

Игромания

Игра - вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе...

Советский Энциклопедический словарь

Выполнила:
Жолудева А. В.

Игровая зависимость — форма психологической зависимости, проявляющаяся в навязчивом увлечении видеоиграми и компьютерными играми.



Психолог Иванов М.С. выделил динамику развития компьютерной зависимости, разделив её на четыре стадии: первоначально происходит процесс адаптации (стадия легкой увлечённости), затем наступает период резкого роста, быстрого формирования зависимости (стадия увлечённости). В результате величина зависимости достигает максимума, положение которой зависит от индивидуальных особенностей личности и факторов среды (стадия зависимости). Далее сила зависимости на определенный промежуток времени остается устойчивой, а затем идет на спад и опять же фиксируется на определенном уровне и остается устойчивой в течение длительного времени (стадия привязанности). Иванов в качестве решающего фактора, определяющего зависимость называет невозможность полного отказа от компьютерных игр, несмотря на осознании бесполезности игрового процесса. Сам механизм состоит в «уходе от реальности» и «принятии роли», то есть обособление от реальных проблем и отождествление себя с выдуманными персонажами виртуальных миров.



По мнению, врача-невролога Баронессы Гринфилд, игры являются причиной слабоумия, так как современные средства развлечений ведут к повышенной возбудимости нервной системы. Со временем человек привыкает к подобному состоянию, возникает зависимость, в результате повышается риск развития деменции.

world of tanks

World of Tanks — это массовая многопользовательская онлайн-игра, полностью посвященная бронированным машинам середины XX века. Игроки получают возможность плечом к плечу сражаться с поклонниками стальных гигантов со всех уголков планеты, отстаивая свои претензии на мировое танковое господство. Массовая многопользовательская онлайн-игра в реальном времени в жанре аркадного танкового симулятора в историческом сеттинге Второй мировой войны, разработанная белорусской студией wargaming.net. Концепция игры базируется на командных танковых сражениях.

Начало игры

Союзники Противники

ЭРЛЕНБЕРГ

Задача: захватить вражескую базу или уничтожить всю технику противника.

Штурм

До начала битвы осталось 00:29

Задача: захватить вражескую базу или уничтожить всю технику противника.

Союзники				Противники			
Имя	Техника	Убиты	Выжившие	Имя	Техника	Убиты	Выжившие
Mad_Max-UA	T34 19k 988 49%	×	○	Tolliati163[ORDEH]	T34 48% 985 31k	○	○
Satir07	ИС-3 7k 935 51%	×	×	JlaMaHLLI	ИС-3 51% 1041 6k	○	○
Maarkin	JgTig.8,8 cm 3k 970 48%	○	×	Fox44rus[C_S]	Panther II 53% 1232 7k	○	○
Vovan_57_RUS	T26E4 2k 766 47%	○	○	hghggnk[IRCUT]	T26E4 46% 896 35k	○	○
oleg_nag	ИС 3k 773 48%	×	×	UUUU41	KB-3 45% 621 3k	○	○
vasylpl	T25/2 10k 621 46%	○	×	Homyachek44[C_S]	T-34-1 52% 1218 20k	○	○
AZ07AZ	CY-100M1 10k 1109 52%	○	○	Rastopirkin	CY-122-44 47% 723 7k	○	○
Gromila463	CY-152 4k 844 49%	○	×	Eugene35ru	CY-152 49% 776 5k	○	○
Drift77[OT3]	Churchill VII 2k 698 45%	×	×	ptt10[-BUL-]	Churchill VII 50% 863 12k	○	○
eskander3128	M6 4k 738 46%	×	×	98791	KB-1C 48% 629 2k	○	○
6596752385	AMX12t 3k 683 46%	×	○	Feniks72[BOSS]	AMX12t 47% 823 10k	○	○
spiker42	Hellcat 4k 913 50%	○	×	vitaminmech	AT 8 50% 992 6k	○	○
Baybara88[STDMS]	Type 58 13k 819 48%	×	×	TANKOGT	Hellcat 47% 684 3k	○	○
stentons	T-34-85 1k 663 48%	○	×	KUBINECO5	T-34-85 50% 514 1k	○	○
Keira_hunter	Hummel 2k 651 49%	×	×	InsaneKoT	M41 52% 1153 11k	○	○

игре

Игрок hghggnk[IRCUT] провёл 35 тыс. боёв. Рассчитаем сколько времени он провёл в игре. В среднем один бой продолжается 6 минут.

$35000 * 6 = 210000$ минут

Или

$210000 / 60 = 3500$ часов

или

$3500 / 24 = 145$ дней игрок провёл в игре.



