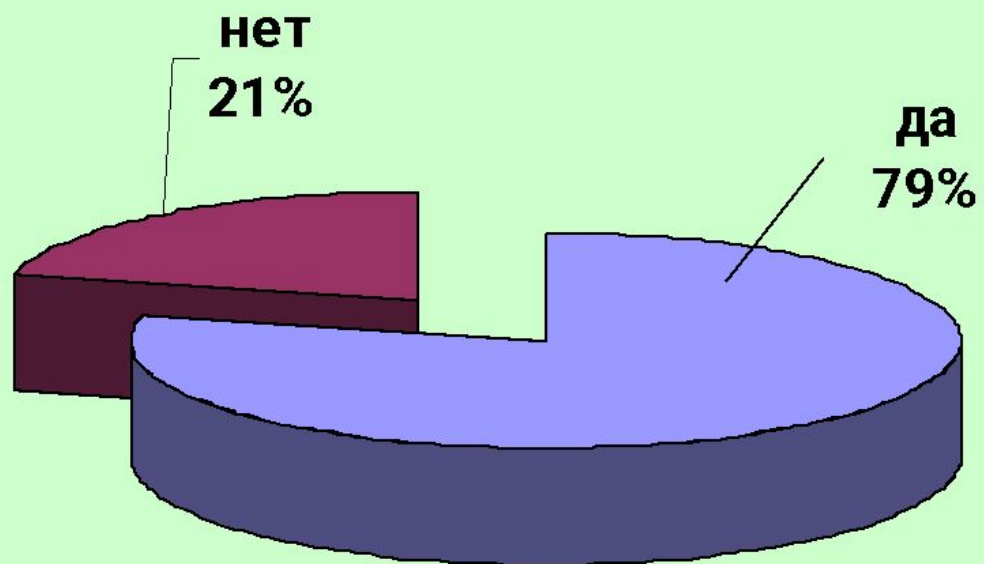
**В 2007 году продажи игр для ПК составили 7 миллиардов долларов, ожидается, что в 2013 году это значение увеличится до 19 миллиардов.**



# Результаты исследования по теме «Игромания и компьютерная зависимость»

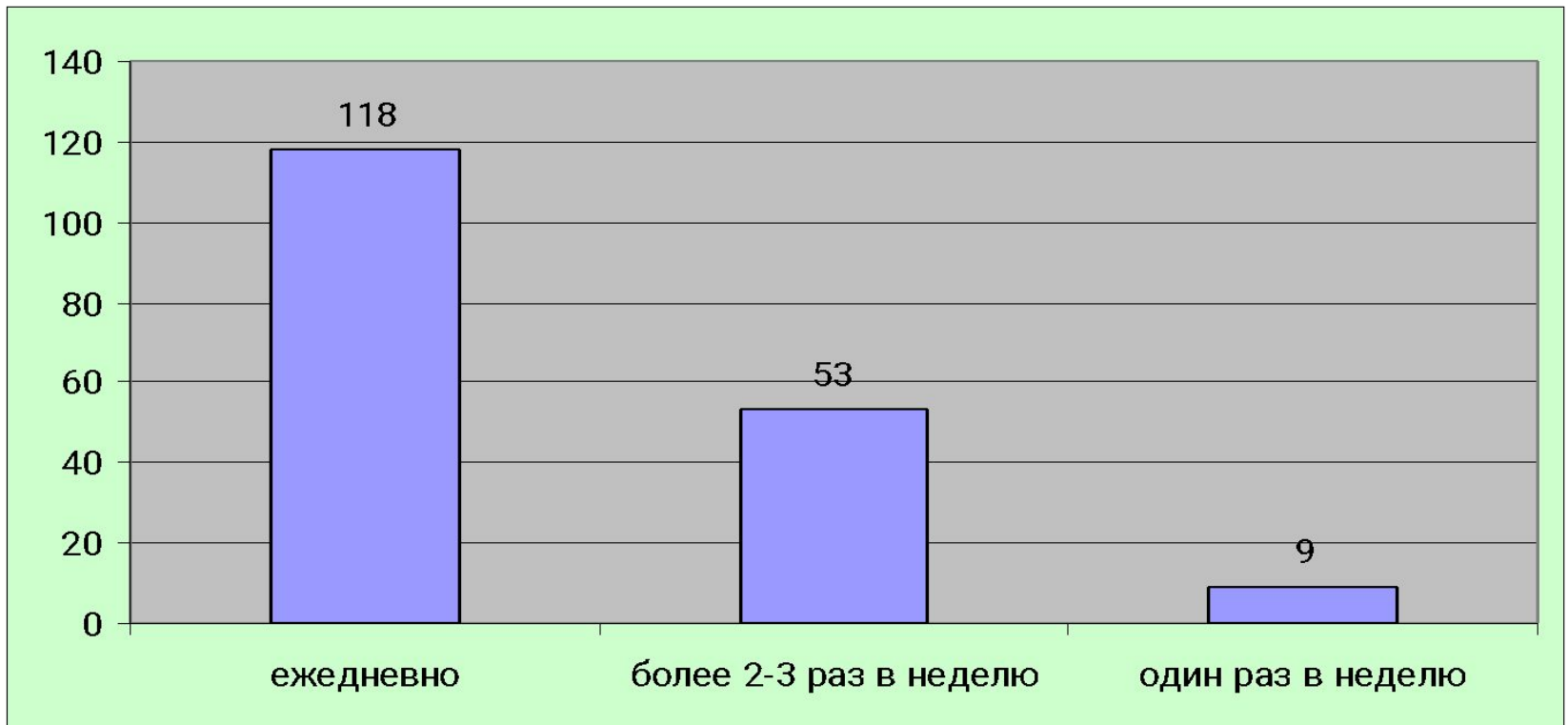
В мониторинге принимало участие 180 человек –  
учащиеся 7-11 классов  
МОУ Бельская средняя общеобразовательная школа.

