

Почему мы говорим «ДА» играм

Студент группы
УГИМ 175203
Корольков Н.О.

- Игрá — тип осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в ее результате, а в самом процессе. Также термин «игра» используют для обозначения набора предметов или программ, предназначенных для подобной деятельности.
- Игра — форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. Создание типичных для профессии ситуаций и нахождение в них практических решений является стандартным для теории управления (деловые игры — моделирование производственной ситуации в целях выработки наиболее эффективных решений и профессиональных навыков) и военного дела (военные игры — решение практических задач на местности и по топографическим картам).



Возрастной период	Ведущая деятельность	Новообразование психики в ведущей деятельности
Младенчество 0-1 год	Непосредственное эмоциональное общение	Потребность в общении, социальные эмоции
Раннее детство (1-3)	Предметно-манипулятивная деятельность	Речь, наглядно-действенное мышление, орудийные действия
Дошкольный возраст (3-7)	Ролевая игра	Социальные мотивы поведения, соподчинение мотивов и признаки морального сознания. Воображение, символическая функция сознания
Младший школьный возраст (7-11)	Учебная деятельность	Произвольность, внутренний план действия. Самоконтроль, познавательная рефлексия
Подростковый возраст (11-15)	Интимно-личностное общение	Личностная рефлексия, осознание своего психического Я, понятийное мышление
Старший школьный возраст (15-17)	Учебно-профессиональная деятельность	Мировоззрение, новый уровень самосознания. Профессиональные знания и навыки

- Эта теория получила наибольшее распространение в отечественной психологии. Среди исследователей, внесших наибольший вклад в ее развитие, следует назвать прежде всего С. Л. Рубинштейна, А. Н. Леонтьева, К. А. Абульханову-Славскую и А. В. Брушлинского. Данная теория имеет ряд общих черт с поведенческой теорией личности, особенно с ее социально-наученческим направлением, а также с гуманистической и когнитивной теориями.
- В этом подходе отрицается биологическое и тем более психологическое наследование личностных свойств. Главным источником развития личности, согласно этой теории, является деятельность. Деятельность понимается как сложная динамическая система взаимодействий субъекта (активного человека) с миром (с обществом), в процессе которых и формируются свойства личности (Леонтьев А. Н., 1975). Сформированная личность (внутреннее) в дальнейшем становится опосредствующим звеном, через которое внешнее оказывает влияние на человека (Рубинштейн С. Л., 1997).

Базовые иллюзии

- **Иллюзия собственного бессмертия:** «Могут умереть все, кроме меня». Первое же столкновение с травматической ситуацией ставит ребенка лицом к лицу с реальностью. Впервые в своей жизни он вынужден признать, что может умереть. Для большинства такое откровение может кардинально поменять образ мира, который из уютного, защищенного превращается в мир роковых случайностей, открытый для действия неконтролируемых сил.
- **Иллюзия справедливости:** «Каждый получает по заслугам» или: «Мир справедлив». Травматическая ситуация сразу же со всей очевидностью обнажает нереальность иллюзии о справедливом устройстве мира. Для ребенка это открытие часто становится настоящим потрясением. Ведь на самом деле оно обесценивает все усилия: действительно, зачем хорошо учиться, стараться быть хорошим и т.д., если это не даст защищенности?
- **Иллюзия простоты мироустройства:** «Мир очень прост; в нем есть только черное и белое, добро и зло, наши и не наши, жертвы и агрессоры». Чем взрослее становится личность, тем больше ложную простоту вытесняет мысль, которую часто можно услышать от много повидавших людей: «В жизни все очень сложно, чем больше живу, тем меньше понимаю».

Потребности

1. Физиологические потребности (пища, вода, сон и т.п.)
2. Потребность в безопасности (стабильность, порядок, зависимость, защита, свобода от страха, тревоги и хаоса)
3. Потребность в любви и принадлежности (семья, дружба, свой круг, референтная группа)
4. Потребность в уважении и признании (уважаю себя я, уважают меня другие, я известен и нужен. 1: я достигаю, 2: престиж и репутация, статус, слава)
5. Потребность в самоактуализации (развитие способностей. Человек должен заниматься тем, к чему у него есть склонности и способности)



аддикция

По своей симптоматике игромания сходна с алкоголизмом и наркоманией. Симптомы игровой аддикции:

- времяпрепровождение за компьютером более 5-7 часов в сутки;
- вспышки агрессии на замечания других по поводу игромании;
- невозможность отвлечься от компьютерной игры;
- употребление пищи за компьютером;
- изоляция от социальных контактов и общества в целом;
- Агорафобия(боязнь открытых пространств);
- деперсонализация;
- игнорирование личной гигиены;
- употребление психостимуляторов;
- общение на темы исключительно игровой тематики;
- отождествление себя с главным персонажем, полное растворение в игре;
- состояние эйфории при игровом процессе;
- вкладывание денежных средств в игровой процесс или на оборудование для игр.

Физиологические симптомы

- сухость глаз;
- бледность кожных покровов, анемия;
- боли в спине, искривления позвоночника;
- головные боли;
- бессонница;
- истощение, голодание (в тяжёлых случаях — обезвоживание);
- ускорение обмена веществ;
- учащение сердцебиения и пульса.

Важные аспекты

- потеря ощущения времени;
- постоянное ощущение новизны;
- искаженное восприятие своего Я;
- изменение сознания;
- антисоциальный характер;
- ощущение виртуального могущества;
- изменение волевого аспекта.

Стадии

- лёгкая заинтересованность;
- увлечённость;
- аддикция;
- привязанность и полное растворение в игровом процессе.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПСИХИКЕ

- повышается уровень тревожности;
- появляются страхи, возможны панические приступы;
- повышается агрессивность и раздражительность;
- проявляются признаки девиантного поведения и социопатии;
- увеличивается склонность к насилию и убийствам;
- повышается вероятность развития психических расстройств.

Статистика

- Среди всех видов компьютерной аддикции наиболее распространена зависимость от игр. Согласно статистическим данным приблизительно 5% людей во всём мире страдают игроманией и нуждаются в психологической помощи.
- Наиболее склонны к игровой зависимости от компьютерных игр дети подросткового возраста, в частности мальчики. Согласно опросу, проведённому среди американских школьников, 50% девочек проводят за компьютерными играми более 5 часов в сутки. Мальчики же, проводят более 7 часов в игре ежедневно, и их число составляет близко 80%.
- Наибольший процент игроманов проживает на территории Японии и Китая.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. 15.7. Деятельностная теория личности[Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.bibliotekar.ru/>—(Дата обращения: 25.05.2017).
2. Психологическая помощь в кризисных ситуациях [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.syntone-spb.ru/> —(Дата обращения: 25.05.2017).
3. Пирамида потребностей Маслоу[Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.psychologos.ru/> — (Дата обращения: 25.05.2017).
4. Изменение личности человека при игровой зависимости от компьютерных игр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://onevroze.ru/>—(Дата обращения: 25.05.2017).