Статистика игры

Дата	Пиковый online, по кластерам	Примечание
	RU	
24.06.2010	7 500	За месяц до официального старта <u>World of Tanks</u> на русскоязычном сервере одновременно в танки играло около 7 500 человек.
12.08.2010	16 000	12 августа 2010 года состоялся официальный релиз игры на российском сервере. К этому времени на игровом сервере русскоязычного региона одновременно играло около 16 000 человек.
16.11.2010	42 000	350 000 пользователей RU сервера и 150 000 пользователей US&EU сервера являются активными игроками. В среднем игроки проводили в игре 3 часа 20 минут в день. С сентября 2010 года состоялось более 10 000 000 боёв
05.01.2011	74 536	Новый мировой рекорд среди <u>MMO-игр</u> по одновременному пребыванию игроков на одном сервере
23.01.2011	91 311	Рекорд официально зафиксирован книгой рекордов Гиннеса
17.04.2011	120 000	Менее чем через год со дня официального релиза игры
25.09.2011	212 000	Вызвало перегрузку игрового кластера
19.03.2012	423 000	Ежемесячный доход компании от игры, по словам её президента Виктора Кислого, составляет не менее десяти миллионов долларов, при этом доля заплативших игроков достигает 25-30%
12.03.2013	815 000	21 января на одном из серверов российского кластера игры <u>World of Tanks</u> в баталиях одновременно принимал участие 190 541 пользователь.

Признаки зависимости от игр

1. Нежелание оторваться от игры на компьютере;
2. Если вы отрываете больного от компьютера, он испытывает раздражение, агрессию по отношению а вам;
3. Неспособность спланировать окончание игры на компьютере;
4. Пренебрежение домашними делами в пользу игры;
5. Пренебрежение личной гигиеной и сном в пользу компьютера;
6. При общении с окружающими сведение любого разговора к компьютерным играм;
7. Отказ в общении с друзьями.



Физические отклонения у больного, страдающего игровой зависимостью:

1. Нарушение зрения;
2. Снижение иммунитета;
3. Головные боли;
4. Повышенная утомляемость;
5. Бессонница;
6. Боли в спине;
7. Туннельный синдром(боли в запястье).

Диагностика игровой зависимости

Как при большинстве психических заболеваний, именно окружающие первыми замечают изменение характера и поведения больного. Убедить же самого игромана в том, что он болен очень сложно. Первый шаг в лечении пациента – это осознание своей патологической зависимости от компьютера. Очень важно позитивно настроить больного на визит к психотерапевту, иногда для этого может быть использован какой-либо предлог в виде психологического тестирования, профессионального ориентирования. Как правило, компьютерной зависимости подвержены люди, которые неуверенны в себе, испытывают трудности в общении, неудовлетворенность своей жизнью, имеющие низкую самооценку и комплексы. Уже после первого сеанса у психотерапевта игроман начинает более критично воспринимать свое пагубное пристрастие. Окончательно изменить себя и избавиться от компьютерной зависимости можно после курса психотерапии.

Лечение игровой зависимости

Лечение компьютерной зависимости – сложная проблема, которая требует согласованной работы специалистов различных областей медицины. Главную роль в лечении компьютерной зависимости играет социальная реадaptация пациента, которая возможна только при участии квалифицированных специалистов психологов и психотерапевтов.

Применение различных лекарственных препаратов в лечении компьютерной зависимости дополняет психотерапию и помогает закрепить полученные результаты.

Различные препараты нетрадиционной медицины с успехом используются для лечения различного вида зависимостей, в том числе и компьютерной. Основной характеристикой этих препаратов является их способность устранять нарушения обмена веществ организма и восстанавливать равновесие между различными системами организма.

Психотерапия является основным методом лечения различных видов зависимостей. Целью психотерапии является устранение психологического конфликта (таковой имеется в большинстве случаев), приведшего к возникновению компьютерной зависимости и социальная реинтеграция больного. Сеансы психотерапии проводятся врачами специалистами в специально оборудованных для этих целей кабинетах или на дому. Для того чтобы сеансы психотерапии были эффективными необходимо согласие больного на их проведение и желание больного сотрудничать с врачом. «Навязанные» сеансы психотерапии, проводимые против воли больного, не имеют никакого положительно эффекта, а только усугубляют проблему.

В процессе психотерапии врач психотерапевт помогает больному осознать патологическую суть его привязанности к компьютеру, Интернету или электронным играм, при этом важно избежать возникновения у больного чувства вины. Напротив, целью врача является пробуждение здорового критического отношения больного к его патологическому пристрастию.