# 1. Любите ли вы играть в компьютерные игры?



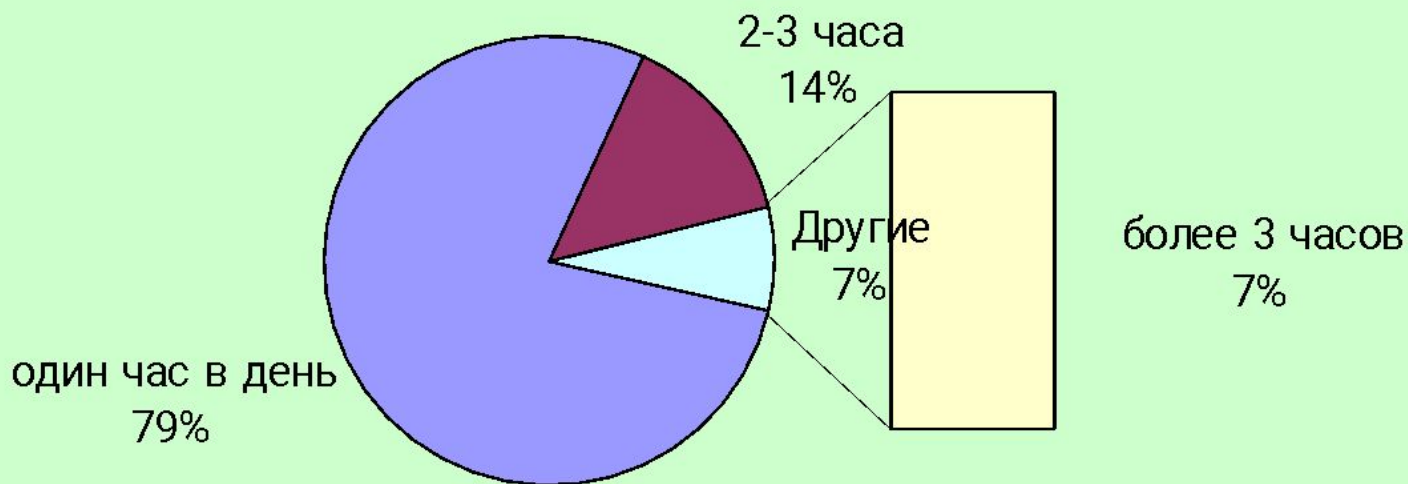
## 2. Как часто вы играете в компьютерные игры:

- А) каждый день
- Б) 2-3 раза в неделю
- В) 1 раз в неделю?



## Сколько времени вы проводите за компьютером:

- А) один час в день
- Б) 2-3 часа
- В) более трех часов в день?