Социальная реадaptация больного предусматривает выяснения причин нарушения связей больного с обществом и принятие мер по их устранению.

В случаях неэффективности психотерапии или отсутствия возможности ее проведения, в целях лечения компьютерной зависимости может быть использован гипноз.

Интересные факты о плюсах компьютерных игр

1. Компьютерные игры оказали неоценимую помощь хирургам. Недавнее исследование, результаты которого опубликованы в февральском номере издания *Archives of Surgery*, свидетельствует, что увлечение компьютерными играми оказывает положительное влияние на профессиональные навыки врачей-хирургов.

В эксперименте приняли участие 33 практикующих хирурга. Часть врачей в течение некоторого времени уделяла электронным развлечениям как минимум три часа в неделю. В итоге девять докторов, игравших в компьютерные игры, в ходе последующего тестирования делали на 37% меньше ошибок, выполняли работу на 27% быстрее и продемонстрировали на 47% лучшее владение профессиональными навыками, нежели 15 хирургов, никогда не игравших в компьютерные игры.

Особенно пригодилось увлечение видеоиграми врачам, проводящим операции на брюшной полости пациента через прокол брюшной стенки с использованием оптического прибора (лапароскопа), поскольку подобные процедуры требуют высокой точности и аккуратности. Именно эти качества зачастую развиваются при игре в компьютерные игры.

Один из авторов эксперимента - профессор психологии из Университета Айовы Дуглас Джентил - отмечает, что результаты исследования стали для него большой неожиданностью, а доктор Джеймс Россер, работающий в нью-йоркском медицинском центре Бет Израэль, персонал которого принимал участие в исследовании, полагает, что компьютерные игры можно включить в курс обучения хирургов.

2. Если в течение 40 недель ежедневно играть в компьютерные игры не менее 1 часа в день, мозг омолаживается на 10 лет;
3. У людей играющих более хорошая ориентация на незнакомой местности;
4. Помимо обычных игр есть кибер спортивные игры этими играми занимаются профессионально, долго и упорно чтобы достичь результатов. Эти игры как правило несут плюсы. Ты не просто так играешь, а набиваешь навык в той или иной игре будь она командная или одиночная. Этим играм совсем немного они не несут морального вреда это тот же спорт - киберспортом так же есть чемпионаты и т.д.



5. Компьютерные игры-шутеры улучшают зрение

Видеоигры с подвижным действием оказались способны улучшать способность различать цветовые оттенки, что влияет на зрительное внимание и способность узнавать лица людей в толпе.

Это удалось установить британским ученым в ходе исследования, которое они описывают в журнале *Nature Neuroscience*.

"Мы впервые показали, что способность человека распознавать оттенки поддается простой тренировке. Когда люди играют в видеоигры-шутеры от первого лица, они заставляют свою зрительную систему работать на пределе возможностей, изменяя мозговые процессы по обработке визуальной информации. Адаптация головного мозга к такой работе приводит к положительному эффекту, который мы можем наблюдать даже спустя два года после тренировки", - говорит профессор Дафина Бавельер, ведущий автор публикации.

Долгое время считалось, что такой параметр человеческого зрения, как способность различать оттенки серого, может быть улучшен только с помощью очков или хирургических операций, меняющих оптические свойства глаза.

В своем эксперименте, показавшем обратное, Бавельер предложила 22 студентам в течение девяти недель играть в компьютерные игры, разделив при этом добровольцев на две группы.

Первая играла в очень подвижные компьютерные игры-шутеры от первого лица, такие, как *Unreal Tournament 2004* и *Call of Duty 2*, тогда как вторая группа играла в *The Sims 2* - игру, так же очень насыщенную визуально, но существенно менее подвижную.

В итоге добровольцы, игравшие в активные компьютерные игры в общей сложности 50 часов, показали улучшение на 43% своей способности различать оттенки серого, а общая способность улавливать контрасты увеличилась у членов этой группы на 58%, тогда как игроки второй группы улучшений не показали.

Время, проведенное за видеоиграми, несмотря на осуждение со стороны большей части общества, может по крайней мере отчасти не быть потеряно впустую, считают авторы статьи.

Бавельер намерена применить свои результаты в будущем для лечения амблиопии - заболевания зрительной системы, не поддающегося коррекции с помощью очков или контактных линз, при котором ослабляется передача зрительной информации от здорового глаза к мозгу.

Согласно исследованию ученых из США, компьютерные игры в жанре стратегии помогают людям в возрасте старше 60 лет сохранить и улучшить мыслительные способности.



Спасибо за внимание!