## ■ АНКЕТА 2

1) Сколько лет вы играете в компьютерные игры?

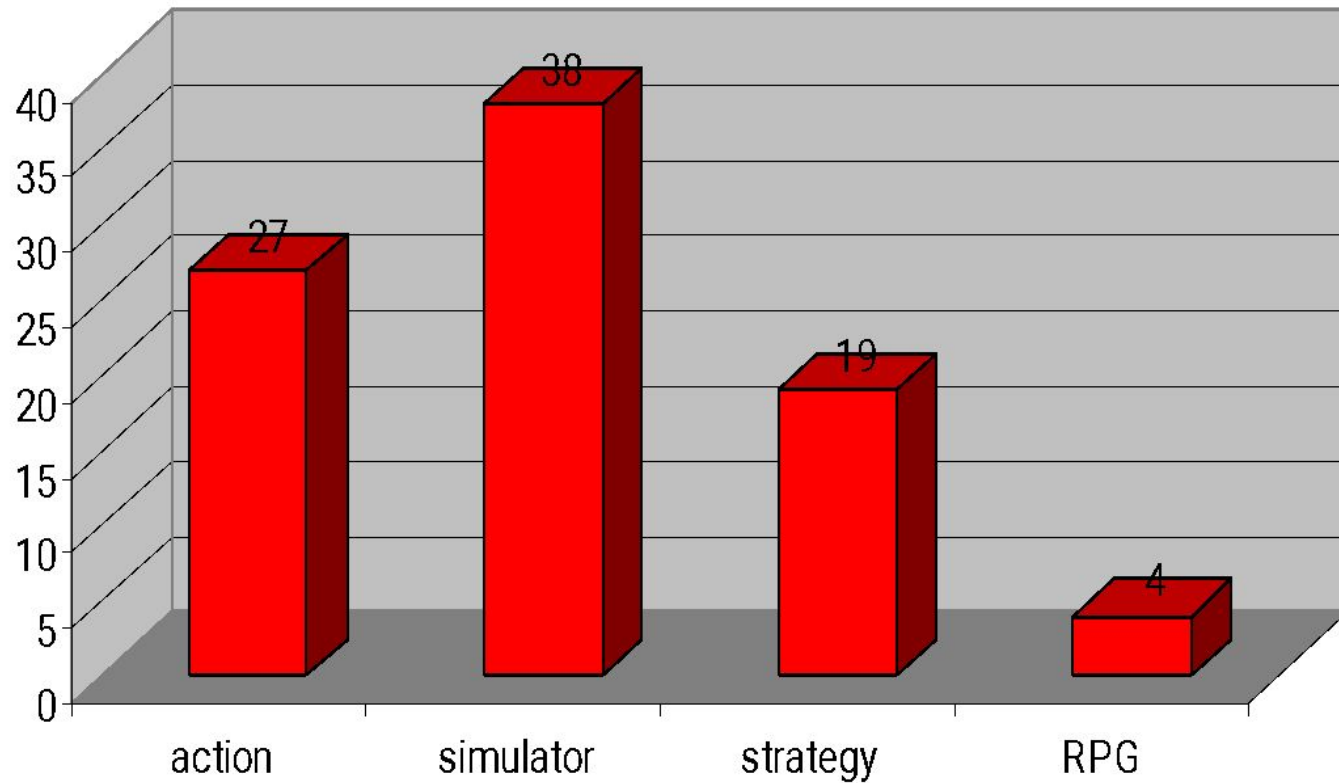
2) В какие игры вы предпочитаете играть?

3) Вам нравится играть одному или в команде с другими (по сети, в компьютерном клубе)

4) Есть ли у вас другие интересы помимо компьютерных игр? Какие?

5) Легко ли вы общаетесь со своими сверстниками?

## любимые жанры





# ТЕСТ НА КИБЕРАДДИКЦИЮ (компьютерную зависимость)

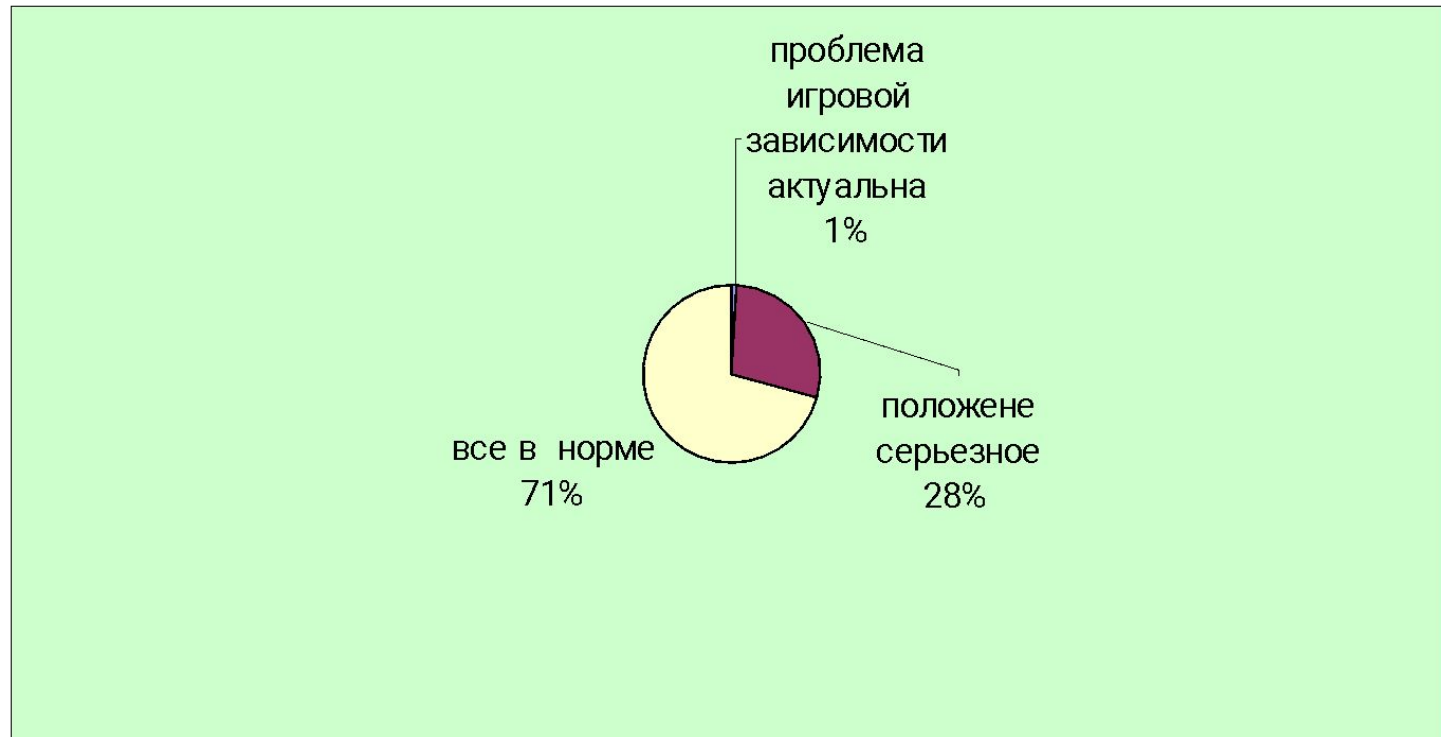
*Ответьте, пожалуйста на каждый вопрос, выбрав один из альтернативных ответов:  
«Да», «Иногда», «Нет».*

1. Вы заранее думаете о компьютерных играх, часто вспоминаете предыдущие этапы игры, предвкушаете последующие?
2. Вы постоянно ощущаете недостаток времени, проведенного за компьютерными играми, постоянно хочется играть подольше?
3. Вам приходилось просить учителей, руководителей или родителей заменить хотя бы часть занятий компьютерными играми.
4. Вы чувствуете, что Вам не всегда удается сразу же прекратить игру.
5. Вы чувствуете себя раздраженным или усталым, если долго не играете на компьютере.
6. Обычно Вы занимаетесь компьютерными играми больше, чем планировали.
7. Были случаи, когда Вы шли на риск создать неприятности в учебе или личной жизни из-за компьютерной игры.
8. Вам приходилось обманывать родителей, педагогов, врачей или других людей, чтобы скрыть свое увлечение компьютерными играми.
9. Вам приходилось срочно закрывать окно с компьютерной игрой, когда подходили родители, учителя, друзья.
10. Считаю, что лучшие игры это 3D-экшин (Doom, Quake, Cont.Str., St.Trek Voyager и т.п.)
11. Считаю, что именно те, кто не играет в 3D-экшин и прочие такого рода игры - Ламеры.
12. У Вас дома более 3-х дисков с играми 3D-экшин, которые вы часто используете.
13. Вы не раз использовали компьютерные игры для ухода от проблем реальной жизни.
14. Вам приходилось садиться за компьютерную игру, чтобы исправить себе настроение (например, чувство вины, беспомощности, раздраженности) или просто, чтобы успокоиться.

## ЕСЛИ:

1). *Утвердительный ответ на 3 и более вопроса - указывает, что эта **проблема для Вас актуальна!***

2) *Если Вами даны 3 и более утвердительных ответа на группу вопросов 9-14: **положение уже довольно серьезное!***



## На основании обработки данных можно говорить о следующих результатах:

- **Актуальность**
- Более 51 % школьников осознают актуальность проблемы игровой зависимости в нашем обществе, 28 % не видят проблемы, 22 % не дали определенный ответ.
- **Игромания – это болезнь?**
- 50 % считают игроманию – болезнью. 22 % – нет. 28 % затруднились дать конкретный ответ на данный вопрос.
- **Зависимость**
- Ровно половина опрошенных (50 %) уверены, что проблема игромании не коснется их лично, 63% (считают, что ни они сами, ни их родственники не сталкивались с проблемой игромании. При этом 74% школьников (считают, что люди, злоупотребляющие компьютером и азартными играми, не осознают, что зависят от них.
- **Борьба с зависимостью**
- 27 % школьников не уверены, что только с помощью волевого усилия можно справиться с игровой зависимостью. 30 % уверены, что победить игровую зависимость с помощью волевого усилия невозможно. Таким образом, суммарно 57 % ( $27 + 30 = 57$  %) в целом считают, что для борьбы с игровой зависимостью недостаточно волевого усилия.
- **Время**
- 48 % опрошенных не хотят проводить большее количество времени за компьютером или азартными играми, однако 45 % регулярно используют Интернет для развлечения и общения.

# «Нужны ли компьютерные игры?»

Да! Нужны! Но они могут быть как полезными, так и вредными.

ЗА	ПРОТИВ
Игры развивают мышление, внимание, реакцию, логику.	Существует опасность развития зависимости от игр – «Игромании».
Расширяют кругозор, делают увлекательным досуг.	Развитие агрессивности, снижение внимания, интереса к окружающей жизни, уход в себя.
При травмах кисти руки врачи советуют играть в компьютерные игры для восстановления деятельности конечности.	При несоблюдении санитарно-гигиенических норм: снижение зрения, нарушение осанки.

**ВЫВОД:** Нужно избегать долгого времяпрепровождения за компьютерными играми. Находить другие интересы, кроме компьютера. Больше общаться со сверстниками, заниматься спортом!



# *СОВЕТЫ РОДИТЕЛЯМ :*

# **Продолжительность работы на компьютере:**

- **Дошкольники**

- 1 класс - 10 мин.**

(лучшее время для игр с компьютером - утренние часы или вторая половина дня после дневного сна.

Оптимальные дни недели - вторник, среда, четверг)

- • **2 – 5 кл. – до 15 мин.**

- • **6 – 7 кл. – до 20 мин.**


- • **8 - 9 кл. – 25 мин.**

- • **10 – 11 кл. – 30 мин.**

# ***Признаки утомляемости:***

- Склонение головы на бок.
- Задирание ног с упором в край стола.
- Частые отвлечения, разговоры.
- Переключение внимания на другие предметы.

# Симптомы зависимости:

- Без игры уже становится и скучно, и грустно. Невозможность сократить время за компьютером.
  - Сокращение времени на прием пищи, еда перед монитором, ограничение во сне.
  - Потеря ощущения времени.
  - Игнорирование учебных и семейных обязанностей, общественной жизни или состояния своего здоровья.
  - Появление усталости, раздражительности, снижение настроения при прекращении пребывания за компьютером.
  - Более частая коммуникация с людьми *on – line* , чем при личной встрече.
-  Отрицание наличия зависимости.

*Если в течение достаточно долгого времени (несколько недель) у подростка обнаруживаются не менее четырех симптомов одновременно – есть повод задуматься над его состоянием.*